

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı

Sayı	67	Konu: Bilgisayar Destekli Stilistik Uygulamaları Kurs Programı
Tarih	23/08/2022	
Kurulda Gör. Tarihi	16/08/2022	
Önceki Kararın Tarih ve Sayısı		

Özel Öğretim Kurumları Genel Müdürlüğünün 10/06/2022 tarihli ve E-10058203-101.04-51534183 sayılı yazısı üzerine Kurulumuzda görüşülen Bilgisayar Destekli Stilistik Uygulamaları Kurs Programı'nın ekli örneğine göre kabulü hususunu uygun görüşle arz ederiz.

Fatih KIRATLI
Üye

Prof. Dr. Selahattin ARSLAN
Üye

Mehmet Baki ÖZTÜRK
Üye

Dr. Mehmet GÜNDÜZ
Üye

Dr. Hüseyin YORULMAZ
Üye

Kâmil YEŞİL
Üye

Ercan TÜRK
Üye

Dr. Hüseyin KORKUT
Üye

Dr. Ahmet İŞLEYEN
Kurul Başkan V.

UYGUNDUR
.../.../2022

Mahmut ÖZER
Millî Eğitim Bakanı

PROGRAMIN ALAN ADI	:	
PROGRAMIN SEVİYESİ	:	
PROGRAMIN KREDİSİ	:	
PROGRAMIN ADI	:	Bilgisayar Destekli Stilistik Uygulamaları Kurs Programı
PROGRAMIN DAYANAĞI	:	Bu kurs programının hazırlanmasında 5580 sayılı Özel Öğretim Kurumları Kanunu, Özel Öğretim Kurumları Yönetmeliği ve Talim ve Terbiye Kurulunun 17.02.2021 tarihli ve 5 sayılı Kararı ile onaylanan Özel Kurslar Çerçeve Programı esas alınmıştır.

PROGRAMIN KAYIT KABUL ŞARTLARI

Bu kurs programı en az ilkokul ve/veya ilköğretim düzeyinde eğitimini tamamlayan, temel düzeyde bilgisayar kullanma becerisine sahip ve stilistik alanında bir yıl çalıştığını belgelendiren bireyler için hazırlanmıştır.

PROGRAMIN AMAÇLARI

Bu kurs programını başarı ile tamamlayan kursiyerlerin aşağıda belirtilen amaçlara ulaşmaları beklenmektedir:

1. İş sağlığı ve güvenliği kurallarını ve çevre koruma önlemlerini kavramaları
2. Tasarımın temel ilkelerini kavramaları
3. Vektör bazlı programların özelliklerini kavramaları
4. Vektör bazlı programlar ile teknik çizim yapmaları
5. Vektör bazlı programlar ile artistik çizim yapmaları
6. Piksel bazlı programların özelliklerini kavramaları
7. Piksel bazlı programlar ile teknik çizim yapmaları
8. Piksel bazlı programlar ile artistik çizim yapmaları
9. Meslek etiği ve mesleki gelişim faaliyetlerini kavramaları

PROGRAMIN UYGULANMASI İLE İLGİLİ AÇIKLAMALAR

1. Program içeriğinde yer alan ve teorik eğitim gerektiren konuların işlenişinde anlatım, soru-cevap, tartışma, örnek olay, beyin fırtınası; uygulamalı eğitim gerektiren konuların işlenişinde ise gösteri, benzetim, gösterip yaptırma, bireysel çalışma ve grup çalışması gibi öğretim yöntem ve teknikleri uygulanır. Öğretim sürecinde basitten karmaşığa, bilinenen bilinmeyene, yakından uzağa, yaşama yakınlık ve somuttan soyuta gibi öğretim ilkeleri

dikkate alınır.

