МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ИВАНОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Шуйский филиал ИвГУ

Кафедра технологии, экономики и сервиса

ОДОБРЕНО:
Руководитель ОП
_____ О.Н. Рябова
(подпись)
«24» февраля 2026 г.

Рабочая программа дисциплины

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В СФЕРЕ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

Уровень высшего образования:	бакалавриат
Квалификация выпускника:	бакалавр
Направление подготовки:	44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Направленность (профиль) образовательной программы:	Технология; Дополнительное образование в сфере креативных индустрий

Шуя

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Искусственный интеллект в сфере креативных индустрий» является подготовка студентов к пониманию и применению современных технологий и методов, которые связаны с использованием искусственного интеллекта в креативных областях, для развития их знаний и навыков в создании инновационного и оригинального контента, а также для понимания влияния искусственного интеллекта на процессы творчества и визуальные эффекты. Данный курс также нацелен на развитие у студентов критического мышления и способности к анализу и оценке влияния искусственного интеллекта на культуру и общество, а также на формирование навыков в области этики и безопасности при использовании ИИ в креативных проектах.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Искусственный интеллект в сфере креативных индустрий» является обязательной для изучения; относится к базовой части блока дисциплин Б1, входит в предметно-методический модуль.

Успешное освоение данной дисциплины будет способствовать готовности обучающихся к освоению дисциплин: Математика; Организация деятельности педагога дополнительного образования; Черчение; ИКТ и медиа информационная грамотность; Основы метрологии, стандартизации и сертификации;

Физика; Психология; Бизнес-планирование и управление проектами в сфере креативных индустрий; Педагогика; Обработка конструкционных материалов; Основы креативной экономики;

Проектирование образовательного стартапа; Философия; Инновационные технологии в креативных индустриях; Искуственный интелект в сфере креативных индустрий;3D-моделирование, протопирование и макетирование; Электронная школа XXI века; Современные средства оценивания результатов обучения по труду (технологии) и программам дополнительного образования; Производственная практика, ранняя преподавательская практика; Ивент-менеджмент и экономика впечатлений в сфере креативных индустрий; Маркетинг и брендинг в сфере креативных индустрий; Производственная практика, преподавательская практика;

Креативное продюсирование мультимедийных проектов; Дистанционные технологии в образовательном процессе школы; Мультимедиа технологии в образовании; Основы дизайна; Проектирование образовательного стартапа; Методика обучения труду (технологии);Методика преподавания программ дополнительного образования художественной направленности; Организация сельскохозяйственного производства; Современные средства оценивания результатов обучения по труду (технологии) и программам дополнительного образования; Инновационные технологии в креативных индустриях; Искуственный интелект в сфере креативных индустрий; Проектная деятельность по труду (технологии) и в системе дополнительного образования; Ивент-менеджмент и экономика впечатлений в сфере креативных индустрий; Маркетинг и брендинг в сфере креативных индустрий; Теория и практика работы с одаренными детьми в дополнительном образовании в сфере креативных индустрий; Теория и практика работы с одаренными детьми в технологическом образовании; Креативное продюсирование мультимедийных проектов; Профессиональная ориентация и самоопределение обучающихся; Дизайн предметной среды; Основы творческо-конструкторской деятельности и декоративно-прикладного творчества; Основы дизайна; Проектирование образовательного стартапа; Методика обучения труду (технологии); Методика преподавания программ дополнительного образования художественной направленности.

Успешное освоение данной дисциплины будет способствовать готовности обучающихся к прохождению практик: Учебная практика, предметно-методическая практика; Учебная практика, технологическая практика; Производственная практика; педагогическая (комплексная) практика; Производственная практика, преподавательская практика; Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена;
Выполнение и защита выпускной квалификационной работы.

Студент, приступающий к изучению данной дисциплины, должен:

Знать:

− теоретические основы информационных технологий, возможности и принципы использования современной компьютерной техники для организации информационного взаимодействия в современном информационном пространстве;

− программное обеспечение общего и специального назначения, необходимое для организации информационного взаимодействия;

− основные методы, способы и средства получения, хранения, переработки информации в глобальных компьютерных сетях;

− технологии организации и коммуникаций в телекоммуникационной среде.

Уметь:

– подбирать и осваивать программное обеспечение общего и специального назначения, необходимое для организации собственной учебной деятельности;

− находить наиболее оптимальные методы работы с информацией в глобальных компьютерных сетях;

− оценивать эффективность организации межличностного взаимодействия в современном информационном пространстве;

− осуществлять ауди, видео, текстовую коммуникацию (двусторонняя связь, конференция, мгновенные и отложенные сообщения, автоматизированные коррекция текста и перевод между языками);

− профессионально подготовить и организовать выступления, обсуждения, консультации с компьютерной поддержкой, в том числе в телекоммуникационной среде;

− работать с мультимедийной информацией: рисунки, диаграммы, презентации, аудио и видеомонтаж.

Владеть:

− методами работы со стандартами и прикладными программами общего и специального назначения для организации собственной учебной деятельности;

− опытом организации сетевого взаимодействия в условиях современного информационного пространства.

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

3.1. Компетенции, формированию которых способствует данная дисциплина

При реализации дисциплины формируются следующие компетенции в соответствии с ФГОС ВО по данному направлению подготовки:

а) универсальные компетенции (УК) и индикаторы их достижения

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Системное и критическое мышление	УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять	УК-1.1. Демонстрирует знание особенностей системного и критического мышления и

	системный подход для решения поставленных задач	готовность к нему. УК-1.2. Применяет логические формы и процедуры, способен к рефлексии по поводу собственной и чужой мыслительной деятельности. УК-1.3. Анализирует источник информации с точки зрения временных и пространственных условий его возникновения. УК-1.4. Анализирует ранее сложившиеся в науке оценки информации. УК-1.5. Сопоставляет разные источники информации с целью выявления их противоречий и поиска достоверных суждений. УК-1.6. Аргументировано формирует собственное суждение и оценку информации, принимает обоснованное решение. УК-1.7. Определяет практические последствия предложенного решения задачи.

б) общепрофессиональные компетенции (ОПК) и индикаторы их достижения:

-

в) профессиональные компетенции (ПК) и индикаторы их достижения:

Код и наименование профессиональной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции	Основание (ПС, анализ опыта)
Тип задач профессиональной деятельности: педагогический		
ПК-2. Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемого учебного предмета и программ дополнительного образования с учётом области деятельности	ПК-2.1. Моделирует и проектирует образовательную среду для формирования результатов обучения по учебному предмету «Труд (технология)» и программам дополнительного образования художественной направленности, в целях достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения. ПК-2.2. Применяет принципы междисциплинарного подхода для достижения метапредметных и	01.001 Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель) 01.003 Педагог дополнительного образования детей и

	предметных результатов по учебному предмету «Труд (технология)» и программам дополнительного образования художественной направленности. ПК-2.3. Использует технологии личностного развития, знания в области технологической и художественной подготовки для достижения личностных результатов учащихся.	взрослых
Тип задач профессиональной деятельности: проектный		
ПК-6. Способен проектировать индивидуальные образовательные маршруты обучающихся по преподаваемому учебному предмету и программам дополнительного образования	ПК-6.1. Разрабатывает индивидуально ориентированные учебные материалы по Труду (технологии) и программам дополнительного образования художественной направленности с учетом индивидуальных особенностей обучающихся, их особых образовательных потребностей. ПК-6.2. Проектирует и проводит индивидуальные и групповые занятия по Труду (технологии) и программам дополнительного образования художественной направленности для обучающихся с особыми образовательными потребностями и возможностями. ПК-6.3. Проектирует индивидуальные образовательные модели урочной (Труд (технология) и внеурочной деятельности с ориентацией на достижение личностных результатов. ПК-6.4. Использует различные средства оценивания индивидуальных достижений обучающихся на уроках Труда (технологии) и в условиях дополнительного образования.	01.001 Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель) 01.003 Педагог дополнительного образования детей и взрослых

3.2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с индикаторами достижения формируемых компетенций

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

– особенности системного и критического мышления (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– логические формы и процедуры (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– основы современных технологий сбора, обработки и представления информации (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– современные пакеты прикладных программ статистической обработки данных (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– методики и технологии формирования образовательной среды школы в целях достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения (ПК-2 (индикаторы – 1, 2, 3));

– принципы организации образовательной среды и разработки развивающих образовательных программ (ПК-2 (индикаторы – 1, 2, 3));

– принципы междисциплинарного подхода для достижения метапредметных и предметных результатов обучения (ПК-2 (индикаторы – 1, 2, 3));

– актуальные содержательные направления индивидуально ориентированных учебных материалов с учётом индивидуальных особенностей обучающихся, их особых образовательных потребностей (ПК-6 (индикаторы – 1, 2, 3, 4));

– особенности проектирования и проведения индивидуальных и групповых занятия для учащихся с особыми образовательными потребностями и возможностями (ПК-6 (индикаторы – 1, 2, 3, 4));

– средства оценивания индивидуальных достижений обучающихся (ПК-6 (индикаторы – 1, 2, 3, 4)).

