

**ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ
«МАЙ БРЭЙН, МА»**

ИНН: 6671408832, КПП: 667101001, ОГРН: 1126671022026

УТВЕРЖДЕНО:
Директор ООО «Май Брэйн, Ма»
Поталов Е.В.
«10» сентября 2026г.
(Приказ № 1ДО от «10» сентября 2026г.)



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа**

«Искусственный интеллект в креативных индустриях»

Нормативный срок освоения программы: 36 академических часов

Форма обучения: заочная (исключительно с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения)

Направленность: художественная

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК	3
РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	8
2.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН	8
2.2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	9
2.3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА	12
РАЗДЕЛ 3. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	20
3.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	20
3.2. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	21
3.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	22
РАЗДЕЛ 4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	23
4.1. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	23
4.2. ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ УСЛОВИЯ	25
4.3. ПОРЯДОК И ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ЭЛЕКТРОННОГО ОБУЧЕНИЯ И ДИСТАНЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ (ДОТ)	26
4.4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	27
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	28
ПРИЛОЖЕНИЕ №1 (Типовые тестовые вопросы)	30

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Общая характеристика программы:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Искусственный интеллект в креативных индустриях» направлена на формирование у обучающихся базовых представлений об искусственном интеллекте и развитие практических навыков его применения при решении творческих задач, создании визуального и мультимедийного контента.

Программа имеет практико-ориентированный характер и сочетает изучение основных понятий и принципов работы современных технологий искусственного интеллекта с выполнением практических и творческих заданий. В процессе освоения программы обучающиеся знакомятся с возможностями генеративного искусственного интеллекта, осваивают основы промпт-инжиниринга, учатся создавать изображения и разрабатывать различные виды цифрового контента с использованием ИИ-инструментов.

Особое внимание в программе уделяется последовательному формированию навыков постановки творческой задачи, составления запросов, анализа результатов генерации, их отбора и последующей доработки. Обучающиеся получают возможность применять изученные инструменты для разработки собственных творческих идей и создания итогового цифрового материала.

Особенности программы:

- ✓ использование искусственного интеллекта как инструмента творческой деятельности и создания цифрового контента;
- ✓ сочетание теоретической подготовки с практическими и творческими заданиями;
- ✓ последовательное освоение основ промпт-инжиниринга и методов эффективного взаимодействия с генеративными ИИ-системами;
- ✓ применение искусственного интеллекта для создания изображений, визуальных концепций, рекламных и информационных материалов, мультимедийного контента;
- ✓ развитие навыков анализа, отбора и доработки результатов, полученных с использованием ИИ;
- ✓ включение вопросов авторства, интеллектуальной собственности, защиты персональных данных, цифровой безопасности и ответственного использования технологий искусственного интеллекта.

Результатом освоения программы является формирование у обучающихся базовых знаний об искусственном интеллекте и практических навыков его применения при решении творческих задач. Обучающиеся приобретают навыки составления промптов, создания и анализа визуального контента, разработки творческих и мультимедийных материалов, а также освоения основных принципов безопасного и ответственного использования искусственного интеллекта.

Программа рассчитана на взрослых обучающихся — лиц старше 18 лет, заинтересованных в освоении современных цифровых инструментов, развитии творческих навыков и использовании технологий искусственного интеллекта в дизайне, медиа, создании контента и других направлениях креативных индустрий.

Нормативно-правовые основания разработки программы:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Искусственный интеллект в креативных индустриях» разработана на основании:

- Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
 - Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
 - Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 года № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» — в части положений, применимых к общим подходам к организации образовательной деятельности, при необходимости;
- нормативных правовых актов Российской Федерации, регулирующих применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ;
- законодательства Российской Федерации в области защиты прав обучающихся, обработки персональных данных и обеспечения информационной безопасности;
- законодательства Российской Федерации в области охраны интеллектуальной собственности, авторских и смежных прав, применяемого при создании и использовании цифрового контента;
- локальных нормативных актов ООО «Май Брэйв, Ма», регламентирующих организацию и осуществление образовательной деятельности.

Актуальность программы:

Современное общество характеризуется стремительным развитием цифровых технологий, увеличением объемов создаваемой информации и активным внедрением искусственного интеллекта в различные сферы деятельности. Генеративные технологии позволяют создавать тексты, изображения, аудио- и видеоматериалы, разрабатывать визуальные концепции и находить новые способы решения творческих задач. В этих условиях особое значение приобретает способность человека понимать возможности современных ИИ-инструментов и грамотно использовать их в своей деятельности.

Искусственный интеллект становится одним из инструментов современной творческой деятельности, применяемым в дизайне, рекламе, медиа, создании цифрового контента, разработке визуальных материалов и мультимедийных проектов. При этом эффективное использование таких технологий требует не только знания возможностей конкретных инструментов, но и умения правильно формулировать задачи, составлять запросы, анализировать полученные результаты и осуществлять их последующую доработку.

Программа «Искусственный интеллект в креативных индустриях» актуальна потому, что:

- направлена на освоение современных цифровых инструментов и способов их применения при решении творческих задач;
- отвечает современному запросу на развитие цифровой и творческой грамотности, необходимых для работы с современными технологиями создания контента;
- позволяет сформировать базовые навыки промпт-инжиниринга и эффективного взаимодействия с генеративными системами искусственного интеллекта;
- предоставляет возможность применять ИИ при создании изображений, визуальных

концепций, рекламных и информационных материалов, а также мультимедийного контента;

- способствует развитию навыков самостоятельной постановки творческой задачи, анализа, отбора и доработки результатов, полученных с использованием искусственного интеллекта;

- включает изучение вопросов авторства, интеллектуальной собственности, защиты персональных данных, цифровой безопасности и ответственного использования ИИ;

- использует дистанционные образовательные технологии, что обеспечивает доступность и гибкость освоения программы.

Таким образом, программа «Искусственный интеллект в креативных индустриях» соответствует современным тенденциям развития цифровых технологий и направлена на формирование у обучающихся базовых знаний и практических навыков, необходимых для осознанного и ответственного применения искусственного интеллекта в творческой деятельности и при создании цифрового контента.

Цель программы — формирование у обучающихся базовых знаний в области искусственного интеллекта и практических навыков применения генеративных ИИ-технологий для решения творческих задач, разработки визуального концепта, дизайна и мультимедийного контента.

Задачи программы:

❖ Обучающие (предметные):

- Сформировать представление об основных принципах работы искусственного интеллекта, машинного обучения и генеративных нейросетевых моделей.
- Ознакомить с видами и возможностями современных ИИ-инструментов (текстовых, визуальных, голосовых, музыкальных, видео- и мультимодальных систем).
- Обучить основам промпт-инжиниринга и методике составления эффективных текстовых запросов для управления результатом генерации.
- Научить применять ИИ-инструменты при создании изображений, стилизации, разработке дизайна, медиаматериалов, а также элементов музыкального и видеоконтента.
- Ознакомить с правовыми и этическими нормами применения искусственного интеллекта, правилами защиты персональных данных, информационной безопасности и основами авторского права.