2. Öğretme-öğrenme süreci ödevlerle desteklenir. Bu ödevlerin genel amacı programda belirtilen bilgi ve becerileri kazandırmanın yanı sıra kursiyerlere ekip çalışması bilinci ve bireysel çalışma becerisi kazandırmaktır. Bireysel öğrenme ihtiyaçları dikkate alınarak verilecek ödevler veya yapılacak ek çalışmalar ile kursiyerlerin eksik ya da yanlış öğrenmeleri tespit edilir ve gerekli düzeltmeler yapılır.
3. Program süresince ortam, araç gereç ve cihazlara yönelik önlemler 6331 sayılı İş Sağlığı ve Güvenliği Kanunu kapsamında eğitimi veren kurum tarafından alınır. Uygulamalı eğitimler öncesinde alet ve cihaz kullanımına ilişkin gerekli uyarılar eğitici tarafından yapılır.
4. Öğretme-öğrenme sürecini zenginleştirmek amacıyla konuların işlenişinde eğiticinin hazırladığı ders notları ve konuya ilişkin video ve sunu gibi görsel, işitsel materyaller kullanılır. Kursiyerlerin programdaki uygulama kategorisinde yer alan kazanımlara ulaşabilmesi için seviyelerine ve öğrenme ihtiyaçlarına uygun sayıda uygulama yapmaları sağlanır.
5. Program süresince gerekli görülen durumlarda hazır giyim alanında uzman kişiler sınıfa davet edilerek onların deneyim, düşünce ve örnek uygulamalarından yararlanılabilir.
6. Eğitimler en fazla 8 (sekiz) kursiyer ve 1 (bir) eğitici olacak şekilde düzenlenen sınıflarda verilir.
7. Eğitimlerde kullanılacak bilgisayarların yapılacak uygulamalara uygun özelliklere sahip olması gerekmektedir.

EĞİTİCİNİN NİTELİKLERİ

Bu kurs programında hazır giyim öğretmenliği, giyim öğretmenliği, giyim endüstrisi öğretmenliği, moda tasarımı öğretmenliği, hazır giyim teknolojisi öğretmenliği veya moda tasarımı bölümünden mezun ve sektörde en az bir yıl deneyime sahip olanlar eğitici olarak görev alabilir.

PROGRAMIN SÜRESİ

Kurs programı günde en fazla 8 ders saati olarak uygulanır.

Teorik Eğitim Süresi	: 20 ders saati
Uygulamalı Eğitim Süresi	: 82 ders saati
Toplam Süre	: 102 ders saati

PROGRAMIN ÜNİTE/KONU, KAZANIM VE SÜRE DAĞILIMI

BİLGİSAYAR DESTEKLİ STİLİSTLİK UYGULAMALARI KURS PROGRAMI ÜNİTE/KONU, KAZANIM VE SÜRE TABLOSU		
ÜNİTE/KONU	KAZANIM VE AÇIKLAMALARI	SÜRE
A. İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİ (İSG) KURALLARI VE ÇEVRE KORUMA ÖNLEMLERİ 1. İş Sağlığı ve Güvenliği Mevzuatı 2. Risk Etmenlerini Azaltma 3. Çalışılan Alanda İSG Önlemleri 4. Kişisel Koruyucu Donanımlar 5. Acil Durum Kuralları ve Önlemleri 6. Çevre Koruma Önlemleri	1. İş sağlığı ve güvenliği ile ilgili mevzuat hükümlerini açıklar. 2. Çalışma ortamındaki olası riskleri açıklar. 3. Çalışma ortamındaki tehlikeli durumları açıklar. 4. Bilgisayar ekranını uygun şekilde konumlandırma ile ilgili bilgileri açıklar. <i>Ekranının boyun ve göz sağlığına uygun şekilde konumlandırılması gerektiği vurgulanır.</i> 5. Ekran çözünürlüğünü ayarlama ile ilgili bilgileri açıklar. <i>Rahat okumayı sağlamak amacıyla ekran çözünürlüğünün donanımsal olarak önerilen sınırlara göre ayarlanması gerektiği vurgulanır.</i> 6. Masa başındaki çalışmalarda beden sağlığını koruma kurallarını açıklar. 7. İşe özgü araç gereç ve ekipmanları kullanma kurallarını açıklar. <i>Araç gereç ve ekipmanların güvenlik talimatlarına uygun şekilde kullanılması gerektiği belirtilir.</i> 8. Çalışma sırasında ortaya çıkabilecek acil durumları açıklar. 9. Kişisel koruyucu donanımların iş sağlığı ve güvenliği açısından önemini açıklar.	Teorik Eğitim Süresi: 2 Ders Saati Uygulamalı Eğitim Süresi: -