Уметь:

– анализировать источники информации с точки зрения временных и пространственных условий их возникновения (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– получать, обрабатывать и анализировать информацию из различных источников;

– анализировать ранее сложившиеся в науке оценки информации (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– аргументированно формировать собственное суждение и оценку информации (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– использовать современные информационно-коммуникационные технологии (включая пакеты прикладных программ, локальные и глобальные компьютерные сети) для сбора, обработки и анализа информации (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– читать и представлять статистические данные в различных видах (таблицы, диаграммы, графики) (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– проводить все этапы статистической обработки информации, обрабатывать числовую информацию при помощи электронных таблиц (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– создавать и редактировать простейшие графические изображения (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– осуществлять корректный подбор методов анализа, проводить обработку данных исследования и правильную интерпретацию результатов (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– использовать программную поддержку курса и оценивать ее методическую целесообразность (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– формировать предметную образовательную среду с учётом планируемых личностных, предметных и метапредметных результатов обучения (ПК-2 (индикаторы – 1, 2, 3));

– использовать технологии личностного развития обучающихся средствами преподаваемого учебного предмета (ПК-2 (индикаторы – 1, 2, 3));

– разрабатывать индивидуально ориентированные учебные материалы (ПК-6 (индикаторы – 1, 2, 3, 4));

– проектировать и проводить индивидуальные и групповые занятия для учащихся с особыми образовательными потребностями и возможностями (ПК-6 (индикаторы – 1, 2, 3, 4));

– проектировать индивидуальные образовательные модели урочной и внеурочной деятельности с ориентацией на достижение личностных результатов (ПК-6 (индикаторы – 1, 2, 3, 4)).

Владеть:

– навыками сопоставления разных источников информации с целью выявления их противоречий и поиска достоверных суждений (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– навыками определения практических последствий предложенного решения задач (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– технологиями анализа и синтеза информации на основе системного подхода (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– основными методами математической обработки информации (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– методами математической статистики, используемыми при планировании, проведении и обработке результатов экспериментов в педагогике (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– методами и способами вычисления статистических характеристик распределения данных педагогических измерений (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– средствами математического моделирования и анализа информации на компьютере с помощью электронных таблиц (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7));

– принципами организации образовательной среды и разработки развивающих образовательных программ (ПК-2 (индикаторы – 1, 2, 3));

– принципами междисциплинарного подхода для достижения метапредметных и предметных результатов обучения (ПК-2 (индикаторы – 1, 2, 3));

– технологиями проектирования и проведения индивидуальных и групповых занятий для учащихся с особыми образовательными потребностями и возможностями (ПК-6 (индикаторы – 1, 2, 3, 4));

– средствами оценивания индивидуальных достижений обучающихся (ПК-6 (индикаторы – 1, 2, 3, 4)).

4. Объем и содержание дисциплины

Очная форма обучения
Объем дисциплины составляет 4 зачетных единицы (144 час.)
Практическая подготовка 44 час.

4.1. Содержание дисциплины по разделам (темам), соотнесенное с видами и объемом учебных занятий

Объем иной контактной работы обучающегося по дисциплине указан в учебном плане образовательной программы.

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Семестр	Контактная работа				Формы текущего контроля успеваемости Формы промежуточной аттестации
			Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа обучающегося	
				Лаб.	Пр.		
1.	Введение в искусственный интеллект.	7	2	-	2 2 ПП	6 5 ПП	Подготовка конспектов по теме; Выполнение практических заданий
2.	Использование искусственного интеллекта в креативных индустриях.	7	2	-	2 2 ПП	11	Подготовка конспектов по теме; Выполнение практических заданий
3.	Искусственный интеллект в музыкальном творчестве.	7	2	-	2 2 ПП	6 5 ПП	Подготовка конспектов по теме; Выполнение практических заданий
4.	Творческие возможности искусственного интеллекта в сфере дизайна и графики.	7	4	-	4 4 ПП	11	Подготовка конспектов по теме; Выполнение практических заданий
5.	Искусственный интеллект в мире анимации: новые горизонты в создании видео и фильмов.	7	2	-	2 2 ПП	6 5 ПП	Подготовка конспектов по теме; Выполнение практических заданий
6.	Этические и правовые аспекты использования искусственного интеллекта креативных индустриях.	7	2	-	2 2 ПП	6 5 ПП	Подготовка конспектов по теме; Выполнение практических заданий
ИТОГО			14		28	66	Экзамен

4.2. Развернутое описание содержания учебного материала по разделам (темам)

Тема 1. Введение в искусственный интеллект.

Определение искусственного интеллекта (ИИ). История развития ИИ и его значение. Применение ИИ в разных областях человеческой деятельности. Основные области применения ИИ в креативных индустриях: от дизайна до музыки, кино и видеоигр. Основные концепции и технологии ИИ: машинное обучение, нейронные сети, природный язык, логика и алгоритмическое мышление. Этапы развития ИИ. Применение искусственного интеллекта в сфере искусства и культуры. История и развитие ИИ в сфере искусства и культуры. Роль ИИ в формировании современной культуры. Тренды и будущее искусственного интеллекта в креативных индустриях. Обзор последних тенденций в развитии искусственного интеллекта в креативных областях. Перспективы будущего применения искусственного интеллекта в креативных индустриях.

Тема 2. Использование искусственного интеллекта в креативных индустриях.

Обзор применения искусственного интеллекта в креативных областях, таких как музыка, изобразительное искусство, кино, дизайн, реклама и маркетинг. Рынок нейронных сетей и их применение в креативных задачах. Возможности и преимущества использования ИИ сфере искусства и культуры. Основы работы с ИИ. Язык промптов. Генерация промптов для различных целей.

Тема 3. Искусственный интеллект в музыкальном творчестве.

Применение искусственного интеллекта в музыкальной индустрии. Обзор нейросетей для создания и обработки музыки. Обработка и анализ звука средствами нейросетей. Алгоритмическое композиционное творчество с помощью промптов ИИ. Тенденции и направления развития в области создания музыки с помощью ИИ.

Тема 4. Творческие возможности искусственного интеллекта в сфере дизайна и графики.

Творчество в эпоху искусственного интеллекта: новые возможности и вызовы. Значение и влияние творческих возможностей ИИ на сферу дизайна и графики. Нейросети в мире дизайна и графики. Алгоритмическое искусство с помощью промптов ИИ: генерирование уникальных иллюстраций, логотипов и других графических элементов. Режимы работы с графической моделью с помощью ИИ. Оптимизация процесса дизайна. Примеры использования ИИ в творчестве. Возможности будущего развития технологий и творческих возможностей ИИ.

Тема 5. Искусственный интеллект в мире анимации: новые горизонты в создании видео и фильмов.

Роль искусственного интеллекта в современном кинематографе и анимации. Основные принципы и применение искусственного интеллекта в создании видео и анимации. Применение нейронных сетей в создании анимации и видеоконтента. Создание уникального видео и анимации с использованием алгоритмов искусственного интеллекта: вдохновение и творчество через промпты. Работа с визуальными эффектами, обработка и постобработка анимации и видео. Использование искусственного интеллекта в создании известных фильмов и анимационных проектов. Изменение подхода к созданию контента и визуального представления средствами ИИ. Тенденции и перспективы развития технологий искусственного интеллекта в кинематографии и анимации.

Тема 6. Этические и правовые аспекты использования искусственного интеллекта креативных индустриях.

Законодательная база в области ИИ в Российской Федерации. Значение этических и правовых аспектов при использовании ИИ в сфере творчества. Проблема определения авторства при создании контента с использованием ИИ и вопрос интеллектуальной собственности. Алгоритмический bias и проблемы искусственного интеллекта. Анализ алгоритмического bias и рисков возникновения искажений в результатах, вызванных неправильным обучением алгоритмов или предвзятостью данных. Меры по предотвращению и исправлению возможных искажений в креативной деятельности.

5. Образовательные технологии, в том числе перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине «Искусственный интеллект в креативных индустриях»

В процессе изучения дисциплины предусматривается использование следующих образовательных технологий, методов обучения и инновационных форм учебных занятий:

1. Информационно-развивающие технологии с использованием использование мультимедийного оборудования при проведении занятий.
2. Развивающие проблемно-ориентированные технологии: работа в команде, междисциплинарное обучение, обучение на основе опыта и другие.
3. Личностно ориентированные технологии обучения: консультации; «индивидуальное обучение»; опережающая самостоятельная работа; изучение студентами нового материала до его изложения преподавателем на лекции и других аудиторных занятиях; подготовка к докладам на студенческих конференциях.

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине: мультимедиа технологии; интерактивная доска, технологии смешанного обучения; интерактивные информационные технологии, облачные технологии, поисковые системы.

В процессе изучения дисциплины используются электронный каталог библиотечно-информационного центра, электронные ресурсы электронных библиотечных систем «Университетская книга» (Режим доступа: www.biblioclub.ru), Электронная библиотечная система Шуйского филиала ИвГУ (www.rucont.ru).

6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа нацелена на изучение исследований и источников по теоретическим материалам дисциплины, подготовку к семинарским занятиям, конспектирование учебного материала, научных статей, написание рефератов, выполнение индивидуальных заданий, проработку лекционного материала, выполнение контрольной работы, подготовку к промежуточному контролю.

Практические занятия строятся в форме обсуждения теоретического материала по плану и вопросам, а также материалов, изученных студентами самостоятельно. Задача семинарских занятий – отработать теоретические знания на практике, поэтому программа занятий нацелена на отработку и формирование профессиональных навыков, которые студенты могут применять на практике.

Виды самостоятельной работы студентов:

1) Подготовка и защита реферата по предложенной теме.
2) Доклады и сообщения по тематике семинаров.
3) Выполнение практических заданий.

Полностью весь методический материал по обеспечению самостоятельной работы студентов приводится в Приложении 1 к РП.Доступ к методическимматериалам

осуществляется через сайт Шуйского филиала ИвГУ, в том числе через ЭБСШуйского филиала ИвГУ на платформе «Руконт».

