

Bilgisayar Mühendisliği			
Lisans	TYYÇ: 6. Düzey	QF-EHEA: 1. Düzey	EQF-LLL: 6. Düzey

Ders Genel Tanıtım Bilgileri

Ders Kodu:	UNI265		
Ders İsmi:	Senaryo Yazarlığı		
Ders Yarıyılı:	Güz		
Ders Kredileri:	AKTS 5		
Öğretim Dili:	Türkçe		
Ders Koşulu:			
Ders İş Deneyimini Gerektiriyor mu?:	Hayır		
Dersin Türü:	Üniversite Seçmeli		
Dersin Seviyesi:	Lisans TYYÇ:6. Düzey QF-EHEA:1. Düzey EQF-LLL:6. Düzey		
Dersin Veriliş Şekli:	E-Öğrenme		
Dersin Koordinatörü:	Öğr. Gör. AHMET BERK DUMAN		
Dersi Veren(ler):	Dr. Öğr. Üyesi Cahit ÜSTÜN		
Dersin Yardımcıları:			

Dersin Amaç ve İçeriği

Dersin Amacı:	Bu dersin amacı öğrencilere senaryo kavramını ve tarihsel gelişimini anlatarak onlara temel senaryo bilgisini aktarmaktır. Teknik bir metin olarak senaryonun nasıl yazılması gerektiğini ve yazım tekniklerini örneklerle pekiştirerek anlatmak ve öğrencinin kendi senaryosunu yazacak hale gelmesini sağlamaktır.
Dersin İçeriği:	Bu dersin içerdiği başlıca konular: Senaryo Kavramı, Senaryonun Tarihsel Gelişimi, Senaryo Yazım Teknikleri, Senaryo Örnekleri ve Uygulamaları

Öğrenme Kazanımları

Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;

- 1) Öğrenciler senaryo kavramını öğrenir.
- 2) Öğrenciler senaryo yazım tekniklerine ve çeşitlerine hakim olur.
- 3) Öğrenciler bu tekniklerini sektörde nasıl kullanıldığını hakkında bilgi sahibi olur.
- 4) Öğrenciler bir fikrin senaryoya nasıl dönüşeceğini öğrenir.
- 5) Öğrenciler profesyonel olarak kendi senaryolarını yazabilir.

Ders Akış Planı

Hafta	Konu	Ön Hazırlık
1)	Senaryo Kavramına Giriş	
2)	Senaryo Nedir?	
3)	Senarist Kimdir?	
4)	Sinema Tarihi ve Senaryo	
5)	Senaryonun Kaynakları	
6)	Senaryo Unsurları	
6)	Senaryo Unsurları	
7)	Senaryoda Karakter Kavramı	
8)	Ara Sınav	
9)	Senaryo Türleri	
10)	Senaryo Nasıl Yazılır?	
11)	Senaryo Anlatı Yapıları	
12)	Senaryo Yazarken Dikkat Edilecek Unsurlar	
13)	Senaryo Sorunları	
14)	Senaryo İçin Finansal Kaynak Bulma Yolları	
15)	Örnek Senaryo Çalışması	
16)	Final Sınavı	

Kaynaklar

--	--

Ders Notları / Kitaplar:	· Senaryo Kuramı- Semir Aslanyürek, Agora Kitaplığı · Senaryo Kitabı, Öktem Başol, Pana Film Yayınlar · Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği, Turgut Özakman, Bilgi Yayınev
Diğer Kaynaklar:	· Bir Senaryo Yazmak, Michel Chion, Çevirmen: Nedret Tanyolaç Öztokat, Agora Kitaplığı · Kısa Film Senaryosu, Sergei Eisenstein, Agora Yayınevi · Senaryo Yazımı, John Costello, Kalkedon · Senaryo Yazımı - Sinema ve Televizyon İçin, William Miller, Hayalperest · Yazarın Yolculuğu, Christopher Vogler, Okuyan Us Yayınları

Ders - Program Öğrenme Kazanım İlişkisi

Course Learning Outcomes	1	2	3	4	5
Program Kazanımları					
1) Matematik, bilim ve bilgisayar mühendisliği prensipleri hakkında yeterli bilgiye sahip olma, hem teorik hem de pratik olarak, ve bu bilgiyi karmaşık mühendislik problemlerine uygulayabilme becerisi.					
2) Etik prensiplere, mesleki ve etik sorumluluğa uygun davranma; mühendislik uygulamalarında kullanılan standartlar hakkında bilgi sahibi olma					
3) Proje yönetimi, risk yönetimi ve değişim yönetimi gibi iş uygulamaları hakkında bilgi; girişimcilik ve yenilik farkındalığı; sürdürülebilir kalkınma hakkında bilgi.					
4) Bilgisayar mühendisliği uygulamalarının sağlık, çevre ve güvenlik üzerindeki etkileri ve bilgisayar mühendisliğine yansıyan dönemin sorunları hakkında bilgi sahibi olma; bilgisayar mühendisliği çözümlerinin yasal sonuçları konusunda farkındalık.					
5) Uygun analiz ve modelleme tekniklerini kullanarak karmaşık bilgisayar mühendisliği problemlerini tanımlama, formülleme ve çözebilme yeteneği.					
6) Belirli gereksinimleri karşılayan ve gerçekçi kısıtlar ve koşullar altında çalışan karmaşık bilgisayar sistemleri, cihazlar veya ürünler tasarlama ve geliştirme yeteneği, modern tasarım yöntemlerini kullanma yeteneği.					
7) Sözlü ve yazılı iletişim becerileriyle etkili iletişim kurabilme; en az bir yabancı dil bilgisi; etkili raporlar yazabilme ve yazılı raporları anlayabilme, tasarım ve üretim raporları hazırlayabilme, etkili sunumlar yapabilme, açık ve anlaşılır talimatlar verip alabilme yeteneği.					
8) Yaşam boyu öğrenme gerekliliğinin farkında olma; bilgiye erişme yeteneği, bilim ve teknolojiadaki gelişmeleri takip etme ve sürekli yenileme yeteneği.					