	<p>10. Acil durumlarda yapılması gerekenleri sıralar. <i>Acil durumlarda çıkış veya kaçış kural ve yöntemleri üzerinde durulur.</i></p> <p>11. Çalışılan alanda yapılması gereken işlemleri sıralar. <i>Çalışma sırasında ortaya çıkan kâğıt, kumaş, iplik, cam ve plastik gibi atıklar ve dönüştürülebilir malzemelerle ilgili yapılacak işlemler üzerinde durulur.</i></p> <p>12. Kuruluş kaynaklarını tasarruflu bir şekilde kullanma yöntemlerini açıklar.</p> <p>13. Kuruluş kaynaklarını verimli bir şekilde kullanma yöntemlerini açıklar.</p>	
<p>B. TASARIMIN TEMEL İLKELERİ</p> <p>1. Tasarımın Tanımı</p> <p>2. Tasarımın Ana Elemanları</p> <p>a. Algı</p> <p>b. Zemin (fon)</p> <p>c. Biçim</p> <p>ç. Anlam</p> <p>3. Renk Bilgisi</p> <p>a. Renk tanımı</p> <p>b. Ana-ara renkler</p> <p>c. Zıt (kontrast) renkler</p> <p>ç. Sıcak-soğuk renkler</p> <p>d. Nötr renkler</p>	<p>1. Tasarım işlemini tanımlar.</p> <p>2. Tasarımın ana elemanlarını açıklar.</p> <p>3. Renk kavramını açıklar.</p> <p>4. Tasarımı etkileyen faktörleri açıklar.</p>	<p>Teorik Eğitim Süresi: 4 Ders Saati</p> <p>Uygulamalı Eğitim Süresi: -</p>

<p>4. Tasarımı Etkileyen Faktörler</p> <p>a. Teknolojik faktörler</p> <p>b. Sosyolojik faktörler</p>		
<p>C. VEKTÖREL BAZLI PROGRAMLAR</p> <p>1. Vektörel Bazlı Programların Özellikleri</p> <p>2. Vektörel Bazlı Programlarda Çalışma Alanını Düzenleme</p> <p>a. Yeni sayfa açma</p> <p>b. Sayfa boyutlandırma</p> <p>3. Araç Kutusu</p> <p>a. Çizgisel çalışma</p> <p>b. Geometrik çizim</p> <p>4. Katmanlar</p> <p>a. Katman açma</p> <p>b. Katman silme</p> <p>c. Katman birleştirme</p> <p>ç. Nesne ve katmanların konumlandırılması</p>	<p>1. Vektörel bazlı programların özelliklerini açıklar.</p> <p>2. Vektörel bazlı programlarda çalışma alanını düzenleme yöntemini açıklar.</p> <p>3. Vektörel bazlı programlarda çalışma alanını düzenler.</p> <p>4. Vektörel bazlı programlarda araç kutusunu kullanma usulünü açıklar.</p> <p>5. Vektörel bazlı programlarda araç kutusunu kullanır.</p> <p><i>Araç kutusunu kullanarak çizgisel ve geometrik çizim yapması beklenir.</i></p> <p>6. Vektörel bazlı programlarda bir ya da birden fazla katman kullanarak çalışma yöntemini açıklar.</p> <p>7. Vektörel bazlı programlarda bir ya da birden fazla katman kullanarak çalışma yapar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Katman açma, silme, birleştirme yapması beklenir.</i> • <i>Nesne ve katmanları konumlandırması beklenir.</i> <p>8. Vektörel bazlı programlarda temel düzenleme tekniklerini açıklar.</p> <p>9. Vektörel bazlı programlarda temel düzenleme ile ilgili teknikleri uygular.</p> <p>10. Vektörel bazlı programlarda temel çizim tekniklerini açıklar.</p> <p>11. Vektörel bazlı programlarda temel çizim teknikleri ile çizim yapar.</p>	<p>Teorik Eğitim Süresi: 2 Ders Saati</p> <p>Uygulamalı Eğitim Süresi: 10 Ders Saati</p>