7. Характеристика оценочных средств для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине «Искусственный интеллект в креативных индустриях»

Правила рейтинговой системы оценивания результатов обучения по дисциплине «Искусственный интеллект в креативных индустриях» (7 семестр)

Вид работы	**Количество баллов**
Текущая работа:	**0-10**
Устный ответ	0-2,5
Практические занятия (7 заданий)	0-5
Активность на занятиях (дополнения, уточнения, исправления устного ответа товарища)	0-2,5
Текущий контроль 1 (контрольная работа)	**0-5**
Текущая работа:	**0-10**
Устный ответ	0-2,5
Практические занятия (7 заданий)	0-5
Активность на занятиях (дополнения, уточнения, исправления устного ответа товарища)	0-2,5
Текущий контроль 2 (контрольная работа)	**0-5**
Выполнение семестрового плана самостоятельной работы	**30**
Посещаемость	**0-10**
Промежуточный контроль (экзамен)	**0-30**
Итого	**0-100**
Премиальные баллы:	
Участие в олимпиаде	0-5
Выступление на конференциях	0-5
Участие в конкурсах научных работ	0-5
Штрафы	
Нарушение сроков сдачи работ	минус 0,5-5
Отказ от ответа на практическом занятии	минус 0,5-2
Рейтинговая оценка по дисциплине	**максимум 100 баллов**

Для текущего контроля успеваемости используется контрольная работа.

Формой промежуточной аттестации по дисциплине «Искусственный интеллект в креативных индустриях» является экзамен на 4 курсе. На экзамене по дисциплине «Искусственный интеллект в креативных индустриях» контролируемые знания, умения и владения, характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы проверяются следующими видами оценочных средств: тестирование, собеседование, творческое задание. Максимальное количество баллов, которое возможно получить на зачете и экзамене – 30 баллов.

Тестирование проводится на экзамене, на выполнение проверочной работы по тест-билету отводится 30 минут. Тест-билет состоит из 15 заданий.

Критерии оценки. Каждое правильно выполненное задание оценивается 1 баллом, максимальное количество баллов – 15.

Если по отдельной теме студент набирает количество баллов ниже зачетного, то тема считается неосвоенной и баллы в рейтинг не прибавляются.

Собеседование проводится устной форме при помощи зачётных (экзаменационных) билетов. Экзаменационный билет состоит из двух вопросов. Ответы на вопросы оцениваются 10 баллами. При ответе на вопрос студенту необходимо переложить теоретические знания на практический конкретный пример, показать уровень сформированности компетенций.

Критерии оценки устного ответа в форме собеседования (10 баллов, за каждый вопрос максимально 5 баллов):

1) полнота ответа:

– дан полный, развёрнутый ответ на поставленный вопрос (1 балл);

– дан неполный ответ на поставленный вопрос (0,5 балла);

– в случае отсутствия ответа на поставленный вопрос (0 баллов).

2) изложение теоретического материала:

– показана совокупность осознанных знаний об объекте изучения, доказательно раскрыты основные положения, студент свободно оперирует понятиями, терминами, персоналиями и др. (1,5 балла);

– показана совокупность знаний об объекте изучения, доказательно раскрыты основные положения, допущены неточности в определении понятий, персоналий, терминов и др. (1 балл);

– допущены несущественные ошибки в изложении теоретического материала и употреблении терминов, персоналий, в ответе не присутствуют доказательные выводы (0,5 балла);

– допущены существенные ошибки в теоретическом материале, фактах, понятиях, персоналиях (0 баллов);

3) умение переложить теоретические знания на практический опыт:

– показано умение переложить теоретические знания на предполагаемый практический опыт с формулированием конкретных выводов и предложений, показная сформированность компетенции (1,5 балла);

– показано умение выделять существенные и несущественные моменты материала, аргументация своей позиции с опорой на факты, показана сформированность компетенций (1 балл);

– раскрытие проблемы на теоретическом уровне, слабо показано умение переложить теоретические знания на предполагаемый практический опыт, аргументация своей позиции без опоры на факты, сформированность компетенций показана слабо (0,5 балла);

– раскрытие проблемы на теоретическом уровне, не показано умение переложить теоретические знания на предполагаемый практический опыт, не представлены в ответе конкретные выводы и предложения, сформированность компетенций не показана (0 баллов).

4) структура ответа, грамотность речи:

– в ответе прослеживается чёткая структура, выстроенная в логической последовательности, ответ изложен литературным грамотным языком (1 балл);

– логика и последовательность изложения имеют некоторые нарушения, речь неграмотная (0,5 баллов);

– логика и последовательность изложения имеют существенные нарушения, речь неграмотная (0 баллов).

Творческое задание выдается обучающимся за неделю до экзамена. Задание проверяется и оценивается на экзамене. Творческая работа оценивается 5 баллами.

Критерии оценки творческого задания.

1) задание выполнено полностью: узнавание объектов изучения, правильное использование специальных терминов, понятий, дан полный и правильный ответ; четко, грамотно различает факты, аргументы, оценочные суждения, анализирует, преобразовывает и использует их для решения практических задач; грамотно осуществляет сбор, обработку данных, проводит оценку собранной информации; аргументировано проводит анализ, интерпретацию данных в процессе решения прикладных задач в профессиональной области;аргументировано и обосновано использует необходимые методы предоставления сервисных услуг с учетом национальных, региональных, этнических демографических и природно-климатических особенностей (5 баллов);

2) задание выполнено полностью, но с неточностями: узнавание объектов изучения, правильное использование специальных терминов, понятий, найден и использован верный алгоритм выполнения задания, ответ дан с незначительными неточностями, грамотно различает факты, аргументы, оценочные суждения; грамотно осуществляет сбор, анализ, обработку информации; грамотно анализирует и интерпретирует данные в процессе решения прикладных задач в профессиональной области; использует необходимые методы предоставления сервисных услуг с учетом национальных, региональных, этнических демографических и природно-климатических особенностей (3 балла);

3) задание выполнено не полностью: узнавание объектов изучения, слабо показано умение использовать специальные термины, понятия, найден верный алгоритм решения задачи, задание выполнено обобщенно, ответ дан со значительными неточностями, использует методы предоставления сервисных услуг с учетом различных факторов и особенностей (2 балла);

4) задание выполнено не полностью: узнавание объектов изучения, слабо показано умение использовать специальные термины, понятия, найден верный алгоритм решения задачи, задание выполнено обобщенно, ответ дан со значительными неточностями, частично использует методы предоставления сервисных услуг (1 балл);

5) задание не выполнено или выполнено частично: не грамотное использование специальных терминов, понятий, не найден и не использован верный алгоритм решения задачи (или использован не неправильный алгоритм решения), дан не правильный ответ или ответ не дан (0 баллов).

Оценка результатов освоения дисциплины при рейтинговой системе оценивания формируется по 100-балльной шкале из результатов текущего контроля успеваемости и результатов, полученных на экзамене.

Оценка на экзамене выставляется по следующей шкале:

Шкала оценки результатов освоения дисциплины «Искусственный интеллект в сфере креативных индустрий» при рейтинговой системе оценивания

Повышенный уровень	Базовый уровень	Пороговый уровень	Ниже порогового уровня
отлично	хорошо	удовлетворительно	неудовлетворительно
85-100 баллов	71-84 балла	61-70 баллов	60 и менее баллов

Фонд оценочных средств по дисциплине «Искусственный интеллект в креативных индустриях» в полном объёме представлен в Приложении 2 к рабочей программе

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Учебная и учебно-методическая литература:

– основная литература:

1. Воробьев, А. Е. Введение в искусственный интеллект : учебное пособие : [16+] / А. Е. Воробьев, К. А. Воробьев, К. К. Кушеков. – Москва ; Вологда : Инфра-Инженерия, 2026. – 132 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=725633. – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-9729-2734-0. – Текст : электронный.
2. Минаков, А. И. Искусственный интеллект и нейросети в образовании : учебник : [16+] / А. И. Минаков. – Москва : Директ-Медиа, 2024. – 164 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=715303. – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-4638-6. – DOI 10.23681/715303. – Текст : электронный.
3. Ясницкий, Л. Н. Введение в искусственный интеллект : учебное пособие / Л. Н. Ясницкий. - Москва : Академия, 2005. - 176 с. - (Высшее профессиональное образование). - ISBN 5-7695-1958-4 : 171-80 ; Др. гриф.

– дополнительная литература:

1. Булгакова, И. А. Искусственный интеллект и авторское право в сфере культуры : учебное пособие для вузов : [16+] / И. А. Булгакова, И. Ю. Никодимов, М. Ю. Новиков ; под общ. ред. Е. А. Пахомовой ; Российская государственная специализированная академия искусств. – 2-е изд. – Москва : Дашков и К°, 2026. – 154 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=731221. – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-06329-9. – Текст : электронный.
2. Евстафьев, В. А. Искусственный интеллект и нейросети : практика применения в рекламе : учебное пособие / В. А. Евстафьев, М. А. Тюков. – 4-е изд. – Москва : Дашков и К°, 2026. – 426 с. : ил., табл. – (Учебные издания для вузов). – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=731187 . – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-06387-9. – Текст : электронный.
3. Еклашева, О. В. Системы искусственного интеллекта в бизнес-аналитике : практикум : [16+] / О. В. Еклашева ; Поволжский государственный технологический университет. – Йошкар-Ола : Поволжский государственный технологический университет, 2023. – 72 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=714632. – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-8158-2354-9. – Текст : электронный.
4. Иванченко, Д. А. Нейросетевые технологии в образовании : возможности и применение : методическое пособие : [16+] / Д. А. Иванченко. – Москва : Директ-Медиа, 2025. – 88 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=718842. – Библиогр.: с. 77-83. – ISBN 978-5-4499-4903-5. – DOI 10.23681/718842. – Текст : электронный.
5. Искусственный интеллект – интеллектуальное искусство? : человеко-машинное взаимодействие и творческая практика : [16+] / пер. с англ. Т. Ю. Адаменко. – Москва : Директ-Медиа, 2025. – 384 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=717380. – ISBN 978-5-4499-4640-9. – Текст : электронный.

