

DRAMATİK YAZARLIK ve HAZIRLIK

1	Ders Adı:	DRAMATİK YAZARLIK ve HAZIRLIK
2	Ders Kodu:	GSY1001
3	Ders Türü:	Zorunlu
4	Ders Seviyesi	Lisans
5	Dersin Verildiği Yıl:	1
6	Dersin Verildiği Yarıyıl	1
7	Dersin AKTS Kredisi:	6.00
8	Teorik Ders Saati (saat/Hafta)	2.00
9	Uygulama Ders Saati(saat/Hafta)	4.00
10	Laboratuvar Ders Saati (saat/hafta) :	0
11	Dersin Önkoşulu:	Yok
12	Dersin Dili:	Türkçe
13	Dersin Veriliş Şekli:	Yüz yüze
14	Dersin Koordinatörü:	Doç. Dr. MİNE ARTU MUTLUGÜN
15	Dersi Veren Diğer Öğretim Elemanları:	Yok
16	Koordinatör İletişim Bilgileri:	iboz@uludag.edu.tr, 0 224 543 10 15, U.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi Mudanya/Bursa
17	Dersin WEB adresi:	
18	Dersin Amacı:	Dramatik Yazarlık öğrencisini “dramatik oyun yazma eylemi”yle tanıştırmayı ve yazma eyleminin temelini oluşturan içerik ve biçime ait bilgilerin teorik olarak anlatılması ve uygulamalarla beslenmesiyle oyun yazarlığı alanındaki temel öğelerin verilmesi amaçlanır. İzlenen yol öğrencinin yaratıcılığını desteklemek, teknik bilgiyle yön bulmasını sağlamaktır.
19	Dersin Mesleki Gelişime Katkısı:	Akademik gelişime katkı
20	Dersin Öğrenme Kazanımları:	
	1	Dramatik kurguyu tanımak
	2	Dramatik kurgu yapabilmek
	3	Dramatik oyun yazma eylemine adım atmak
	4	Dramatik yazarlığa ilişkin temel teorik bilgilere sahip olmak
	5	Teorik bilgileri uygulamaya dökebilmek
	6	Yaratıcılık kazanmak
	7	Yaratıcılığa yön vermek
	8	Oyun yazmaya nasıl başlayacağını bilmek
	9	Oyun yazarken nasıl bir yol izleyeceğini bilmek
	10	Oyun yazarken dikkat edilmesi gereken hususlara hakim olmak
21	Dersin İçeriği:	

Hafta	DERS İÇERİKLERİ	
	Teorik	Uygulama
1	Hazırlık / Yazın sürecinin başlangıcı	Çıkış noktası bulma ve dramatik kurgu yapma
2	Yönelim/Yazar-Okuyucu ilişkisi, Hedef Kitle ve Önemi	Hedef kitle seçerek kurgu yapma
3	Öz-Tema, Eserin Yönü, Tema ve Dramatik Malzeme arasındaki ilişki	Tema belirleme ve onu dramatik kurguya yerleştirme
4	Öykü ve Öyküyü Seyredilir Kılan Koşullar, Öykü Oluşturma Yöntemleri	Öykü oluşturma pratikleri
5	Kararlılık Anının Bozulması, Gelişmeye Uygunluğu	Gelişmeye uygun ve inandırıcı dönüm noktaları yakalama
6	Dramatik Olan, İlginçlik Karakter ve Hedefleri,	Kurguda dramatik olana yer verme amaçlı alıştırma
7	Kişileştirme ve Dramatik Karakter	Karakter oluşturma
8	Genel bir değerlendirme (ara sınav)	
9	Olay Örgüsü ve Ateşleyici Sebep	Öyküyü olay örgüsü haline getirme
10	Çatışma ve Kriz (merak ve Gerilim)	Ana ve yan çatışmaları kurma, kriz anlarını belirleme
11	Zaman-Mekan-Atmosfer	Zaman mekan ve atmosfere karar verme, onu kurgu içine yerleştirme
12	Oyun Kişisi Giriş Çıkışları, Dramatik Süsleme	Dramatik ayrıntılar katma
13	Bîçim-Yöntem-Tür, Süre-Bölümleme-Sahne Düzeni	Sahnelemeye ilişkin tartışmalar
14	Başlama-Sonlandırma Ekonomik Anlatım	Uygulamalara ilişkin eleştiriler
22	Ders Kitabı, Referanslar ve/veya Diğer Kaynaklar:	- Lajos EGRI, "Piyes Yazma Sanatı", Çev: Suat TAŞER, Yazko Yayınları, İstanbul 1982. - Hülya NUTKU, "Oyun Yazmak", Mitos Boyut Yayınları, İstanbul 1998. - Özdemir NUTKU, "Tiyatro Ve Yazar", Gim. Yayınları, Ankara 1960. - Turgut ÖZAKMAN, "Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği", Bilgi Yayınevi, Ankara 1988.
23	Değerlendirme	
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARI		SAYISI
Ara Sınav		1
Kısa Sınav		0
Ödev		0
Yıl Sonu Sınavı		1
Toplam		2
Yıl içi çalışmalarının Başarıya Oranı		40.00
Finalin Başarıya Oranı		60.00
Toplam		100.00
Kullanılan Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımları		Ölçme ve değerlendirme, Bursa Uludağ Üniversitesi Önlisans ve Lisans Eğitim Öğretim Yönetmeliği ilkelerine göre yapılmaktadır.

24	AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU		
ETKİNLİK	SAYISI	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Teorik Dersler	14	2.00	28.00
Uygulamalı Dersler	14	4.00	56.00
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	8	7.00	56.00
Ödevler	0	0.00	0.00
Projeler	0	0.00	0.00
Arazi Çalışmaları	0	0.00	0.00
Arasınaylar	1	20.00	20.00
Diğer	0	0.00	0.00
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	20.00	20.00
Toplam İş Yüğü			180.00
Toplam İş Yüğü / 30 saat			6.00
Dersin AKTS Kredisi			6.00

25	PROGRAM YETERLİLİKLERİ İLE DERS ÖĞRETİM KAZANIMLARI İLİŞKİSİ TABLOSU															
	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13	PY14	PY15	PY16
ÖK1	4	5	2	3	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK2	3	5	2	3	3	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK3	3	5	3	3	2	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK4	4	5	4	3	5	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK5	3	5	2	3	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK6	4	5	5	3	5	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK7	3	5	3	3	5	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK8	1	5	3	3	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK9	1	5	4	3	5	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK10	1	5	3	3	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ÖK: Öğrenme kazanımlar PY: Program yeterlilikleri																
Katkı Düzeyi:	1 çok düşük		2 Düşük		3 Orta		4 Yüksek		5 Çok Yüksek							