<p>5. Temel Düzenleme</p> <ol style="list-style-type: none">a. Geometrik formları gruplandırmab. Geometrik formların grubunu çözmec. Geometrik formları birleştirmeç. Geometrik formların dolgu rengini değiştirmed. Geometrik formların kontur rengini değiştirmee. Geometrik formları seçilen bir nesneye ya da sayfaya göre sıralama <p>6. Temel Çizim Teknikleri</p> <p>7. Metin Oluşturma</p> <ol style="list-style-type: none">a. Metin alanını boyutlandırmab. Metin niteliklerini değiştirmec. Metne kavis verme <p>8. Filtreler</p> <ol style="list-style-type: none">a. Filtrelerin çalışma tekniklerib. Filtre ve renk modları	<p>12. Vektörel bazlı programlarda metin oluşturma tekniklerini açıklar.</p> <p>13. Vektörel bazlı programlarda metin oluşturur.</p> <p>14. Vektörel bazlı programlarda filtreleri kullanma usulünü açıklar.</p> <p>15. Vektörel bazlı programlarda filtreleri kullanır.</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Filtrelerin çalışma teknikleri ile filtre ve renk modlarını kullanması beklenir.</i>• <i>Sunum dosyalarında filtre kullanması beklenir.</i>	
---	--	--

<p>c. Sunum dosyalarında filtre kullanımı</p>		
<p>Ç. VEKTÖREL BAZLI PROGRAMLAR İLE TEKNİK ÇİZİM</p> <p>1. Teknik Çizimde Kullanılan Ölçü ve Oranlar</p> <p>2. Kalıbı Modele Uyarlama</p> <p>a. Pilise çizimi</p> <p>b. Drape çizimi</p> <p>c. Pili çizimi</p> <p>ç. Volan çizimi</p> <p>d. Fırfır çizimi</p> <p>e. Cep çizimi</p> <p>f. Kup çizimi</p> <p>g. Pat çizimi</p> <p>h. Yaka çizimi</p> <p>1. Kol çizimi</p> <p>i. Manşet çizimi</p>	<p>1. Vektörel bazlı programlarda teknik çizimde kullanılan ölçü ve oranları açıklar.</p> <p>2. Vektörel bazlı programlarda kalıbı modele uyarlama yöntemlerini açıklar.</p> <p>3. Vektörel bazlı programlarda kalıbı modele uyarlar.</p> <p><i>Pilise, drape, pili, volan, fırfır, cep, kup, pat, yaka, kol ve manşet çizimi yapması beklenir.</i></p>	<p>Teorik Eğitim Süresi: 2 Ders Saati</p> <p>Uygulamalı Eğitim Süresi: 15 Ders Saati</p>

<p>D. VEKTÖREL BAZLI PROGRAMLAR İLE ARTİSTİK ÇİZİM</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Artistik Çizimde Kullanılan Ölçü ve Oranlar 2. İnsan Figürü Çizim Aşamaları <ol style="list-style-type: none"> a. Silüet çizimi b. Yüz çizimi c. El çizimi ç. Ayak çizimi 3. Artistik Çizim <ol style="list-style-type: none"> a. Artistik silüette giysi çizimi b. Renk modlarını değiştirme c. Farklı renk modlarını birlikte kullanma ç. Varyant hazırlama 4. Portfolyo Hazırlama 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vektörel bazlı programlarda artistik çizimde kullanılan ölçü ve oranları açıklar. 2. Vektörel bazlı programlarda insan figürü çizim aşamalarını sıralar. 3. Vektörel bazlı programlarda insan figürü çizer. <i>Silüet, yüz, el ve ayak çizimlerini yapması beklenir.</i> 4. Vektörel bazlı programlarda artistik çizim ve boyama yöntemini açıklar. 5. Vektörel bazlı programlarda artistik çizim ve boyama yapar. <ul style="list-style-type: none"> • <i>Artistik silüette giysi çizimini yapması beklenir.</i> • <i>Farklı renk modlarını birlikte kullanarak varyant hazırlaması beklenir.</i> 6. Vektörel bazlı programlarda portfolyo hazırlama usulünü açıklar. 7. Vektörel bazlı programlarda portfolyo hazırlar. 	<p>Teorik Eğitim Süresi: 2 Ders Saati</p> <p>Uygulamalı Eğitim Süresi: 15 Ders Saati</p>
<p>E. PİKSEL BAZLI PROGRAMLAR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Piksel ve Vektörel Bazlı Programlar Arasındaki Farklar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Piksel ve vektörel bazlı programlar arasındaki farkları ayırt eder. 2. Piksel bazlı programlarda çalışma alanını kullanma usulünü açıklar. 3. Piksel bazlı programlarda çalışma alanını kullanır. 	<p>Teorik Eğitim Süresi: 2 Ders Saati</p>