6. Кузьменко, О. В. Промптология : искусство диалога с нейросетями : [16+] / О. В. Кузьменко. – Москва ; Вологда : Инфра-Инженерия, 2025. – 224 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=725684. – ISBN 978-5-9729-2715-9. – Текст : электронный.
7. Фролов, С. А. Психология искусственного интеллекта : [16+] / С. А. Фролов. – Москва : Директмедиа Паблишинг, 2024. – 248 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=714563. – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-4536-5. – DOI 10.23681/714563. – Текст : электронный.

Интернет-ресурсы:
Генерация музыки:
https://app.riffusion.com/
https://create.musicfy.lol
https://www.loudly.com/
https://www.beatoven.ai/ https://www.media.io
https://ailibri.com/music/
Генерация изображений:
https://www.sberbank.com/promo/kandinsky/ https://fusionbrain.ai/editor/
https://www.turbotext.ru/photo_ai https://app.air.fail/midjourney
https://t.me/Alex_sd_bot
https://t.me/kandinsky21_bot https://t.me/chatgptlk_bot
https://www.basedlabs.ai/generate https://fusionbrain.ai
Генератор видео:
https://www.sberbank.com/promo/kandinsky/
https://t.me/kandinsky21_bot https://fusionbrain.ai
https://fabula-ai.com/tools/video-generator https://soravideogenerator.com/demo.php

Современные профессиональные базы данных и информационно-справочные системы:
ЭБС «Университетская библиотека онлайн»;
Коллекция Шуйского филиала ИвГУ на национальном цифровом ресурсе «Руконт».

Программное обеспечение:
В процессе изучения дисциплины используются офисные пакеты MicrosoftOffice, OpenOffice, программа для просмотра и чтения файлов PDFAdobeAcrobatReaderDC, программа для воспроизведения флэш-анимации в браузерах AdobeFlashPlayer, вэб-обозреватели GoogleChrome, Opera, Антивирус Касперского, 1С университет.

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины

1. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, укомплектованная специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для предоставления учебной информации большой аудитории.

2. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, укомплектованная специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

3. Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций, укомплектованная специализированной мебелью и техническими средствами обучения (очная форма обучения).

4. Учебная аудитория для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации, укомплектованная специализированной мебелью и техническими средствами

обучения.

5. Помещение для самостоятельной работы, оснащенное специализированной мебелью, компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

6. Учебно-наглядные пособия для занятий лекционного типа, обеспечивающие тематические иллюстрации: электронные пособия (презентации, таблицы), печатные пособия (раздаточный материал, плакаты).

Автор рабочей программы дисциплины:
О.Н. Рябова, заведующий кафедрой технологии, экономики и сервиса, кандидат педагогических наук, доцент; У.С. Горобец, старший преподаватель кафедры технологии, экономики и сервиса.

Программа рассмотрена на заседании кафедры технологии, экономики и сервиса «19» февраля 2026 г., протокол № 6.

Программа обновлена
протокол заседания кафедры № _____ от «_____» _____20 __ г.
Согласовано:
Руководитель ОП _____ О.Н. Рябова
(подпись)

Программа обновлена
протокол заседания кафедры № _____ от «_____» _____20 __ г.
Согласовано:
Руководитель ОП _____ О.Н. Рябова
(подпись)

Программа обновлена
протокол заседания кафедры № _____ от «_____» _____20 __ г.
Согласовано:
Руководитель ОП _____О.Н. Рябова
(подпись)

Приложение 1.

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины «Искусственный интеллект в креативных индустриях»
7 семестр

Практическое занятие 1
ТЕМА 1. ВВЕДЕНИЕ В ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ.

Задания для самостоятельной работы по темам:

1. Что такое искусственный интеллект (ИИ) и чем он отличается от человеческого интеллекта?
2. Опишите историю развития искусственного интеллекта, выделив его ключевые вехи и достижения.
3. Определите основные области применения искусственного интеллекта в различных областях, включая креативные индустрии.

Практическое занятие 2
ТЕМА 1. ВВЕДЕНИЕ В ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ.

Вопросы и задания для подготовки:

1.Что является искусственным интеллектом (ИИ) и как он влияет на нашу жизнь.

2.Назовите исторические этапы развития искусственного интеллекта.

3.Какие основные области применения искусственного интеллекта вы можете перечислить?

4.Назовите основные концепции и технологии искусственного интеллекта, такие как машинное обучение, нейронные сети, природный язык, логика и алгоритмическое мышление.

5.Какова роль искусственного интеллекта в современном формировании культурных тенденций?

6.Какие перспективы и возможности открывает использование искусственного интеллекта для современной культуры и искусства? 7.Каковы перспективы и направления развития ИИ в креативных индустриях возможны в ближайшем будущем?

Практическое занятие 3
ТЕМА 2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЯХ.

Вопросы и задания для подготовки:

1.Какие области креативных индустрий активно применяют технологию искусственного интеллекта?

2.Перечислите примеры нейронных сетей, которые можно использовать для решения задач в креативных областях?

3.Какие преимущества может принести использование искусственного интеллекта в рекламе и маркетинге?

4.Какие возможности открываются для дизайнеров благодаря применению ИИ в искусстве?

5.Как основные принципы работы с искусственным интеллектом в креативных

индустриях?

6.Раскройте роль искусственного интеллекта в процессе создания музыки и фильмов?

7. Что такое промпты в ИИ? Какие они дают преимущества работы с ИИ? Исследуйте и описывайте приложения искусственного интеллекта в творческих областях, таких как музыка, искусство, кино, дизайн и реклама.

8. Определите типы нейронных сетей, используемых в творческих задачах, и объясните их преимущества и ограничения.

9. Обсудите потенциал искусственного интеллекта в улучшении творческих процессов.

Практическое занятие 4

ТЕМА 2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЯХ.

Работа с промптами

Задание 1. Ознакомьтесь с платформой https://neuralwriter.com/ru/prompt-tool/ и ее функциями (или аналогичной платформой генерации промптов).

Задание 2. Изучите различные доступные инструменты и опции, такие как генератор подсказок, счетчик слов, генератор заголовков, детектор AI контента, перефразирование и др.

Задание 3. Создание подсказок на платформе NeuralWriter для креативных индустрий. Выберите креативную отрасль или задачу, которая вас интересует, например:

− Реклама: Создайте подсказку для рекламного ролика о запуске нового продукта.

− Искусство: Создайте запрос на цифровую картину футуристического городского пейзажа.

− Дизайн: Создайте запрос на создание логотипа для вымышленной компании. − Музыка: создайте подсказку для текста песни на определенную тему или в определенном жанре.

Задание 4. Используйте платформу NeuralWriter или альтернативную ей для создания подсказок на основе ваших входных данных. Заполните таблицу по примеру:

	Креативная откласль	Запрос	Сгенерированный программой промпт
	Искусство	Картинат натюрморт яблоки колоски пшеницы	Опишите, пожалуйста, картину-натюрморт, где главными объектами являются яблоки и колоски пшеницы. Я бы хотел, чтобы в описании картины были указаны цвета, текстуры и расположение предметов, а также любые заметные художественные элементы или стили, которые выделяются в работе

Задание 5. Поэкспериментируйте с различными настройками, такими как тон, стиль и уровень креативности. Сохраните полученный результат и покажите его преподавателю.

Практическое занятие № 5

ТЕМА 3. ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В МУЗЫКАЛЬНОМ ТВОРЧЕСТВЕ

Задания для самостоятельной работы по темам:

1. Исследуйте и опишите приложения искусственного интеллекта в сочинении музыки и продюссировании.
2. Проанализируйте использование нейронных сетей при обработке и анализе музыкальных данных.
3. Обсудите потенциал музыки, созданной с помощью искусственного интеллекта, и ее влияние на музыкальную индустрию.

Практическое занятие № 6

ТЕМА 3. ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В МУЗЫКАЛЬНОМ ТВОРЧЕСТВЕ

Создание фоновой музыки с помощью алгоритмов.

Задание 1. Изучите доступные алгоритмы и параметры создания музыкальных композиций на платформе https://sync.beatoven.ai

Задание 2. Используйте Beatoven AI для создания 2-минутного музыкального трека, соответствующего выбранному вами жанру и настроению:

Вариант 1.

Создайте музыкальный фон для вымышленной видеоигры. Игра называется «Галактическая одиссея» и действие происходит в футуристическом научно-фантастическом сеттинге.

Вариант 2.

Создайте музыкальное сопровождения для видеопроекта о футуристическом городе с изящными небоскребами, летающими автомобилями и неоновыми огнями. Музыкальный трек должен отражать суть этого футуристического мира.

Вариант 3.

Создайте музыкальное сопровождения для презентации на тему «Компьютерные технологии в науке и образовании». Музыкальный трек должен отражать суть инноваций и прогресса, а также передает ощущение спокойствия и сосредоточенности.