❖ Развивающие (метапредметные):

- Развить навыки самостоятельной постановки творческой задачи, формулирования технического задания для нейросетевых систем.
- Сформировать умение критически анализировать, отбирать и дорабатывать результаты, полученные с использованием генеративного ИИ.
- Развить визуальную грамотность, чувство композиции, цвета и стиля при работе с цифровым контентом.

❖ Воспитательные (личностные):

- Способствовать формированию культуры ответственного, безопасного и осознанного использования современных цифровых технологий.
- Вовлечь обучающихся в самостоятельную практическую и творческую деятельность, стимулируя раскрытие их индивидуального творческого потенциала.

Требования к слушателям (категории слушателей):

Граждане Российской Федерации с 18 (восемнадцать) лет.

Объем программы (трудоемкость): 36 академических часов

Срок освоения программы: 2 месяца.

Язык обучения: русский.

Направленность: художественная.

Уровень освоения программы: базовый.

Форма обучения: заочная (исключительно с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения).

Форма итоговой аттестации обучающихся: итоговое тестирование (проводится в дистанционном формате на платформе GetCourse).

Документ, выдаваемый после завершения обучения: Сертификат

Планируемые результаты освоения программы

В результате освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Искусственный интеллект в креативных индустриях» у обучающихся формируются предметные знания и умения, а также метапредметные и личностные компетенции, необходимые для осознанного применения генеративных технологий в творческой деятельности и цифровом дизайне.

Обучающиеся будут знать:

- основные понятия, историю развития и принципы работы технологий искусственного интеллекта, машинного обучения и генеративных нейросетевых моделей;
- виды, функциональные возможности и ограничения современных ИИ-инструментов (текстовых, визуальных, музыкальных, видео и мультимодальных);
- основы и структуру промпт-инжиниринга, ключевые элементы эффективного текстового запроса (контекст, объект, стиль, свет, композиция, формат);
- принципы применения ИИ в дизайне, медиа, рекламе, фотографии и мультимедийном творчестве;
- правовые и этические нормы использования ИИ, основы авторского права, правила защиты персональных данных и цифровой безопасности.

Обучающиеся будут уметь:

- формулировать и ставить творческую задачу, подбирать референсы и разрабатывать техническое задание для нейросетевых систем;
- составлять, анализировать и итеративно корректировать промпты для получения точного визуального или текстового результата;
- генерировать изображения, концепт-арты, иллюстрации, рекламные и информационные материалы в заданном стиле и формате;
- разрабатывать комплексные визуальные концепции проектов для медиа и социальных сетей с использованием ИИ;
- формировать концепции и раскадровки для мультимедийных и видеопроектов;
- оценивать достоверность, безопасность и юридическую чистоту получаемых с помощью ИИ материалов.

У обучающихся будут сформированы (навыки и качества):

- навыки итеративной работы с нейросетями: от постановки гипотезы и первоначальной генерации до отбора и доработки итогового цифрового продукта;
- визуальная грамотность, развитое чувство композиции, цвета и стилистики при создании цифрового контента;
- навыки критического анализа и экспертного отбора результатов, созданных генеративным искусственным интеллектом;
- способность сочетать генеративные ИИ-технологии с традиционными методами дизайна и проектирования;
- культура ответственного, безопасного и этичного использования искусственного интеллекта и соблюдения интеллектуальных прав.

Таким образом, освоение программы обеспечивает комплексное развитие цифровой и творческой грамотности, позволяя обучающимся эффективно и осознанно привлекать инструменты искусственного интеллекта для решения практических и художественных задач.

РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Искусственный интеллект в креативных индустриях»

Нормативный срок освоения программы: 36 академических часов

Форма обучения: заочная (исключительно с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения)

№	Наименование раздела	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия / самостоятельная работа	Форма контроля
1	Знакомство с искусственным интеллектом	4	2	2	Тест
2	Искусственный интеллект как инструмент творчества	4	2	2	Практическое задание
3	Основы промпт-инжиниринга	6	2	4	Практическое задание
4	Создание изображений с помощью искусственного интеллекта	6	2	4	Практическое задание
5	ИИ в дизайне, медиа и создании контента	5	2	3	Практическое задание
6	Музыка, видео и мультимедийное творчество с ИИ	3	1	2	Творческое задание
7	Этичное и безопасное использование искусственного интеллекта	3	2	1	Тест
8	Творческий практикум «Моя идея + ИИ»	3	1	2	Практическое задание
9	Итоговое тестирование	2	—	2	Итоговый тест
Итого		36	14	22	

2.2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа

«Искусственный интеллект в креативных индустриях»

Нормативный срок освоения программы: 36 академических часов

Форма обучения: заочная (исключительно с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения)

№	Модуль (Раздел)	Общи й объем (ч)	Видеолекци и (ч)	Темы видеолекций	Семинар ы / Вебинар ы (ч)	Темы семинаров	Практик а (ч)	Практические задания
1	Знакомство с искусственным интеллектом	4	1	Понятие ИИ, ключевые этапы развития. Понятие машинного обучения и нейронных сетей. Генеративный ИИ.	1	Основные виды ИИ-инструментов (текст, фото, звук, видео). Принципы взаимодействия, возможности и ограничения.	2	Знакомство с интерфейсом ИИ-сервисов. Выполнение базовых запросов, сравнение формулировок, анализ ограничений. Практическое задание «Что умеет искусственный интеллект?».
2	Искусственный интеллект как инструмент творчества	4	1	Творческая идея и задача. Поиск идей, концепций и нестандартных решений с помощью ИИ.	1	Постановка задачи, ТЗ для нейросети, работа с референсами. Авторский замысел и сохранение индивидуального стиля.	2	Формирование собственной идеи. Разработка вариантов концепции с ИИ, анализ, сравнение и выбор лучшего направления.
3	Основы промпт-инжиниринга	6	1	Понятие промпта и промпт-инжиниринга.	1	Итеративный подход к работе с ИИ. Последовательн	4	Составление базовых и структурированных промптов. Управление стилем, светом и деталями.