<p>2. Çalışma Alanını Kullanma</p> <ol style="list-style-type: none">Yeni sayfa açmaSayfa boyutlandırma <p>3. Araç Kutusu</p> <p>4. Katmanlar</p> <ol style="list-style-type: none">Katman açmaKatman silmeKatman birleştirmeNesne ve katmanların konumlandırılması <p>5. Temel Çizim Teknikleri</p> <p>6. Filtreler</p> <ol style="list-style-type: none">Filtrelerin çalışma teknikleriFiltre ve renk modlarıSunum dosyalarında filtre kullanımı <p>7. Hikâye Panosu</p>	<p>4. Piksel bazlı programlarda araç kutusunu kullanma usulünü açıklar.</p> <p>5. Piksel bazlı programlarda araç kutusunu kullanır.</p> <p>6. Piksel bazlı programlarda bir ya da birden fazla katman kullanarak çalışma yöntemini açıklar.</p> <p>7. Piksel bazlı programlarda bir ya da birden fazla katman kullanarak çalışma yapar.</p> <ul style="list-style-type: none"><i>Katman açma, silme, birleştirme yapması beklenir.</i><i>Nesne ve katmanların konumlandırılmasını yapması beklenir.</i> <p>8. Piksel bazlı programlarda temel çizim tekniklerini açıklar.</p> <p>9. Piksel bazlı programlarda temel çizim tekniklerini kullanarak çizim yapar.</p> <p>10. Piksel bazlı programlarda filtreleri kullanma usulünü açıklar.</p> <p>11. Piksel bazlı programlarda filtreleri kullanır.</p> <ul style="list-style-type: none"><i>Filtrelerin çalışma teknikleri ile filtre ve renk modlarını kullanması beklenir.</i><i>Sunum dosyalarında filtre kullanması beklenir.</i> <p>12. Piksel bazlı programlarda hikâye panosu hazırlama yöntemini açıklar.</p> <p>13. Piksel bazlı programlarda hikâye panosu hazırlar.</p>	<p>Uygulamalı Eğitim</p> <p>Süresi:</p> <p>10 Ders Saati</p>
--	--	--

<p>F. PİKSEL BAZLI PROGRAMLAR İLE TEKNİK ÇİZİM</p> <p>1. Model Uygulama Çizimleri</p> <ol style="list-style-type: none">Pilise çizimiDrape çizimiPili çizimiVolan çizimiFırfır çizimiCep çizimiKup çizimiPat çizimiYaka çizimiKol çizimiManşet çizimi	<ol style="list-style-type: none">Piksel bazlı programlarda model uygulama yöntemlerini açıklar.Piksel bazlı programlarda model uygulaması yapar. <i>Pilise, drape, pili, volan, fırfır, cep, kup, pat, yaka, kol, manşet çizimlerini yapması beklenir.</i>	<p>Teorik Eğitim Süresi: 2 Ders Saati</p> <p>Uygulamalı Eğitim Süresi: 16 Ders Saati</p>
<p>G. PİKSEL BAZLI PROGRAMLAR İLE ARTİSTİK ÇİZİM</p> <p>1. İnsan Figürü Çizim Aşamaları</p> <ol style="list-style-type: none">Silüet çizimiYüz çizimiEl çizimi	<ol style="list-style-type: none">Piksel bazlı programlarda insan figürü çizim aşamalarını sıralar.Piksel bazlı programlarda insan figürü çizer. <i>Silüet, yüz, el ve ayak çizimlerini yapması beklenir.</i>Piksel bazlı programlarda artistik çizim ve boyama yöntemini açıklar.Piksel bazlı programlarda artistik çizim yapar.<ul style="list-style-type: none"><i>Artistik silüette giysi çizimini yapması beklenir.</i>	<p>Teorik Eğitim Süresi: 2 Ders Saati</p>