Вариант 4.

Создайте музыкальный фон для футуристического научно-фантастического фильма под названием «Отголоски завтрашнего дня». Действие фильма разворачивается в мрачном будущем, где человечество колонизировало другие планеты. История повествует о группе повстанцев, которые борются против деспотичного правительства.

Вариант 5.

Создайте музыкальный фон для аудиокниги по истории освоения космоса. Музыкальная композиция должна передать ощущение приключения и любопытства, а также ощущение спокойствия и сосредоточенности.

Вариант 6.

Создайте музыкальный фон для буктрейлера к детской книге о группе отважных исследователей, обнаруживающих спрятанное сокровище на таинственном острове. Музыка должна передавать ощущение приключения, тайны и волнения.

Примечание к выполнению по вариантам:

1. Выберите жанр для вашего музыкального трека (например, электронный, эмбиент, кинематографический и т.д.).
2. Опишите настроение и атмосферу, которые вы хотите вызвать в своем музыкальном треке (например, футуристический, авантюрный, таинственный и т.д.).
3. Настройте трек, настроив такие параметры, как темп, высота звука и инструментовка, с помощью инструментов Beatoven AI.
4. Создайте название для своего музыкального трека и сгенерируйте его.

Задание 3. Сохраните созданную музыкальную композицию с использованием алгоритмов и сервиса Musicfy и продемонстрируйте результат преподавателю.

Задание 4. Предоставьте краткое описание вашего творческого процесса и того, как вы использовали инструменты Beatoven AI для достижения желаемого результата.

Практическое занятие № 7
ТЕМА 4. ТВОРЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В СФЕРЕ ДИЗАЙНА И ГРАФИКИ.

Задания для самостоятельной работы по темам:

1. Исследуйте и опишите приложения искусственного интеллекта в графическом дизайне, иллюстрации и анимации.
2. Определите типы нейронных сетей, используемых в дизайне и создании графики.
3. Обсудите потенциал проектов, созданных с помощью искусственного интеллекта, и их влияние на индустрию дизайна.

Создание музыкальных композиций с помощью алгоритмов.

Задание 1. Используя инструмент для создания музыки с искусственным интеллектом Riffusion, создайте песню, демонстрирующую ваш творческий потенциал и навыки. Песня должна иметь четкую структуру, мелодию и ритм.

ТРЕБОВАНИЯ:

- Песня должна быть в жанре по вашему выбору (например, поп, рок, электроника и т.д.).
- Темп должен быть умеренным.
- В песне должно быть четкое вступление, продолжение и концовка.
- В песне должно быть сочетание мелодичных и ударных элементов.
- Текст песни должен быть оригинальным и осмысленным.

ПОШАГОВЫЕ ИНСТРУКЦИИ:

1. Перейдите на веб-сайт Riffusion и создайте учетную запись, если вы еще этого не сделали.
2. Создайте рифф с помощью промптов. Нажмите на кнопку «Создать»
3. Введите текст песни.
4. Выберите жанр и стиль, в котором вы хотите создать песню.
5. Выберите темп, ритм и тайминг для своей песни.
6. Используйте инструмент аранжировки, чтобы разбить вашу песню на вступительные, завершающие, завершающие и заключительные части.
7. Используйте инструмент эффекты, чтобы добавить реверберацию, задержку и другие эффекты для улучшения звучания вашего трека.

Задание 2. Как только вы останетесь довольны своим треком, экспортируйте его в виде высококачественного MP3-файла.

Генерация изображений с помощью алгоритмов в FusionBrain.

Задание 1. Используя инструмент для создания изображений с помощью платформы https://fusionbrain.ai/, создайте серию изображений, демонстрирующих ваш творческий потенциал и навыки. Изображения должны быть визуально привлекательными и передавать четкое сообщение или тему.

ТРЕБОВАНИЯ:

1. Создайте серию из 3-5 изображений, которые продемонстрируют ваше умение

работать с изображениями, созданными искусственным интеллектом.

2. Разрешение каждого изображения должно быть не менее 1024x680 пикселей.

3. Изображения должны быть визуально привлекательными и передавать четкое сообщение или тему.

4. Изображения должны быть оригинальными, а не скопированными из существующих источников.

ПОШАГОВЫЕ ИНСТРУКЦИИ:

1. Перейдите на веб-сайт FusionBrain и создайте учетную запись, если вы еще этого не сделали.
2. Нажмите на кнопку «Создать» и выберите опцию «Создание изображения».
3. Выберите разрешение изображения, соотношение сторон.
4. Выберите стиль, который вы хотите создать.
5. Используйте инструмент подсказки, чтобы ввести краткое описание изображения, которое вы хотите создать, включая любые конкретные элементы, цвета или темы, которые вы хотите включить.
6. Добавьте негативный промпт, по желанию.
7. Используйте инструмент предварительного просмотра, чтобы просмотреть сгенерированные изображения и внести любые необходимые корректировки перед загрузкой окончательного изображения.
8. Как только вы останетесь довольны сгенерированными изображениями, загрузите их в виде файлов с высоким разрешением.

! СОХРАНИТЕ ВСЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ, СОЗДАННЫЕ ВАМИ С ПОМОЩЬЮ ИИ, ПОКАЖИТЕ РЕЗУЛЬТАТ ПРЕПОДАВАТЕЛЮ.

Практическое занятие № 8

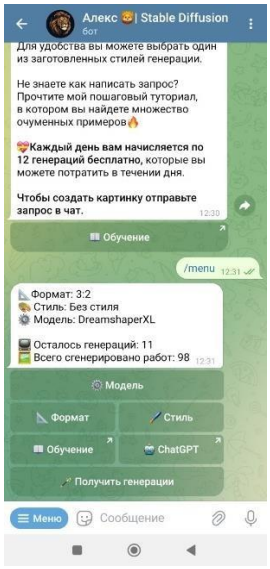
ТЕМА 4. ТВОРЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В СФЕРЕ ДИЗАЙНА И ГРАФИКИ.

Алгоритмическое искусство с помощью Stable Diffusion.

Задание 1. Используя бота для создания изображений с искусственным интеллектом Stable Diffusion, создайте серию изображений, демонстрирующих ваш творческий потенциал и навыки. Изображения должны быть визуально привлекательными и передавать четкое сообщение или тему.

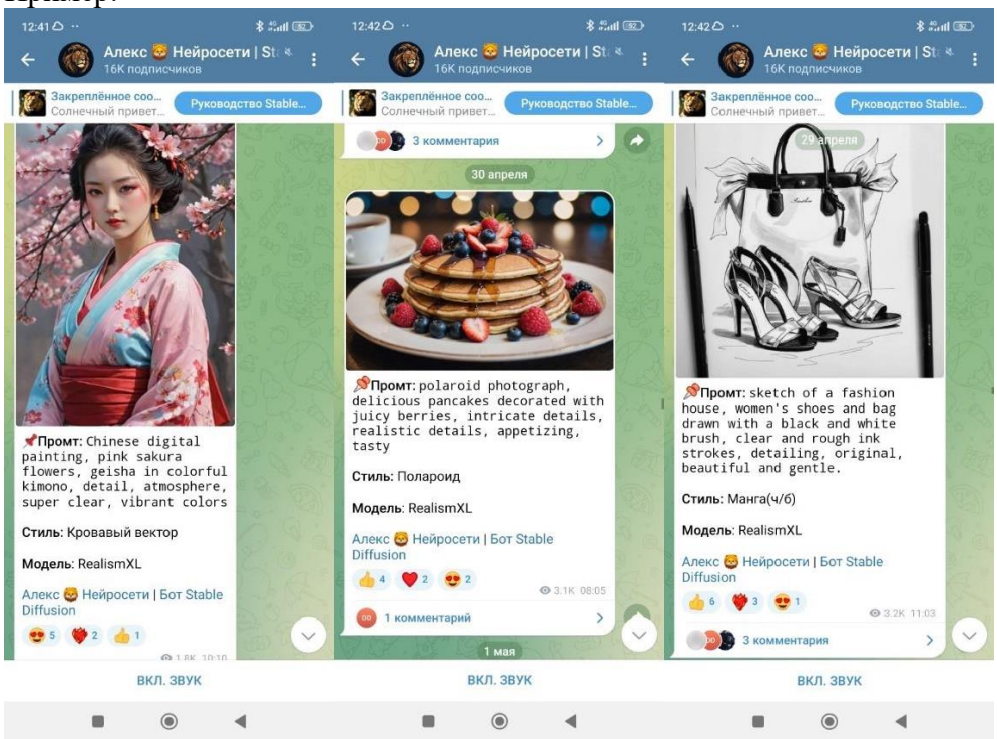
ПОШАГОВЫЕ ИНСТРУКЦИИ:

1. Отправьте сообщение «Старт» AI-боту @Alex_sd_bot в Telegram.
2. Ознакомьтесь с функционалом чат-бота в меню: модель, формат, стиль.



3. Передите в чат Алекс Нейросети | Stable Diffusion, скопируйте 5 примеров любых промптов.

Пример:



4. Передите в чат AI-бота @Alex_sd_bot, создайте на основе скопированных промптов 5 изображений, изменив параметры: стиль, модель и структуру промпта.

5. Сохраните сгенерированные картинки и покажите результат преподавателю.

Алгоритмическое искусство с помощью нейросети Midjourney.

Задание 1. Перейдите в Телеграм бот @Melman_MD_bot (Midjourney).