№	Модуль (Раздел)	Общи й объем (ч)	Видеолекци и (ч)	Темы видеолекций	Семинар ы / Вебинар ы (ч)	Темы семинаров	Практик а (ч)	Практические задания
				Элементы эффективного запроса (объект, контекст, стиль, свет, композиция, формат).		ое уточнение запроса, исправление типичных ошибок, работа с контекстом.		Корректировка запросов и создание собственных шаблонов.
4	Создание изображений с помощью искусственно го интеллекта	6	1	Принципы построения визуального образа. Композиция, цвет, свет. Создание персонажей и объектов.	1	Стилизация изображений. Применение ИИ в иллюстрациях, рекламе, постерной графике, обложках и SMM-контенте.	4	Генерация изображения по своей идее, разработка персонажа, эксперименты со стилями и светом. Задание «Один образ — несколько визуальных решений».
5	ИИ в дизайне, медиа и создании контента	5	1	Понятие креативных индустрий. Применение ИИ в графическом дизайне, рекламе, брендинге, веб- дизайне и медиа.	1	Сочетание генеративных ИИ- инструментов с традиционным дизайном. Роль человека в отборе и редактировании.	3	Разработка визуального концепта проекта, создание рекламного/информационн ого постера, обложки или серии материалов для соцсетей, доработка результатов.
6	Музыка, видео и мультимедий ное творчество с ИИ	3	1	Использование ИИ для генерации музыкальных идей, сценариев, видеоматериало	0.5	Взаимодействие текста, визуального образа, аудио и видео в едином мультимедийно м проекте.	1.5	Разработка концепции короткого видеоролика, написание сценария с ИИ, формирование раскадровки и подбор звукового оформления.

№	Модуль (Раздел)	Общи й объем (ч)	Видеолекци и (ч)	Темы видеолекций	Семинар ы / Вебинар ы (ч)	Темы семинаров	Практик а (ч)	Практические задания
				в, раскадровок и звукового сопровождения.				
7	Этичное и безопасное использовани е искусственно го интеллекта	3	1	Ответственное использование ИИ, авторское право, защита персональных данных и цифровая безопасность.	1	Проверка достоверности информации, этические риски при создании контента, правила использования референсов.	1	Разбор практических ситуаций (кейсов), оценка юридических и этических рисков, формирование чек- листа безопасной работы.
8	Творческий практикум «Моя идея + ИИ»	3	0.5	Этапы реализации итогового проекта: от постановки задачи и сборки промптов до генерации, отбора и доработки.	0.5	Принципы презентации и оценки авторского цифрового продукта, созданного с участием ИИ.	2	Выполнение итоговой самостоятельной работы (постер, серия иллюстраций, концепция бренда, видеоконцепция или обложка) с применением всех изученных навыков.
9	Итоговое тестирование	2	—	—	—	—	2	Прохождение итогового электронного тестирования на платформе GetCourse по всем разделам программы.
ИТОГО		36	7.5		6.5		22	

2.3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА
Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Искусственный интеллект в креативных индустриях»

Нормативный срок освоения программы: 36 академических часов

Форма обучения: заочная (исключительно с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения)

Раздел 1. Знакомство с искусственным интеллектом — 4 часа

Теоретические занятия — 2 часа

Понятие искусственного интеллекта. Основные этапы развития технологий искусственного интеллекта. Современные направления применения ИИ.

Понятие машинного обучения и нейронных сетей. Генеративный искусственный интеллект и особенности генеративных моделей.

Основные виды современных ИИ-инструментов:

- текстовые;
- визуальные;
- голосовые;
- музыкальные;
- видеоинструменты;
- мультимодальные системы.

Принципы взаимодействия пользователя с генеративными системами.

Возможности применения искусственного интеллекта в творческой деятельности, дизайне, рекламе, фотографии, музыке, видео, медиа и создании цифрового контента.

Возможности и ограничения современных ИИ-инструментов.

Практические занятия — 2 часа

Знакомство с возможностями современных инструментов искусственного интеллекта.

Выполнение простых запросов и получение первых результатов генерации.

Сравнение результатов при использовании различных формулировок одной задачи.

Анализ возможностей и ограничений выбранных ИИ-инструментов.

Практическое задание «Что умеет искусственный интеллект?».

Раздел 2. Искусственный интеллект как инструмент творчества — 4 часа

Теоретические занятия — 2 часа

Понятие творческой идеи и творческой задачи.

Искусственный интеллект как инструмент творческой деятельности.

Использование ИИ для поиска идей, разработки концепций, создания вариантов и поиска нестандартных решений.

Постановка творческой задачи.

Формирование технического задания для нейросетевой системы.

Работа с референсами и визуальными образцами.

Авторский замысел и результат генерации.

Принципы сохранения индивидуального творческого подхода при использовании ИИ.

Практические занятия — 2 часа

Формирование собственной творческой идеи.

Разработка нескольких вариантов творческой концепции с использованием ИИ.

Анализ и сравнение полученных вариантов.

Выбор наиболее подходящего направления.

Формирование первоначальной визуальной или содержательной концепции проекта.

Раздел 3. Основы промпт-инжиниринга — 6 часов

Теоретические занятия — 2 часа

Понятие промпта и промпт-инжиниринга.

Промпт как инструмент постановки задачи и управления результатом генерации.

Основные элементы эффективного запроса:

- задача;
- объект;
- контекст;
- характеристики;
- стиль;
- композиция;
- цвет;
- освещение;
- атмосфера;

- формат;
- ограничения.

Принципы последовательного уточнения запроса.

Работа с контекстом и дополнительными условиями.

Типичные ошибки при составлении промптов.

Итеративный подход к работе с ИИ: постановка задачи, получение результата, анализ, корректировка запроса и повторная генерация.

Практические занятия — 4 часа

Создание базовых промптов для различных творческих задач.

Преобразование простого запроса в структурированный промпт.

Создание серии запросов с последовательным усложнением задачи.

Практика управления характеристиками результата:

- стилем;
- цветом;
- композицией;
- освещением;
- атмосферой;
- детализацией;
- форматом.

Сравнение результатов при различных формулировках.

Выявление недостатков результата и корректировка промпта.

Создание собственных шаблонов промптов для дальнейшего использования.

Раздел 4. Создание изображений с помощью искусственного интеллекта — 6 часов

Теоретические занятия — 2 часа

Основы генерации изображений с использованием искусственного интеллекта.

Принципы построения визуального образа.

Композиция и визуальная иерархия.

Цвет, форма, свет и пространство.

Создание персонажей, объектов и визуальных сцен.

Стилизация изображений.

Использование ИИ для создания:

- иллюстраций;
- рекламных изображений;
- плакатов;
- обложек;
- концепт-артов;
- визуальных материалов для социальных сетей;
- презентационных материалов.

Принципы формирования единого визуального стиля.

Практические занятия — 4 часа

Создание изображения на основе собственной творческой идеи.

Разработка визуального персонажа или объекта.

Создание нескольких вариантов одного визуального решения.

Эксперименты с различными стилями.

Изменение композиции, цветовой гаммы, освещения и атмосферы.

Создание серии изображений в единой стилистике.

Анализ полученных результатов и их последующая корректировка.

Практическое задание «Один образ — несколько визуальных решений».