<p>ç. Ayak çizimi</p> <p>2. Artistik Çizim</p> <p>a. Artistik silüette giysi çizimi</p> <p>b. Renk modlarını değiştirme</p> <p>c. Farklı renk modlarını birlikte kullanma</p> <p>ç. Varyant hazırlama</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Farklı renk modlarını birlikte kullanarak varyant hazırlaması beklenir.</i> 	<p>Uygulamalı Eğitim Süresi: 16 Ders Saati</p>
<p>H. MESLEK ETİĞİ VE MESLEKİ GELİŞİM FAALİYETLERİ</p> <p>1. Meslek Etiği</p> <p>2. İş Yerini ve İş Yeri Kaynaklarını Koruma</p> <p>3. Bireysel Mesleki Gelişim Çalışmaları</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meslek etiğine uygun çalışmanın önemini açıklar. 2. İş yeri mahremiyetine özen göstermenin önemini açıklar. 3. İş yerini ve iş yeri kaynaklarını korumanın önemini açıklar. 4. Mesleği ile ilgili eğitimlere katılmanın önemini açıklar. 5. Mesleği ile ilgili yeni teknolojileri takip etmenin önemini açıklar. 6. Bilgi ve deneyimlerini birlikte çalıştığı kişilere aktarmanın önemini açıklar. 	<p>Teorik Eğitim Süresi: 2 Ders Saati</p> <p>Uygulamalı Eğitim Süresi: -</p>
<p>TOPLAM SÜRE:</p>		<p>102 Ders Saati</p>

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME İLE İLGİLİ ESASLAR

Programa başlamadan önce kurum bünyesinde yapılacak seviye tespit sınavı ile kursiyerlerin bilgisayar kullanma becerileri ölçülür. Bu sınav sonucuna göre temel düzeyde bilgisayar kullanma becerisine sahip olduğu belirlenen bireyler programa kabul edilir. Program süresince her konu sonunda kursiyerlerin öğrenme düzeylerini belirlemek amacıyla izleme testleri yapılır. Bu sınavlardan elde edilecek sonuçlar kursiyerlerin başarı değerlendirmesinde kullanılmaz. Programın sonunda Millî Eğitim Bakanlığı Özel Kurslar Sınav Yönergesi çerçevesinde teorik ve uygulamalı sınav yapılır. Yapılacak teorik sınavda 100 üzerinden 60 ve üzeri puan alan kursiyerler başarılı sayılarak uygulamalı sınava girmeye hak kazanır. Teorik sınavdaki soru dağılımı aşağıdaki tabloya göre yapılır:

Ünite	Soru Sayısı
İş Sağlığı ve Güvenliği (İSG) Kuralları ve Çevre Koruma Önlemleri	1
Tasarımın Temel İlkeleri	3
Vektörel Bazlı Programlar	3
Vektörel Bazlı Programlar ile Teknik Çizim	3
Vektörel Bazlı Programlar ile Artistik Çizim	3
Piksel Bazlı Programlar	3
Piksel Bazlı Programlar ile Teknik Çizim	3
Piksel Bazlı Programlar ile Artistik Çizim	5
Meslek Etiği ve Mesleki Gelişim Faaliyetleri	1
TOPLAM SORU SAYISI	25

Uygulamalı sınavda 100 üzerinden 60 ve üzeri puan alan kursiyerler başarılı sayılır. Uygulamalı sınav aşağıdaki tabloda verilen ölçütlere göre değerlendirilir:

Ölçülecek Beceriler	Çok İyi	İyi	Orta	Geliştirilmeli	Zayıf
Bilgisayar programında teknik silüet çizebilme					
Bilgisayar programında artistik silüet çizebilme					
Bilgisayar programında silüet giydirebilme					
Bilgisayar programında giysi renklendirebilme					
Toplam:	... Puan				
Çok iyi: 25 Puan	İyi: 20 Puan	Orta: 15 Puan	Geliştirilmeli: 6 Puan	Zayıf: 0 Puan	

BELGELENDİRME

Kurs sonunda Ölçme ve Değerlendirme ile İlgili Esaslar bölümünde belirtilen ölçütlere göre başarılı olan kursiyerlere Özel Öğretim Kurumları Mevzuatı çerçevesinde Kurs Bitirme Belgesi düzenlenir.

PROGRAMIN UYGULAMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ GEREÇLERİ

1. Etkileşimli tahta
2. Projeksiyon veya TV
3. Kursiyer sayısı kadar bilgisayar ve stilistik uygulamalarında kullanılan programlar
4. Yazı tahtası
5. Eğitici tarafından hazırlanmış ders notları veya kitapçık
6. Eğitcinin kullandığı sunular ve videolar
7. Tasarım araştırması ile ilgili kaynaklar