Задание 2. Ознакомьтесь с меню чат бота.

Задание 3. Сгенерируйте картинку на любую тему, использовав промпт.

Задание 4. Повторите генерации с помощью различных стилей: Реализм, Аниме, Акрил, Черно-белый и т.д. Сохраните все изображения.

Задание 5. Создайте три своих стиля и примените их. Например: рисунок карандашом, все из стекла, Ренессанс и т.д.

Задание 6. Примените созданные стили к одном и тому же промпту.

Задание 7. Сохраните сгенерированные картинки и покажите результат преподавателю.



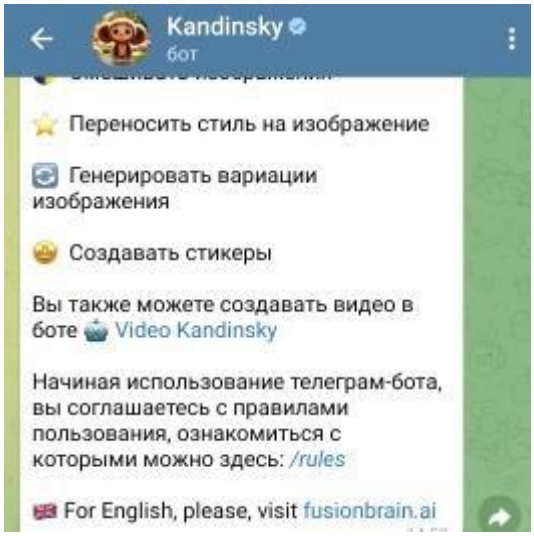
Практическое занятие № 9
ТЕМА 4. ТВОРЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В СФЕРЕ ДИЗАЙНА И ГРАФИКИ

Алгоритмическое искусство с помощью Kandinsky.

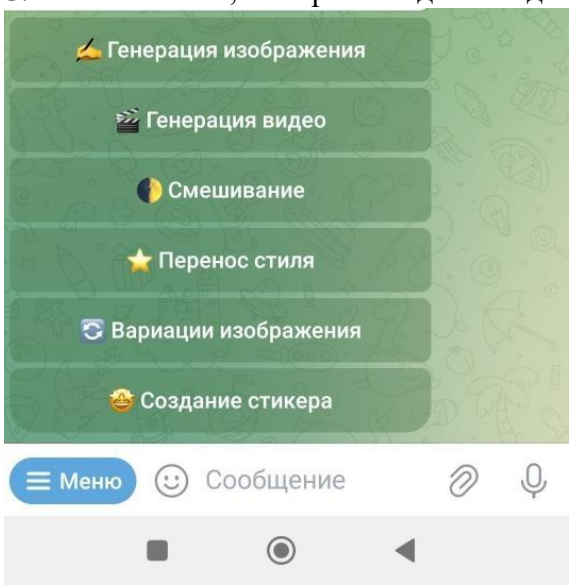
Задание 1. Используя бота для создания изображений с искусственным интеллектом Kandinsky, создайте серию изображений, демонстрирующих ваш творческий потенциал и навыки. Изображения должны быть визуально привлекательными и передавать четкое сообщение или тему.

ПОШАГОВЫЕ ИНСТРУКЦИИ:

1. Отправьте сообщение «Старт» AI-боту @kandinsky21_bot в Telegram.
2. Ознакомьтесь с функционалом чат-бота.



3. Чтобы начать, выберите модель и один из вариантов работы с моделью:



4. Создайте: 3 картинки, с помощью **генерации по тексту,** используя промпты при описании изображения, которое вы хотите создать, включая любые конкретные элементы, цвета или темы, которые вы хотите включить.
5. Создайте 3 картинки путем **смешивания**, следуя инструкциям чат-бота.
6. Создайте 3 картинки путем **переноса стиль**, следуя инструкциям чат-бота.
7. Сгенерируйте 3 картинки с помощью **вариации картинки**, следуя инструкциям чат-бота.
8. Сохраните 12 сгенерированных картинок и покажите результат преподавателю.

Задание 2. Попробуйте с помощью @kandinsky21_bot повторить генерации данных картинок с помощью промптов:



Практическое занятие № 10
ТЕМА 4. ТВОРЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В СФЕРЕ ДИЗАЙНА И ГРАФИКИ

Генерация логотипов с помощью нейросети Midjourney и Kandinsky.

Задание 1. Создать серию логотипов в Телеграм боте @kandinsky21_bot.

ПОШАГОВЫЕ ИНСТРУКЦИИ:

1. Перейдите в @kandinsky21_bot.
2. Введите промпт для создания логотипа.
3. Выберите стиль, соответствующий логотипу.
4. Используйте также негативный промпт, для уточнения генерации и удаления лишних элементов на картинке



5. Сохраните наиболее удачные генерации и покажите результат преподавателю.

Задание 2. Создать серию логотипов в @Melman_MD_bot.

ПОШАГОВЫЕ ИНСТРУКЦИИ:

1. Перейдите в Телеграм бот @Melman_MD_bot.
2. Создайте серию логотипов в определённом стиле на произвольную тему.



3. С помощью комбинации V1-V4 создайте вариацию наиболее понравившейся картинки.

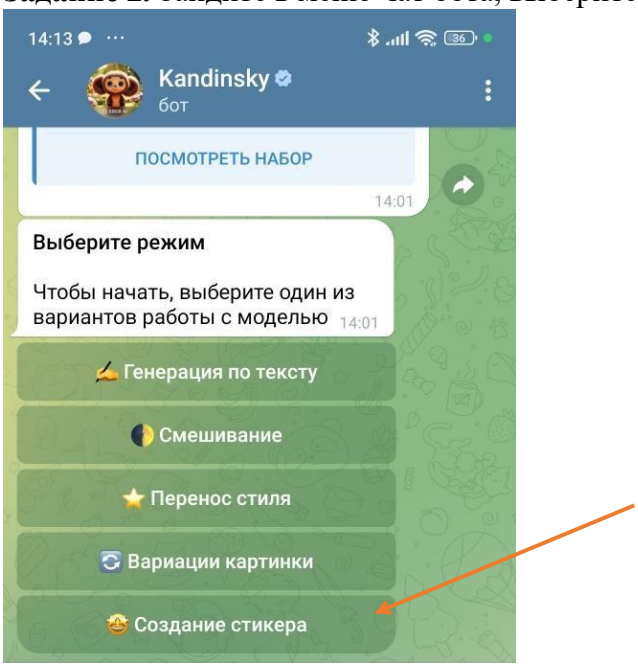


4. Сохраните наиболее удачные генерации и покажите результат преподавателю.

Создание стикеров с помощью Kandinsky.

Задание 1. Перейдите в @kandinsky21_bot в Telegram.

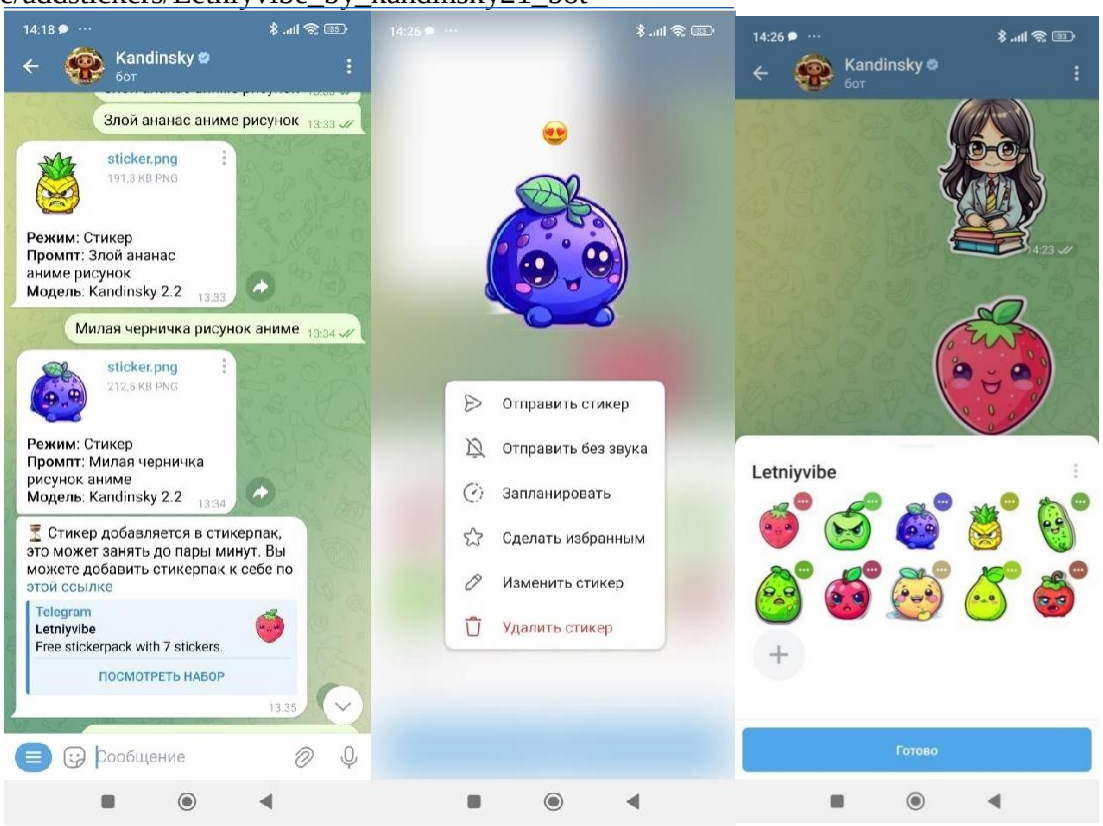
Задание 2. Зайдите в меню чат бота, выберите «Создание стикера».



