

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 25.11.2024 г. № 10



/Б.Г. Шилин

**Дополнительная общеобразовательная программа дополнительная
общеразвивающая программа**

“Креатив нейросети искусство”

Срок реализации образовательной программы: 44,4 академических часов

Возраст обучающихся: от 18 лет и старше

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

г. Санкт-Петербург, 2024

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка	3
2. Учебный план. Содержание программы	4
3. Календарный учебный график	6
4. Рабочая программа по дисциплине “Введение в работу с нейросетями”	8
5. Рабочая программа по дисциплине “Работа в Midjourney”	12
6. Рабочая программа по дисциплине “Phygital+. Работа в Stable Diffusion”	15
7. Рабочая программа по дисциплине “Создание видео”	18
8. Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы	21
9. Система оценки результатов освоения образовательной программы	22
10. Список литературы, используемой при написании программы	23

1. Пояснительная записка

1.1. Нормативные правовые основания разработки программы.

Дополнительная общеобразовательная программа - дополнительная общеразвивающая программа “Креатив нейросети искусство” (далее - образовательная программа; программа) разработана на основе:

- 1) Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- 2) Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- 3) Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».

1.2. Содержание программы.

Содержание программы представлено в пояснительной записке, планируемых результатах освоения программы, учебном плане, календарном учебном графике, рабочих программ обучающихся модулей, организационно-педагогических и материально-технических условиях реализации программы, учебно-методических материалах, обеспечивающих реализацию программы.

1.3. Направленность.

Гуманитарная. Образовательная программа направлена на получение и/или повышение теоретических и практических знаний генерации изображений и видео с помощью нейронных сетей.

1.4. Актуальность и новизна образовательной программы.

Актуальность данной образовательной программы характеризуется тем, что позволяет освоить с помощью дистанционных технологий техники генерации изображений и видео с помощью нейронных сетей. Информация, содержащаяся в программе, собрана на основе опыта активно практикующих экспертов, работающих в этой сфере. Это позволяет делать программу соответствующей всем современным задачам.

Новизна данной программы состоит в работе не только с основами генерации изображений и видео с помощью нейронных сетей, но и в разработке собственного подхода обучающихся, который в дальнейшем позволяет воспринимать и реализовывать генерацию изображений и видео как технический навык, а также и переводить это в поле искусства. Новизна программы заключается также в проведении занятий с использованием электронных ресурсов. Обучающиеся знакомятся с современными возможностями генерации изображений и видео с помощью нейронных сетей через видеолекции и практические задания.

1.5. Цели образовательной программы.

Программа “Креатив нейросети искусство” является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой, реализуемой с целью ознакомления обучающихся с нейросетевыми инструментами при создании изображений и видеоконтента.

1.6. Задачи образовательной программы.

Задача образовательной программы - рассмотреть особенности различных нейросетевых инструментов при создании изображений и видео.

1.7. Образовательная программа осуществляется с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, обеспечивающих условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды, включающей в себя электронные образовательные ресурсы, совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств и обеспечивающей освоение обучающимися образовательных программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

Обучающимся предоставляется возможность выполнения и получения проверенных домашних работ через Интернет для осуществления текущего контроля знаний и контактов с преподавателем, а также возможность доступа к дополнительным образовательным услугам и ресурсам в электронной среде.

1.8. Дистанционные образовательные технологии, используемые для организации учебного процесса:

- интернет-технологии (обучающимся предоставляется возможность выполнения и получения проверенных домашних работ через Интернет для осуществления текущего контроля знаний и контактов с преподавателем, а также возможность доступа к дополнительным образовательным услугам и ресурсам в электронной среде);

- электронное обучение с учетом требований Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226).

1.9. Трудоемкость обучения

Нормативная трудоемкость обучения по данной программе – 14 теоретических занятий, 12 проверочных работ в виде практических заданий, 1 итоговое задание в виде практического задания, что соответствует 44,4 академическим часам.