Раздел 5. ИИ в дизайне, медиа и создании контента — 5 часов

Теоретические занятия — 2 часа

Понятие креативных индустрий и их основные направления.

Возможности применения искусственного интеллекта в современной творческой деятельности.

Использование ИИ в:

- графическом дизайне;
- рекламе;
- брендинге;

- социальных сетях;
- фотографии;
- иллюстрации;
- презентациях;
- веб-дизайне;
- медиа;
- создании цифрового контента.

Использование нейросетей при разработке визуальной концепции проекта.

Сочетание генеративных технологий с традиционными инструментами дизайна.

Роль человека в постановке задачи, выборе результата, его редактировании и финальной обработке.

Практические занятия — 3 часа

Разработка визуальной концепции творческого или коммерческого проекта.

Создание рекламного или информационного постера.

Разработка обложки для цифрового продукта, презентации или публикации.

Создание серии визуальных материалов для социальных сетей.

Формирование единого визуального направления.

Анализ и доработка созданных материалов.

Раздел 6. Музыка, видео и мультимедийное творчество с ИИ — 3 часа

Теоретические занятия — 1 час

Возможности искусственного интеллекта в создании мультимедийного контента.

Использование ИИ для разработки:

- музыкальных идей;
- сценариев;
- визуальных концепций;
- видеоматериалов;
- раскадровок;
- текстового и аудиовизуального контента.

Взаимодействие текста, изображения, звука и видео в едином творческом проекте.

Практические занятия — 2 часа

Разработка концепции короткого видеоролика.

Создание сценария с использованием ИИ.

Формирование раскадровки.

Разработка визуального решения видеопроекта.

Подбор музыкального и звукового направления.

Создание концепции мультимедийного материала.

Раздел 7. Этичное и безопасное использование искусственного интеллекта — 3 часа

Теоретические занятия — 2 часа

Основные принципы ответственного использования искусственного интеллекта.

Ответственность пользователя за результаты применения ИИ.

Понятие авторства в условиях использования генеративных технологий.

Основы интеллектуальной собственности.

Использование сторонних изображений, текстов и иных материалов.

Работа с референсами.

Персональные данные и конфиденциальная информация.

Основы цифровой безопасности.

Достоверность информации, создаваемой искусственным интеллектом.

Необходимость проверки результатов генерации.

Основные этические риски применения ИИ в творческой деятельности.

Практическое занятие — 1 час

Анализ практических ситуаций использования искусственного интеллекта.

Выявление потенциальных рисков.

Разбор вопросов авторства и использования сторонних материалов.

Формирование правил безопасной и ответственной работы с ИИ-инструментами.

Раздел 8. Творческий практикум «Моя идея + ИИ» — 3 часа

Теоретическое занятие — 1 час

Основные этапы создания творческого материала с использованием искусственного интеллекта:

1. формирование идеи;
2. постановка задачи;
3. разработка концепции;
4. подготовка промптов;
5. генерация вариантов;
6. анализ результатов;
7. отбор;
8. доработка;
9. формирование итогового материала.

Принципы самостоятельной работы с ИИ при решении творческих задач.

Практические занятия — 2 часа

Выполнение самостоятельного творческого задания с применением изученных инструментов искусственного интеллекта.

В качестве практической работы может быть выполнено:

- рекламное изображение;
- серия визуальных материалов;
- иллюстрация;
- плакат;
- обложка;
- персонаж;
- визуальная концепция бренда;
- концепция цифрового продукта;
- видеоконцепция;
- цифровая история;
- мультимедийный материал;
- иной творческий продукт.

При выполнении задания обучающийся применяет навыки постановки задачи, составления промптов, генерации, анализа, отбора и доработки результатов.

Раздел 9. Итоговое тестирование — 2 часа

Итоговое тестирование проводится после завершения изучения всех разделов программы.

Тестирование осуществляется **в дистанционном формате на образовательной платформе GetCourse.**

Итоговый тест включает вопросы по основным темам программы:

- основные понятия искусственного интеллекта;
- генеративный искусственный интеллект;
- применение ИИ в креативных индустриях;
- принципы промпт-инжиниринга;
- создание и анализ визуального контента;
- применение ИИ в дизайне и медиа;
- использование ИИ для создания мультимедийного контента;
- принципы ответственного использования ИИ;
- цифровая безопасность;
- основы авторства и интеллектуальной собственности.

Результат тестирования фиксируется средствами образовательной платформы GetCourse.

Положительным результатом итогового тестирования является получение обучающимся установленного проходного балла.

РАЗДЕЛ 3. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

3.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Искусственный интеллект в креативных индустриях»

Нормативный срок освоения программы: 36 академических часов

Форма обучения: заочная (исключительно с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения)

Календарный график обучения является примерным, составляется и утверждается для каждой группы.

Итоговая аттестация проводится согласно графику.

Неделя	Понедельник (Семинар / Яндекс Телемост)	Четверг (Видеолекции / GetCourse)	Практика / Самостоятельная работа (гибко)	Кол-во часов недели
1	Раздел 1. Семинар «Виды ИИ-инструментов, возможности и ограничения» (1 ч)	Раздел 1. Видеолекция «Понятие ИИ, машинное обучение и генеративные модели» (1 ч)	Раздел 1. Практика «Что умеет искусственный интеллект?» (2 ч)	4
2	Раздел 2. Семинар «Постановка задачи, ТЗ и работа с референсами» (1 ч)	Раздел 2. Видеолекция «Творческая идея и поиск решений с ИИ» (1 ч)	Раздел 2. Практическая работа по формированию и выбору концепции (2 ч)	4
3	Раздел 3. Семинар «Итеративный подход и исправление ошибок в промптах» (1 ч)	Раздел 3. Видеолекция «Понятие и элементы структуры промпта» (1 ч)	Раздел 3. Практика составления и корректировки промптов (4 ч)	6
4	Раздел 4. Семинар «Стилизация, коммерческая и SMM-графика» (1 ч)	Раздел 4. Видеолекция «Принципы построения визуального образа и композиция» (1 ч)	Раздел 4. Практика «Один образ — несколько визуальных решений» (4 ч)	6
5	Раздел 5. Семинар «Сочетание ИИ и традиционных инструментов дизайна» (1 ч)	Раздел 5. Видеолекция «Применение ИИ в дизайне, медиа и брендинге» (1 ч)	Раздел 5. Разработка визуального концепта проекта / постера (3 ч)	5
6	Раздел 6. Семинар «Мультимедийный контент: текст, фото, звук и видео» (0.5 ч)	Раздел 6. Видеолекция «Создание сценариев и раскадровок с ИИ» (1 ч)	Раздел 6. Разработка концепции и сценария видеоролика (1.5 ч)	3
7	Раздел 7. Семинар «Проверка фактов и этика использования ИИ» (1 ч)	Раздел 7. Видеолекция «Авторское право и безопасность персональных данных» (1 ч)	Раздел 7. Практический разбор кейсов и рисков (1 ч)	3
8	Раздел 8. Семинар «Презентация и оценка итогового проекта» (0.5 ч) Раздел 9. —	Раздел 8. Видеолекция «Этапы сборки итогового творческого проекта» (0.5 ч) Раздел 9. —	Раздел 8. Выполнение итогового практикума «Моя идея + ИИ» (2 ч) Раздел 9. Итоговое тестирование на GetCourse (2 ч)	5
ИТОГО	6.5 ч	7.5 ч	22 ч	36 ч

3.2. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Искусственный интеллект в креативных индустриях» обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими высшее образование или среднее профессиональное образование в областях, соответствующих направленности программы (информационные технологии, цифровой дизайн, медиа, коммуникации, искусство и культура, педагогика), а также имеющими практический опыт работы с инструментами искусственного интеллекта и генеративными нейросетевыми технологиями не менее 1 года.