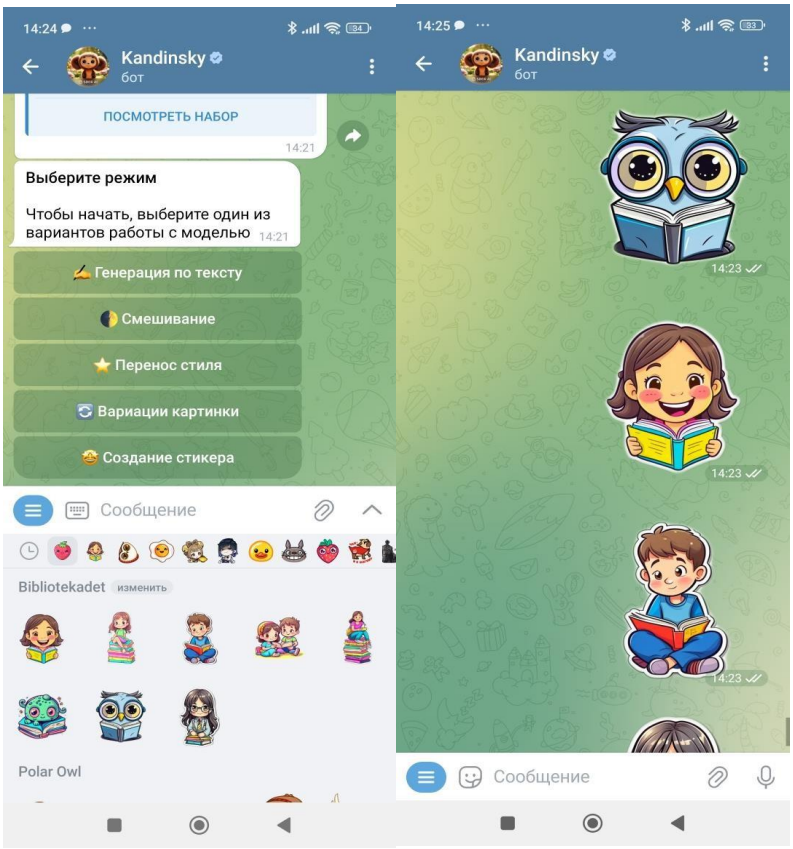
Задание 3. Создайте 1 стикерпак, следуя инструкциям чат-бота. Задайте ему Имя, тему. Он должен содержать минимум 5 стикеров схожих по стилю.

Задание 4. Задайте каждому стикеру эмоции.

Пример выполненной работы:
https://t.me/addstickers/Letniyvibe_by_kandinsky21_bot



Пример выполненной работы:
https://t.me/addstickers/Bibliotekadet_by_kandinsky21_bot



Задание 4. Поделитесь стикерпаком с одногруппниками.

Практическое занятие № 11
ТЕМА 5. ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В МИРЕ АНИМАЦИИ: НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ В СОЗДАНИИ ВИДЕО И ФИЛЬМОВ

Задания для самостоятельной работы по темам:

1. Исследуйте и опишите приложения искусственного интеллекта в анимации и видеопроизводстве.
2. Определите типы нейронных сетей, используемых при создании анимации и видео.
3. Обсудите потенциал анимаций и видеороликов, созданных с помощью искусственного интеллекта, и их влияние на киноиндустрию.

Создание анимации и видео с помощью нейросетей

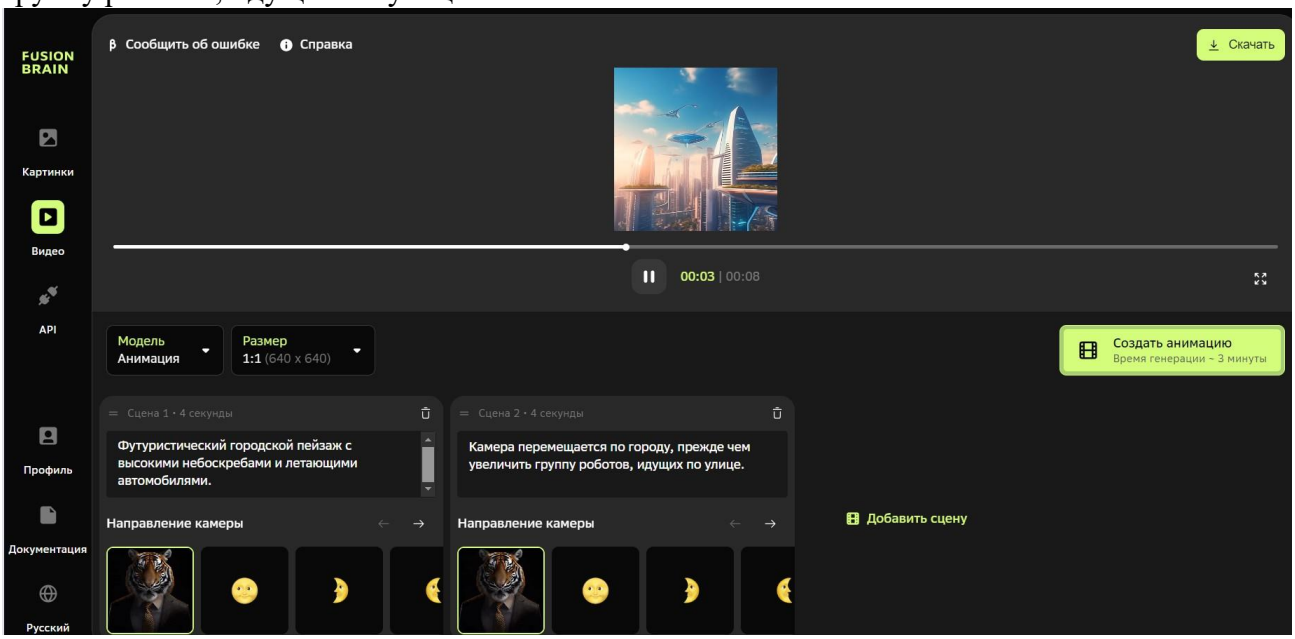
Создание анимации и видео с помощью FusionBrain AI.

Задание 1. Перейдите по ссылке https://fusionbrain.ai/t2v/. Ознакомьтесь с инструментом T2V и его функциями от FusionBrain AI.

Задание 2. Выберите тему и сценарий для своей анимации. Тема может быть любой – от футуристического городского пейзажа до фантастического мира, сценарий должен включать сюжетную линию, персонажей и диалоги. Убедитесь, что ваша тема и скрипт просты и сфокусированы, так как это упростит работу с инструментом T2V.

Задание 3. Написание текстовых подсказок. Используя вашу тему и сценарий в качестве руководства, напишите набор текстовых промптов, которые помогут создать вашу анимацию. Каждая подсказка должна быть конкретной и подробной и включать информацию о сцене, персонажах и действиях. Например:

Сцена 1: Футуристический городской пейзаж с высокими небоскребами и летающими автомобилями. Камера перемещается по городу, прежде чем увеличить группу роботов, идущих по улице.



Сцена 2: Персонаж по имени «Макс» прогуливается по парку, глядя в смартфон. Он видит сообщение от своей подруги «Маши» и улыбается.

Задание 4. Используйте инструмент T2V. Используя инструмент T2V, создайте анимацию, используя модель «анимация» на основе текстовых подсказок. Она должно состоять из нескольких сцен и разных ракурсов.

Задание 5. Обязательно поэкспериментируйте с различными настройками и техниками для создания анимации, чтобы добиться желаемого внешнего вида.

Задание 6. Сохраните анимацию и продемонстрируйте результат преподавателю. Обязательно приложите письменный отчет в виде промптов с объяснениями ваших творческих решений.

Дополнительное задание: при желании доработайте сгенерированную анимацию с помощью любого видеоредактора. Добавьте аудио- и визуальные эффекты, чтобы улучшить общее впечатление. Добавьте титры или название.

Задание 7. Аналогичным образом, с помощью текстовых промптов, создайте модель видео. Поэкспериментируйте с различными настройками и техниками в инструменте T2V, чтобы добиться желаемого внешнего вида.

Задание 8. Представьте свое видео. Покажите свое видео своим однокурсникам и преподавателю, объясняя творческие решения, которые вы приняли во время проекта.

Будьте готовы обсудить любые трудности, с которыми вы столкнулись, и как вы их преодолели.

Практическое занятие № 12

ТЕМА 5. ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В МИРЕ АНИМАЦИИ: НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ В СОЗДАНИИ ВИДЕО И ФИЛЬМОВ

Создание анимации и видео с помощью kandinsky.

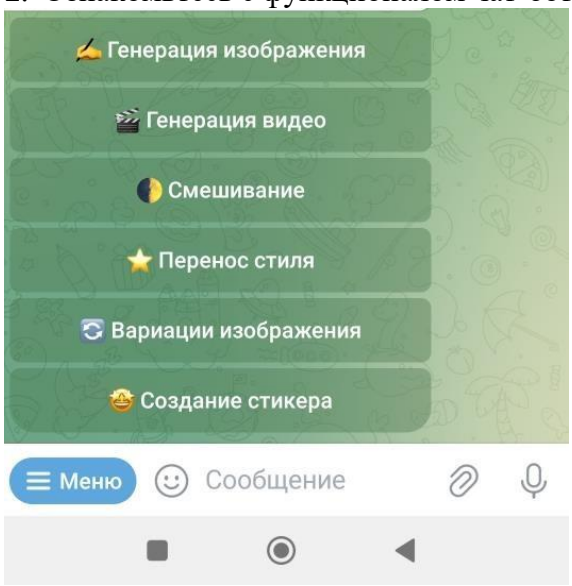
Задание 1. Используя бота с искусственным интеллектом Kandinsky, создайте 3 видеоролика на определённую тематику, демонстрирующих ваш творческий потенциал и навыки. видеоролики должны быть визуально привлекательными и передавать четкое сообщение или тематику.