2. Учебный план. Содержание программы

2.1. Учебный план

№	Наименование блока (раздела программы)	Количество уроков	Объем уроков в академических часах	Формы промежуточной аттестации	Объем работы по теоретическим занятиям в академических часах	Объем работы по практическим занятиям в академических часах	Объем самостоятельной работы в академических часах
1	Введение в работу с нейросетями	6	18,4	зачет	9,6	4,2	4,6
2	Работа в Midjourney	3	9	зачет	2,8	3	1,9
3	Phygital+. Работа в Stable Diffusion	2	6	зачет	4,1	2	1,2
4	Создание видео	3	8	зачет	3,2	3	1,8
Итоговая работа		1	3	зачет	-	3	-
ИТОГО:		15	44,4	зачет	19,7	15,2	9,5

2.2. Содержание

№	Наименование блока	Содержание
1	Введение в работу с нейросетями	В данном разделе обучающийся знакомится с основными этапами развития нейросетей, с видами нейросетей для генерации изображений, их основными особенностями, инструментами и функциями.
2	Работа в Midjourney	В данном разделе обучающийся знакомится с основными особенностями, инструментами и функциями нейросети Midjourney.

3	Phygital+. Работа в Stable Diffusion	В данном разделе обучающийся знакомится с основными особенностями, инструментами и функциями сервисов Phygital+ и Stable Diffusion
4.	Создание видео	В данном разделе обучающийся знакомится с основными инструментами и особенностями для создания видеоконтента, а также с основами режиссуры.

Календарный учебный график

№ п/п	Наименование дисциплин (модулей)	Виды учебной нагрузки	1 неделя (1-7 день)	2 неделя (8-14 день)	3 неделя (15-21 день)	4 неделя (22-28 день)	Всего часов
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Введение в работу нейросетями	теория	9,6				
		практические задания	4,2				
		сам. работа	4,6				
2	Работа в Midjourney	теория		2,8			
		практические задания		2			
		сам. работа		1,2			
3	Phygital+. Работа в Stable Diffusion	теория			4,1		
		практические задания			3		
		сам. работа			1,9		
4	Создание видео	теория				3,2	
		практические задания				3	

		сам. работа				1,8	
10	Итоговая работа					3	
	Всего часов в неделю		18,4	6	9	11	44,4

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 25.11.2024 г. № 10


/Б.Г. Шилин



**Рабочая программа по дисциплине
“Введение в работу с нейросетями”**

г. Санкт-Петербург, 2024

1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Креатив нейросети искусство”.

Целью изучения дисциплины “Введение в работу с нейросетями” является формирование у обучающихся знаний по теме эволюции графических стилей и теории эстетик, композиции, как визуального языка, а также по теме основных инструментов современных нейросетей.

Задачами изучения дисциплины “Введение в работу с нейросетями” являются:

- ознакомление обучающегося с основными значимыми эпохами развития нейросетей для графического дизайна;
- ознакомление обучающегося с видами нейросетей для графического дизайна, их основными особенностями, инструментами и функциями;
- ознакомление обучающегося с основными понятиями, используемыми при работе с нейросетями в графическом дизайне.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- что такое нейросети и чем они полезны в графическом дизайне;
- основные этапы развития нейросетей;
- виды нейросетей для графического дизайна;
- эволюцию графических стилей и теории эстетик;
- понятие “композиции” в графическом дизайне;
- влияние композиции графического дизайна на восприятие;
- основные виды композиций в графическом дизайне;
- основные принципы работы с нейросетями с целью уйти от банальности визуального контента;
- основные инструменты сервисов `are.na` и `Figma`;
- понятие “промпт-инжиниринг”;
- понятие “токен” в графическом дизайне;
- основные инструменты нейросети `RECRAFT`;
- основные инструменты нейросети `ChatGPT`;
- основные инструменты нейросети `Midjourney`;
- основные инструменты нейросети `imgcreator`;
- основные инструменты нейросети в чат-боте “Хромик”.

Уметь:

- уметь пользоваться инструментами сервисов `are.na` и `Figma`;
- различать графические стили разных эпох и стран;
- правильно составлять композиции в графическом дизайне в зависимости от целей;
- создавать убедительные, эмоциональные и говорящие композиции;
- создавать небанальный визуальный контент с помощью нейросетей;
- выбирать определенную нейросеть для конкретного графического дизайна;
- правильно подбирать токены;
- работать в нейросети `RECRAFT`;
- работать в нейросети `ChatGPT`;
- работать в нейросети `Midjourney`;
- работать в нейросети `imgcreator`;
- работать с нейросетью в чат-боте “Хромик”.

3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с историей возникновения нейросетевых инструментов, с видами нейросетей для графического дизайна, их основными особенностями, инструментами и функциями.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя электронных информационных ресурсов, представленных на платформе дистанционного обучения "Getcourse".
- самостоятельное освоение рекомендованной преподавателем литературы, сервисов и инструментов;
- выполнение практических заданий.