Лица, не имеющие специального профильного образования или установленного стажа работы, но обладающие достаточным практическим опытом в сфере применения ИИ-технологий и цифрового контента и выполняющие качественно и в полном объеме возложенные на них обязанности, по решению организации могут привлекаться к реализации программы наравне с лицами, имеющими профильную подготовку.

Профиль педагогических кадров:

- Высшее или среднее профессиональное образование в сфере IT, прикладной информатики, графического/цифрового дизайна, медиакоммуникаций, рекламы, искусственного интеллекта или педагогического образования.
- Владение современными ИИ-инструментами, навыками промпт-инжиниринга, генерации визуального, текстового и мультимедийного контента.
- Навыки работы с электронными образовательными ресурсами и платформами дистанционного обучения (GetCourse, сервисы видеоконференций Яндекс Телемост).

Должностные обязанности преподавателя (педагога дополнительного образования):

- Организует и проводит теоретические (видеолекции, вебинары) и практические занятия по всем разделам программы в соответствии с учебным планом и календарным учебным графиком.
- Обеспечивает выполнение учебного плана, высокое качество проведения занятий и освоения обучающимися практических навыков применения ИИ.
- Разрабатывает и актуализирует учебно-методические материалы, инструкции по работе с нейросетями, кейсы, практические задания и тестовые материалы.
- Контролирует и проверяет выполнение обучающимися практических и творческих заданий, предоставляет развернутую обратную связь и методическую поддержку.
- Создает условия для формирования у обучающихся цифровой и творческой грамотности, культуры ответственного и безопасного применения технологий искусственного интеллекта.
- Осуществляет текущий контроль успеваемости и принимает участие в проведении итогового тестирования обучающихся на образовательной платформе.

Преподаватель должен знать:

- Законы и иные нормативные правовые акты Российской Федерации, регулирующие сферу образования (в том числе Федеральный закон № 273-ФЗ «Об образовании в РФ», Порядок организации образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам);

- Законодательство РФ в сфере защиты персональных данных, информационной безопасности и охраны интеллектуальной собственности (авторского права) при создании и использовании цифрового контента;
- Локальные нормативные акты организации, регламентирующие реализацию образовательного процесса;
- Современные формы, методы и электронные образовательные технологии обучения взрослых, принципы построения дистанционного курса;
- Основы педагогики, методику преподавания цифровых дисциплин и промпт-инжиниринга;
- Правила ведения документации по учебной работе, порядок учета успеваемости и выдачи итоговых документов;
- Функционал и правила работы с образовательной платформой GetCourse, сервисом Яндекс Телемост и профильными ИИ-сервисами.

3.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Формы и формы проведения аттестации

Оценка качества освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Искусственный интеллект в креативных индустриях» включает текущий контроль успеваемости и итоговый контроль (итоговую аттестацию) обучающихся.

Для проведения контроля качества обучения сформирован фонд оценочных средств (ФОС), являющийся неотъемлемой частью учебно-методического комплекса программы.

Объектами оценивания выступают:

- степень освоения обучающимися теоретических знаний по видам, возможностям, принципам работы и правилам безопасного использования искусственного интеллекта;
- уровень овладения практическими умениями и навыками составления промптов, генерации, анализа, отбора и доработки визуального и мультимедийного контента.

Текущий контроль успеваемости

Текущий контроль осуществляется в процессе освоения программы в виде выполнения практических и творческих заданий по разделам 1–8 учебного плана. Практические задания проверяются преподавателем с предоставлением обратной связи обучающимся на образовательной платформе GetCourse.

Итоговая аттестация

Итоговая аттестация — процедура, проводимая с целью установления соответствия уровня подготовки обучающихся планируемым результатам освоения программы.

Обучающийся допускается к итоговой аттестации после освоения всех разделов программы в объеме 34 академических часов, предусмотренных учебным планом.

Итоговая аттестация проводится в форме **итогового тестирования** в дистанционном формате на образовательной платформе GetCourse (Раздел 9 учебного

плана, объем — 2 академических часа). Типовые вопросы и структуры тестовых заданий приведены в Приложении № 1 к настоящей программе.

Порядок и система оценивания итогового тестирования:

Итоговый тест состоит из **20 тестовых заданий** по всем ключевым темам программы (генеративный ИИ, промпт-инжиниринг, дизайн, медиа, цифровая безопасность и авторское право). Каждая правильная позиция или ответ оценивается в 1 балл (максимальная сумма — 20 баллов).

Оценка результатов итоговой аттестации осуществляется по системе «Зачтено» / «Не зачтено»:

- **«Зачтено» (высокий / достаточный уровень):** 14–20 баллов (70%–100% правильных ответов). Обучающийся продемонстрировал уверенные знания теоретических основ ИИ, правил промпт-инжиниринга, законодательства и правил цифровой безопасности.
- **«Не зачтено» (недостаточный уровень):** 13 баллов и менее (менее 70% правильных ответов).

Документы, выдаваемые по итогам освоения программы:

- Обучающимся, успешно прошедшим итоговую аттестацию (получившим зачет по итоговому тестированию), выдается **сертификат об обучении** установленного ООО «Май Брэйн, Ма» образца.
- Лицам, не прошедшим итоговую аттестацию, получившим неудовлетворительные результаты, либо освоившим часть программы и (или) отчисленным из организации, выдается справка об обучении или о периоде обучения установленного организацией образца.

РАЗДЕЛ 4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Образовательная организация ООО «Май Брэйн, Ма» располагает материально-технической базой и цифровой инфраструктурой, обеспечивающими проведение всех видов учебных занятий, предусмотренных дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой «Искусственный интеллект в креативных индустриях».