ПРИМЕРНЫЕ ТЕМЫ ДЛЯ РАБОТЫ:

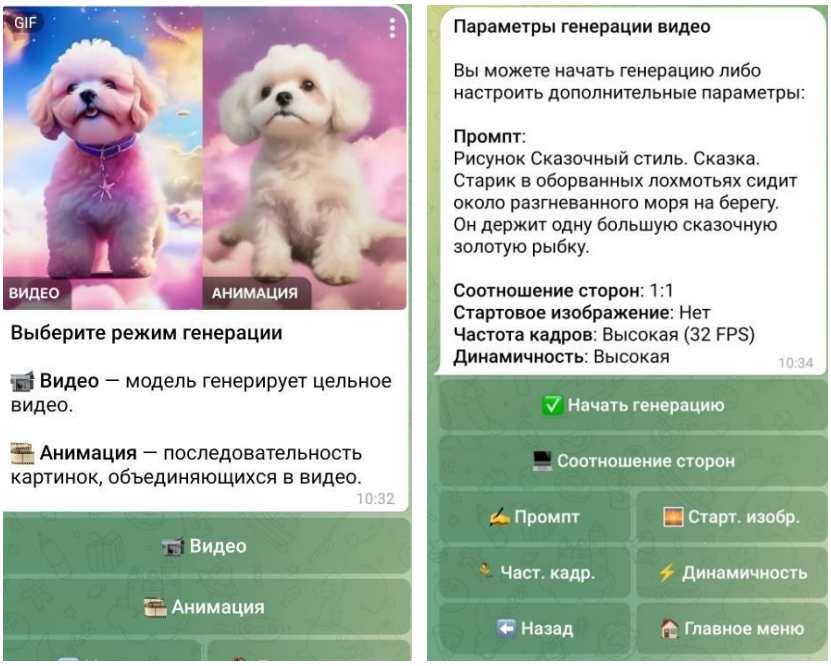
- русская сказка
- морское приключение
- открытый космос
- сказочный лес
- волшебный сад

ПОШАГОВЫЕ ИНСТРУКЦИИ:

1. Отправьте сообщение «Старт» AI-боту @kandinsky21_bot в Telegram.
2. Ознакомьтесь с функционалом чат-бота.



3. Чтобы начать, выберите модель «Генерация видео», «Видео» и напишите промпт. Редактируйте промпт по вашем усмотрению и начните генерацию видео.



Пример выполненной работы видео (переформатировано в Gif):



Задание 2. Сгенерируйте анимацию на произвольную тему. Чтобы начать, выберите модель «Генерация видео», «Анимация» и напишите промпт. Редактируйте промпт по вашем усмотрению и начните генерацию.

Задание 3. Сохраните видеоролики и анимацию и продемонстрируйте результат преподавателю.

Оформление буктрейлеров с помощью нейросетей. Изучение возможностей различных нейросетей для работы с видео и анимацией.

Задание 1. Напишите сценарий для буктрейлера по любимой вами книге.

Задание 2. Разместите сценарий на 10 слайдов в презентации Power point.

Задание3. Придумайтефоновое оформление для каждого слайда, создав абстрактные фоны для буктрейлера с помощью любой нейросети.

Задание 4. Сгенерируйте картинки к каждому слайду по теме книги. Картинка должна соответствовать каждому слайду по смыслу.

Задание 5. Сохраните презентацию в формате видео и продемонстрируйте результат преподавателю.

Задание 6. Найти 10 различных типов бесплатных нейронных сетей для работы с видео и анимацией, опробовать их функционал и заполнить таблицу ниже.

№ п/п	Ссылка на нейросеть	Возможности для работы с видео и анимацией	Условия использования	Плюсы платной версии	Для чего можно использовать
1	https://ai.nero.com/animation	Возможность анимации лица по фото реального человека или по рисунку	Бесплатно, неограниченно Возможность скачать в формате WEBM	Быстрая скорость генерации	Создание gif, Оформление буктрейлеров
2					
3					
…					

Задание 7. Показать результат преподавателю.

Задание 8. Обменяться с одногруппниками найденной информацией и опробовать функционал нейронных сетей.

Практическое занятие № 13
ТЕМА 6. ЭТИЧЕСКИЕ И ПРАВОВЫЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЯХ.

Задания для самостоятельной работы по темам:

1. Исследуйте и проанализируйте правовую базу использования искусственного интеллекта в России, выделив ее ключевые положения и ограничения.
2. Обсудите этические последствия использования искусственного интеллекта в творческих индустриях, включая вопросы авторства и интеллектуальной собственности.
3. Проанализируйте потенциальные искажения в контенте, созданном искусственным интеллектом, и предложите меры по их устранению.

Практическое занятие № 14
ТЕМА 6. ЭТИЧЕСКИЕ И ПРАВОВЫЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЯХ.

Вопросы и задания для подготовки:

1. Каковы этические проблемы, связанные с использованием искусственного интеллекта в творческих индустриях, таких как музыка, искусство и кинематограф?
2. Каким образом контент, созданный искусственным интеллектом, может повлиять на творческий процесс и ценность человеческого творчества?
3. Расскажите о потенциальных юридических последствиях использования искусственного интеллекта в творческих индустриях (вопросы авторского права и интеллектуальной собственности)?
4. Можете ли вы представить сценарий, при котором система искусственного интеллекта может быть предвзятой или несправедливой в своих творческих решениях, и как это может повлиять на конечный продукт?
5. Какое влияние контент, созданный искусственным интеллектом, окажет на наше восприятие и оценку человеческого творчества в будущем?

Контрольные вопросы и задания для проведения текущего контроля
Примерные темы рефератов

1. Влияние контента, созданного с помощью искусственного интеллекта, на рынок труда творческих профессионалов.
2. Искусственный интеллект как феномен современной культуры.
3. Исторические аспекты развития искусственного интеллекта.
4. Искусственный интеллект в информационной сфере.
5. Области практического использования нейронных сетей.
6. Нейронные сети и их применение в креативных индустриях.
7. Правовые аспекты при использовании искусственного интеллекта для творчества.
8. Искусственный интеллект как социальный феномен.
9. Промпт для нейросети как новый тип речевого жанра.
10. Программное обеспечение систем искусственного интеллекта

Требования к реферату

Реферат – краткая запись идей, содержащихся в разных источниках, которая требует умения сопоставлять и анализировать различные точки зрения. Реферат – одна из форм интерпретации исходного текста или нескольких источников. Поэтому реферат, в отличие от конспекта, является новым, авторским текстом. Новизна в данном случае подразумевает новое изложение, систематизацию материала, особую авторскую позицию при сопоставлении различных точек зрения.

Реферирование предполагает изложение какого-либо вопроса на основе классификации, обобщения, анализа и синтеза одного или нескольких источников.

Специфика реферата:

• не содержит развернутых доказательств, сравнений, рассуждений, оценок,

• дает ответ на вопрос, что нового, существенного содержится в тексте.

Виды рефератов

- по полноте изложения: информативные (рефераты-конспекты); индикативные (рефераты-резюме);

- по количеству реферируемых источников: монографические; обзорные.

Объем – 10-15 страниц.

Источники: необходимо использовать в реферате не менее пяти источников (ссылки на эти источники обязательны).

Структура реферата

1. Титульный лист
2. Содержание
3. Введение
4. Основная часть

4.1…..

4.2…..

5. Заключение
6. Список литературы
7. Приложения

Критерии оценивания:

1. Новизна реферированного текста: актуальность проблемы и темы; новизна и самостоятельность в постановке проблемы, в формулировании нового аспекта выбранной для анализа проблемы; наличие авторской позиции, самостоятельность суждений (2 балла).

2. Степень раскрытия сущности проблемы: соответствие плана теме реферата; соответствие содержания теме и плану реферата; полнота и глубина раскрытия основных понятий проблемы; обоснованность способов и методов работы с материалом; умение работать с литературой, систематизировать и структурировать материал; умение обобщать, сопоставлять различные точки зрения по рассматриваемому вопросу, аргументировать основные положения и выводы (2 балла).

3. Обоснованность выбора источников: круг, полнота использования литературных источников по проблеме; привлечение новейших работ по проблеме (журнальные публикации, материалы сборников научных трудов и т.д.) (2 балла).

4. Соблюдение требований к оформлению: правильное оформление ссылок на используемую литературу; грамотность и культура изложения; владение терминологией и понятийным аппаратом проблемы; соблюдение требований к объему реферата; культура оформления: выделение абзацев (1 балл).

5. Грамотность: отсутствие орфографических и синтаксических ошибок, стилистических погрешностей; отсутствие опечаток, сокращений слов, кроме общепринятых; литературный стиль (1 балл).

6. Устная защита реферата: быстрый, четкий, аргументированный, полный ответ на основные и дополнительные вопросы; ориентация в материале; презентация к реферату; грамотность речи (2 балла).