9) Karmaşık bilgisayar mühendisliği problemlerinin analizi ve çözümü için kullanılan modern teknikler ve araçların geliştirme, seçme ve kullanabilme yeteneği, bilgi teknolojilerini etkili bir şekilde kullanabilme yeteneği.	1	2	3	4	5
10) Karmaşık bilgisayar mühendisliği problemleri veya araştırma konularının incelenmesinde deney planlama ve yürütme, veri toplama ve analiz etme, sonuçları yorumlama yeteneği.					
11) Çok disiplinli ekiplerde etkili bir şekilde çalışma yeteneği; bireysel çalışma becerileri.					

Ders - Öğrenme Kazanımı İlişkisi

Etkisi Yok	1 En Düşük	2 Orta	3 En Yüksek

	Dersin Program Kazanımlarına Etkisi	Katkı Payı
1)	Matematik, bilim ve bilgisayar mühendisliği prensipleri hakkında yeterli bilgiye sahip olma, hem teorik hem de pratik olarak, ve bu bilgiyi karmaşık mühendislik problemlerine uygulayabilme becerisi.	
2)	Etik prensiplere, mesleki ve etik sorumluluğa uygun davranma; mühendislik uygulamalarında kullanılan standartlar hakkında bilgi sahibi olma	
3)	Proje yönetimi, risk yönetimi ve değişim yönetimi gibi iş uygulamaları hakkında bilgi; girişimcilik ve yenilik farkındalığı; sürdürülebilir kalkınma hakkında bilgi.	
4)	Bilgisayar mühendisliği uygulamalarının sağlık, çevre ve güvenlik üzerindeki etkileri ve bilgisayar mühendisliğine yansıyan dönemin sorunları hakkında bilgi sahibi olma; bilgisayar mühendisliği çözümlerinin yasal sonuçları konusunda farkındalık.	
5)	Uygun analiz ve modelleme tekniklerini kullanarak karmaşık bilgisayar mühendisliği problemlerini tanımlama, formülleme ve çözebilme yeteneği.	
6)	Belirli gereksinimleri karşılayan ve gerçekçi kısıtlar ve koşullar altında çalışan karmaşık bilgisayar sistemleri, cihazlar veya ürünler tasarlama ve geliştirme yeteneği, modern tasarım yöntemlerini kullanma yeteneği.	
7)	Sözlü ve yazılı iletişim becerileriyle etkili iletişim kurabilme; en az bir yabancı dil bilgisi; etkili raporlar yazabilme ve yazılı raporları anlayabilme, tasarım ve üretim raporları hazırlayabilme, etkili sunumlar yapabilme, açık ve anlaşılır talimatlar verip alabilme yeteneği.	
8)	Yaşam boyu öğrenme gerekliliğinin farkında olma; bilgiye erişme yeteneği, bilim ve teknolojiadaki gelişmeleri takip etme ve sürekli yenileme yeteneği.	

9)	Karmaşık bilgisayar mühendisliği problemlerinin analizi ve çözümü için kullanılan modern teknikleri ve araçları geliştirme, seçme ve kullanabilme yeteneği, bilgi teknolojilerini etkili bir şekilde kullanabilme yeteneği.	
10)	Karmaşık bilgisayar mühendisliği problemleri veya araştırma konularının incelenmesinde deney planlama ve yürütme, veri toplama ve analiz etme, sonuçları yorumlama yeteneği.	
11)	Çok disiplinli ekiplerde etkili bir şekilde çalışma yeteneği; bireysel çalışma becerileri.	

Ölçme ve Değerlendirme

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Aktivite Sayısı	Katkı Payı
Ödev	1	% 30
Projeler	1	% 30
Final	1	% 40
Toplam		% 100
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARININ BAŞARI NOTU KATKISI		% 60
YARIYIL SONU ÇALIŞMALARININ BAŞARI NOTUNA KATKISI		% 40
Toplam		% 100

İş Yüğü ve AKTS Kredisi Hesaplaması

Aktiviteler	Aktivite Sayısı	Aktiviteye Hazırlık	Aktivitede Harçanan Süre	Aktivite Gereksinimi İçin Süre	İş Yüğü
Ders Saati	14	0			0
Sunum / Seminer	1	0			0
Proje	2	0			0
Ödevler	1	0			0
Ara Sınavlar	1	0			0
Final	1	0			0
Toplam İş Yüğü					0