1. Сервис проведения видеоконференций и вебинаров (Яндекс Телемост / VK Звонки)

Проведение онлайн-семинаров (вебинаров) в режиме реального времени, предоставление доступа обучающимся и сохранение видеозаписей обеспечивает специализированная веб-платформа (Яндекс Телемост), обладающая следующими функциональными возможностями:

- Трансляция семинаров и онлайн-встреч с преподавателем в режиме реального времени;

- Автоматическая рассылка напоминаний и ссылок на подключаемые мероприятия через образовательную платформу и электронную почту;
- Использование защищенных протоколов передачи данных (HTTPS, TLS/SSL) и устойчивая передача аудио- и видеопотоков высокой четкости (HD/Full HD);
- Интерактивный чат для обмена текстовыми сообщениями, ссылками, файлами и промптами во время эфира;
- Демонстрация экрана преподавателя (рабочего стола, окна браузера, интерфейсов ИИ-сервисов, графических программ и презентаций);
- Автоматическая запись вебинаров в стандартном формате (MP4, WebM) и их сохранение для последующего размещения в учебных модулях на образовательной платформе;
- Отображение списка участников и возможность индивидуальной настройки ролей (спикер, слушатель);
- Устойчивая работа при одновременном подключении слушателей и кроссплатформенная поддержка в современных веб-браузерах (Google Chrome, Яндекс Браузер, Mozilla Firefox, Apple Safari, Microsoft Edge).

2. Электронная образовательная платформа (GetCourse)

Обучение проводится в электронной информационно-образовательной среде на платформе GetCourse (getcourse.ru). Платформа обеспечивают полный цикл сопровождения образовательного процесса и позволяет:

- Структурировать и размещать видеолекции, методические материалы, инструкции по работе с ИИ, графические и текстовые материалы по модулям и разделам программы;
- Отображать индивидуальный календарный график обучения и актуальное расписание онлайн-встреч;
- Организовать автоматическую выдачу практических заданий и проведение итогового автоматизированного тестирования;
- Обеспечивать сбор и проверку выполненных практических работ обучающихся с возможностью прикрепления текстовых промптов, изображений, медиафайлов и внешних ссылок;
- Реализовывать обратную связь и методическое консультирование со стороны преподавателя через встроенную систему комментариев и сообщений;
- Осуществлять автоматический учет и фиксацию посещаемости, прогресса освоения уроков, промежуточных результатов и результатов итогового тестирования.

3. Требования к техническому и программному обеспечению обучающихся

Для освоения программы обучающийся должен иметь стабильный доступ к информационно-телекоммуникационной сети Интернет (со скоростью подключения не менее 10 Мбит/с), а также персональный компьютер (ноутбук) или мобильное устройство (смартфон/планшет).

Рекомендуемые минимальные технические характеристики оборудования обучающегося:

- **Для персонального компьютера / ноутбука:**
 - Процессор: 2-ядерный с тактовой частотой от 1.8 ГГц (Intel Core i3, AMD Ryzen 3, Apple M1 или аналоги);

- Оперативная память (ОЗУ): не менее 4 Гб (рекомендуется 8 Гб и более для комфортной работы с медиаконтентом);
- Накопитель: свободной памяти не менее 10 Гб;
- Дисплей: диагональ от 11.6 дюймов с разрешением от 1366×768 точек;
- Операционная система: Windows 10/11, macOS (от 10.15+), Linux;
- Актуальная версия веб-браузера (Google Chrome, Яндекс Браузер, Safari, Firefox).
- **Для мобильных устройств (смартфонов, планшетов):**
 - Операционная система: Android версии 8.0 и выше или iOS версии 13.0 и выше;
 - Оперативная память: от 2 Гб и выше;
 - Разрешение экрана: от 1280×720 точек;
 - Наличие установленного приложения GetCourse / Chatium или доступ через мобильный браузер.

4. Перечень технических средств образовательной организации для обеспечения процесса:

1. Персональные компьютеры / ноутбуки преподавателей с установленным ПО, современными веб-браузерами и высокоскоростным доступом в сеть Интернет;
2. Мультимедийное гарнитурное оборудование (наушники, микрофоны, веб-камеры с поддержкой HD);
3. Сетевое оборудование (роутеры, коммутаторы), обеспечивающее бесперебойный канал связи;
4. Подписки и доступ к профильным ИИ-сервисам и генеративным сетям, используемым для демонстрации на занятиях.

Совокупность используемых информационных и телекоммуникационных технологий позволяет реализовать дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Искусственный интеллект в креативных индустриях» в полном объеме с применением исключительно электронного обучения и дистанционных образовательных технологий независимо от места нахождения обучающихся.

4.2. ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Искусственный интеллект в креативных индустриях» осуществляется в **заочной форме** с использованием исключительно электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (в соответствии со ст. 16 Федерального закона № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»).

Форма организации учебной деятельности обучающихся на занятиях — **индивидуально-групповая**. Групповой формат реализуется во время вебинаров (онлайн-семинаров на платформе Яндекс Телемост), индивидуальный — при самостоятельной работе с видеолекциями, изучении методических материалов и выполнении практических заданий на образовательной платформе GetCourse.

Порядок организации дистанционного обучения:

- Для участия в образовательном процессе каждый обучающийся проходит процедуру регистрации в электронной информационно-образовательной среде на платформе GetCourse (getcourse.ru).
- Доступ к образовательному контенту, видеолекциям, материалам вебинаров и практическим заданиям осуществляется персонализированно — через личный кабинет с использованием индивидуального логина и пароля.
- Календарный учебный график, расписание вебинаров, дедлайны по практическим работам и ссылки на подключение к трансляциям публикуются в личном кабинете обучающегося.
- В случае невозможности присутствия на вебинаре в режиме реального времени, обучающемуся предоставляется доступ к его видеозаписи в личном кабинете на платформе GetCourse.

Доступ к информационно-образовательным ресурсам:

В период освоения программы обучающимся предоставляется круглосуточный удаленный доступ к следующим ресурсам:

- Базе учебных и видеоматериалов, конспектов и инструкций по работе с нейросетями на платформе GetCourse;
- Электронным справочникам, библиотекам промптов, гайдам и методическим материалам, размещенным в рамках курса;
- Открытым профессиональным базам данных, профильным интернет-ресурсам и официальным сервисам генеративного искусственного интеллекта, рекомендованным преподавателем;
- Системе сбора практических работ и чату поддержки для консультаций с преподавателем и методистами.

4.3. ПОРЯДОК И ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ЭЛЕКТРОННОГО ОБУЧЕНИЯ И ДИСТАНЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ (ДОТ)

Реализация образовательного процесса с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий осуществляется поэтапно в соответствии с регламентом функционирования электронной информационно-образовательной среды:

№ п/п	Наименование этапа реализации программы	Содержание и порядок взаимодействия
1	Организация доступа к электронным образовательным и информационным ресурсам	Каждый обучающийся получает круглосуточный удаленный доступ к учебно-методическим материалам, презентациям, видеолекциям, гайдам и справочной литературе через электронную информационно-образовательную среду (платформу GetCourse), а также к открытым электронно-библиотечным системам и информационным ресурсам (в т.ч. Национальная электронная библиотека (НЭБ), профильным информационным базам данных в сфере ИИ и цифровых технологий) посредством сети Интернет с любых персональных компьютеров, ноутбуков или мобильных устройств (SMART-устройств).
2	Регистрация обучающихся и вводный этап	В начале обучения каждый обучающийся проходит автоматическую/персонализированную регистрацию на образовательной платформе GetCourse (getcourse.ru) для получения доступа к личному кабинету и материалам курса.

№ п/п	Наименование этапа реализации программы	Содержание и порядок взаимодействия
		Слушателю открывается доступ к структурированному комплексу учебно-методических материалов, инструкциям по работе с ИИ-сервисами и расписанию занятий.
3	Учебно-методическое сопровождение и консультации	В процессе обучения преподаватели и эксперты курса оказывают обучающимся постоянную учебно-методическую и практическую помощь. Взаимодействие осуществляется в дистанционной форме с использованием современных информационно-телекоммуникационных средств сети Интернет: посредством вебинаров и интерактивных сессий вопросов-ответов на платформе Яндекс Телемост, а также индивидуальных и групповых консультаций в учебном чате и системе комментариев к заданиям на платформе GetCourse.
4	Учет успеваемости, фиксация результатов и итоговая аттестация	Информация о посещаемости, освоении модулей, выполнении практических и творческих заданий, а также результаты текущего контроля и итогового автоматизированного тестирования сохраняются в электронной базе данных платформы в текстовой и электронно-цифровой форме. Данные результаты доступны куратору образовательной программы и преподавателям для контроля качества обучения и формирования итоговых документов (сертификатов об обучении).

Лица, освоившие программу и успешно прошедшие итоговую аттестацию, получают документ установленного образца – Сертификат.

4.4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Искусственный интеллект в креативных индустриях» направлено на создание условий для эффективного освоения обучающимися практических навыков применения генеративных нейросетей, промпт-инжиниринга и цифрового дизайна.

Основные принципы построения курса:

- 1. Комбинированность форм обучения**
 - Программа построена на сочетании видеолекций, интерактивных вебинаров-семинаров и практических заданий.
 - Такой подход позволяет соединить фундаментальные знания об алгоритмах ИИ с их немедленной апробацией и закреплением при создании визуального, текстового и мультимедийного контента.
- 2. Модульность и последовательность содержания**
 - Содержание программы разделено на логически связанные модули и разделы: от вводных понятий и баз промпт-инжиниринга до коммерческого применения в дизайне, медиа, защите авторских прав и сборке итогового проекта.
 - Переход от раздела к разделу строится по принципу постепенного усложнения задач — от простых текстовых запросов к комплексной генерации стилевых систем и арт-проектов.
- 3. Принцип активного и интерактивного участия**

- На вебинарах обучающиеся включаются в разбор готовых кейсов, анализ удачных и неудачных промптов, дискуссии по этике ИИ и авторским правам.
 - Во время практической работы организуется коллективный разбор генераций и обмен опытом составления текстовых инструкций для нейросетей.
4. **Электронный формат и технологичность**
- Обучение реализуется с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий на платформах GetCourse и Яндекс Телемост.
 - Обучающимся предоставляются видеозаписи занятий, электронные инструкции, библиотеки промптов, памятки и чек-листы для самостоятельной работы.
5. **Практико-ориентированность и проектный подход**
- Практические занятия и самостоятельная работа составляют значительную часть учебного времени (22 часа из 36 часов).
 - Обучение строится по алгоритму «теория → составление промпта → генерация и анализ результата → итеративная доработка». Каждый слушатель создает собственное портфолио цифровых работ.
6. **Рефлексивный компонент и разбор ошибок**
- После выполнения практических заданий преподаватель предоставляет развернутую обратную связь, анализирует логику составления запросов к ИИ и указывает на возможности улучшения результатов.
 - Это позволяет формировать у обучающихся критическое мышление при работе с результатами деятельности искусственного интеллекта.
7. **Прозрачная система контроля и аттестации**
- Освоение материала оценивается через выполнение текущих практических и творческих заданий по разделам курса, а также итоговое тестирование.
 - Форма итоговой аттестации — **зачет в форме автоматизированного тестирования** на платформа GetCourse. Обучающийся допускается к итоговой аттестации после освоения учебных материалов и выполнения практических работ в объеме, предусмотренном учебным планом.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Основная литература:

1. **Николенко, С. И.** Глубокое обучение / С. И. Николенко, А. А. Кадури, Е. В. Архангельская. — СПб.: Питер, 2020. — 480 с.
2. **Рассел, С.** Искусственный интеллект: современный подход / С. Рассел, П. Норвиг. — 3-е изд. — М.: Диалектика, 2020. — 1408 с.
3. **Шваб, К.** Четвертая промышленная революция / К. Шваб. — М.: Эксмо, 2022. — 208 с.
4. **Гуров, Ф. Н.** Искусственный интеллект в PR, медиа и маркетинге / Ф. Н. Гуров. — М.: Альпина Паблишер, 2023. — 240 с.
5. **Яковлев, А. В.** Цифровой дизайн и генеративные технологии: учебное пособие / А. В. Яковлев. — М.: ДМК Пресс, 2024. — 210 с.

Дополнительная литература:

1. **Воройский, Ф. С.** Информатика. Энциклопедический словарь-справочник: введение в современные информационные и телекоммуникационные технологии в терминах и фактах / Ф. С. Воройский. — М.: Физматлит, 2021. — 768 с.
2. **Котлер, Ф.** Маркетинг 5.0. Технологии следующего поколения / Ф. Котлер, Х. Картаджайя, И. Сетиаван. — М.: Бомбора, 2022. — 256 с.
3. **Сергеев, А. П.** Авторское право и смежные права в цифровую эпоху / А. П. Сергеев. — М.: Проспект, 2023. — 192 с.
4. **Форд, М.** Власть роботов. Как подготовка к автоматизации изменит наш мир / М. Форд. — М.: Альпина Пабlishер, 2022. — 320 с.

Методические, практические и справочные материалы:

1. **Методические рекомендации по безопасному использованию систем искусственного интеллекта и генеративных нейросетей в образовании и креативных индустриях.** — М.: Цифровая экономика, 2024. — 64 с.
2. **Инструкция и справочник по промпт-инжинирингу:** составление текстовых запросов для генеративных визуальных и текстовых моделей (руководство для обучающихся). — М.: ООО «Май Брэйнд, Ма», 2026. — 45 с.
3. **Памятка по соблюдению авторских прав** при использовании контента, сгенерированного нейросетями. — М.: Юридический центр «Цифровое право», 2025. — 28 с.

Интернет-ресурсы и электронные базы данных:

1. **Национальная электронная библиотека (НЭБ)** — официальный сайт [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://rusneb.ru/> (для доступа к научным и учебным изданиям).
2. **База знаний и материалов курса** на образовательной платформе GetCourse — Режим доступа: <https://getcourse.ru/> (доступ по индивидуальному логину и паролю обучающегося).
3. **Официальная документация и платформы ИИ-сервисов** (Midjourney, ChatGPT/OpenAI, YandexGPT, Kandinsky, GigaChat) — свободный доступ через сеть Интернет.
4. **Портал «Искусственный интеллект в России»** (Минцифры РФ) [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://ai.gov.ru/>.

Типовые тестовые вопросы

1. Что из перечисленного наиболее точно описывает понятие «генеративный искусственный интеллект»?

- А) Система, создающая новые уникальные данные (текст, изображения, звук) на основе обученных алгоритмов
- Б) Вычислительная программа, предназначенная исключительно для хранения и сортировки баз данных
- В) Графический редактор для ручного рисования векторных иллюстраций
- Г) Программа для автоматической установки операционных систем

2. Что такое «промт» (prompt) при работе с нейросетями?

- А) Текстовый запрос или инструкция, передаваемая нейросети для выполнения задачи
- Б) Ошибка в коде программного обеспечения
- В) Тип видеокарты для обработки графики
- Г) Скорость интернет-соединения обучающегося

3. Какие ключевые элементы входят в структуру грамотно составленного текстового промпта?

- А) Роль (субъект), задача, контекст, формат вывода и ограничения
- Б) Логин, пароль и IP-адрес
- В) Название операционной системы и объём ОЗУ
- Г) Фамилия автора и дата публикации

4. Что означает термин «галлюцинация» языковой нейросети?

- А) Генерация убедительно звучащего, но фактически ложного или несуществующего текста
- Б) Появление цветных полос на экране монитора
- В) Отключение компьютера от сети Интернет

Г) Медленная загрузка видео уроков на платформе

5. Для чего в текстовых промптах для генерации изображений используются отрицательные промпты (Negative Prompts)?

А) Для указания того, какие элементы НЕ должны присутствовать в итоговом результате

Б) Для выражения негативных эмоций пользователя

В) Для блокировки работы сервиса

Г) Для удаления учетной записи

6. Что означает параметр «Aspect Ratio» (AR) при составлении промпта для графической нейросети?

А) Соотношение сторон (ширины и высоты) генерируемого изображения

Б) Количество цветов в файле

В) Громкость звука

Г) Степень сжатия архива

7. Что такое «Inpainting» в генеративных графических редакторах?

А) Замена или дорисовка выделенного фрагмента внутри существующего изображения с помощью ИИ

Б) Полное удаление файла с жесткого диска

В) Преобразование видео в текстовый формат

Г) Настройка сетевого оборудования

8. Что такое «Outpainting» при работе с нейроиллюстрациями?

А) Дорисовывание изображения за пределами его первоначальных границ

Б) Преобразование цветной фотографии в черно-белую

В) Перевод текста на иностранный язык

Г) Коррекция звука в аудиофайле

9. Какое правило необходимо соблюдать при использовании нейросетей для написания статей или постов?

А) Обязательная проверка фактов (фактчекинг) и редактура человеком

Б) Полное копирование полученного ответа без чтения

В) Публикация только на английском языке

Г) Удаление всех знаков препинания

10. Какая нейросетевая технология позволяет восстанавливать и улучшать качество старых или размытых изображений?

А) Апскейлинг (Upscaling / Super-Resolution)

Б) Форматирование

В) Архивирование

Г) Дефрагментация

11. Что такое «Text-to-Speech» (TTS)?

А) Технология синтеза человеческой речи из печатного текста с помощью ИИ

Б) Преобразование видеоролика в гиф-анимацию

В) Перевод текста в программный код

Г) Распознавание геометрических фигур

12. Для чего используется сервис типа «Lip-Sync» при создании нейровидео?

А) Для синхронизации движения губ персонажа с произносимым аудиофайлом

Б) Для удаления фона на фотографии

В) Для ускорения интернет-соединения

Г) Для автоматической отправки сообщений

13. Что понимается под гибридным подходом в дизайне (Human+AI)?

А) Сочетание генеративных возможностей ИИ с профессиональной ручной доработкой и контролем специалиста

Б) Полный отказ от использования компьютеров

В) Работа двух специалистов за одним ПК без нейросетей

Г) Автоматическое отключение нейросети через 15 минут работы

14. Какую роль играет «Style Reference» (стилевой референс) при генерации изображений?

А) Изображение-образец, задающее цветовое, текстурное и эстетическое направление для нейросети

- Б) Текстовый файл с кодом ошибки
- В) Паспортные данные автора
- Г) Ссылка на сайт образовательной организации

15. Кто по законодательству Российской Федерации признается автором произведения?

- А) Исключительно гражданин (физическое лицо), творческим трудом которого оно создано
- Б) Программа или алгоритм
- В) Сервер, на котором происходили вычисления
- Г) Операционная система компьютера

16. Допускается ли передача персональных данных граждан в открытые публичные нейросетевые сервисы?

- А) Запрещено без согласия субъекта персональных данных и соблюдения требований законодательства РФ
- Б) Разрешено в любых объемах без ограничений
- В) Разрешено только в ночное время
- Г) Разрешено, если текст написан мелким шрифтом

17. В чем заключается основной риск использования внутренних коммерческих данных компании в публичных ИИ-чатах?

- А) Данные могут попасть в обучающую выборку модели и стать доступными третьим лицам
- Б) Компьютер автоматически выключится
- В) Модель откажется отвечать на любые вопросы
- Г) Изменится цвет рабочего стола

18. Что такое «дипфейк» (Deepfake)?

- А) Реалистичный подлог медиаконтента (видео, фото, звук), созданный с помощью нейросетей для замены лица или голоса человека
- Б) Название интернет-браузера
- В) Метод очистки жесткого диска
- Г) Формат электронных книг

19. Какое преимущество дает применение ИИ на этапе концепт-дизайна?

- А) Быстрое тестирование большого количества визуальных идей за короткое время
- Б) Гарантия 100% защиты от всех ошибок
- В) Автоматическая печать материалов на принтере
- Г) Бесплатная доставка оборудования

20. Какой метод промпт-инжиниринга называется «Few-shot prompting»?

- А) Передача нейросети инструкции с предоставлением нескольких готовых примеров желаемого результата
- Б) Запрос к нейросети без использования слов и символов
- В) Неоднократное повторение одного и того же слова в тексте запроса
- Г) Использование нейросети без подключения к сети Интернет