Общая трудоемкость дисциплины 18,4 академических часа.

№ п/п	Название дисциплин (модулей, уроков)	Всего часов	В том числе			
			Теоретические занятия	Практические занятия	Самостоятельные работы	Форма контроля
1	2	3	4	5	6	7
1.	Введение в работу с нейросетями	18,4	9,6	4,2	4,6	зачет
1.1	Эволюция графических стилей и теория эстетик	4,2	2,2	1	1	зачет
1.2	Основы композиции	3,2	2,2	0	1	-
1.3	Организация рабочего пространства	1	0,6	0	0,4	-
1.4	Промпт-инжиниринг	4	1,8	1,2	1	зачет
1.5	Обзор нейросетей	3	1,4	1	0,6	зачет
1.6	Работа в боте Хромик	3	1,4	1	0,6	зачет

Примеры практических заданий:

1. Обучающему необходимо зарегистрироваться на сервисах aigc.ai и [Figma](https://www.figma.com). Пользуясь материалами с aigc.ai, собрать доску с тремя эстетиками.

Этапы выполнения:

- выбрать три понравившихся эстетики. Постараться сделать так, чтобы эти эстетики были разнообразными и не повторялись в группе потока. Выбирать эстетики, которые близки по настроению, визуалу и нарративу. Учитывать, что эстетики в будущем обучающийся будет смешивать, чтобы создать свою.

Советы по выбору: одна эстетика отвечает за сюжетность и задает будущий нарратив; две другие - могут создавать визуальную составляющую будущей вселенной, определять место действия, атмосферу.

- сделать облако тегов в Figma на основе этих эстетик. Подумать, что объединяет эти эстетики. Попробовать соединить их.
- ссылку на доску в Figma необходимо прислать комментарием к соответствующему уроку.

2. Командное задание-игра.

Этапы выполнения:

- обучающиеся делятся по командам. Каждой команде куратор сообщает название эстетики, с которой команда будет работать.
- каждому участнику группы выдается вопрос (что?, где? и т.д.) задача команды – совместно написать промпт по эстетике, выданной куратором, отвечая на эти вопросы. Каждый участник может отвечать только на свой вопрос. Можно собраться в команде и обсудить, какое изображение или серию изображений команда хотела бы получить, продумать идею.
- необходимо составить промпт на основе получившихся ответов. На его основе сгенерировать изображение. Если в команде есть человек, который умеет пользоваться нейросетями, за генерацию отвечает он. Если все участники – новички, команда передает промпт куратору курса, и тот генерирует изображение.
- результат работы (изображение и промпт) необходимо приложить к соответствующему уроку файлом формата jpeg.

3. Обучающемуся необходимо сгенерировать стикер для Telegram в нейросети RECRAFT.

Этапы выполнения:

- обучающийся получает смайлик от куратора. На основе этой эмоции необходимо придумать персонажа и сгенерировать его в RECRAFT.
- PDF-файл со стикером без фона необходимо приложить к соответствующему уроку файлом соответствующего формата. (Если обучающийся определился с темой финального задания, лучше сгенерировать стикер в выбранной эстетике, это поможет при сборке презентации).

4. Обучающемуся необходимо сгенерировать обложку журнала.

Этапы выполнения:

- подумать, с каким журналом обучающийся будет работать, выдуманным или уже существующим? О чем этот журнал? Как может выглядеть его обложка?
- необходимо загрузить изображение вместе с промптом файлом формата jpeg. Файл приложить к соответствующему уроку. (Если обучающийся определился с темой финального задания, лучше сгенерировать обложку в эстетике финального задания, это поможет при сборке презентации).

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 25.11.2024 г. № 10



/Б.Г. Шилин

Рабочая программа по дисциплине
“Phygital+. Работа в Stable Diffusion”

г. Санкт-Петербург, 2024

1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Креатив нейросети искусство”.

Целью изучения дисциплины “Phygital+. Работа в Stable Diffusion” является формирование у обучающихся знаний об основных особенностях, инструментах и функций при работе в сервисах Phygital+ и Stable Diffusion.

Задачей изучения дисциплины “Phygital+. Работа в Stable Diffusion” является ознакомление обучающегося с основными особенностями, инструментами и функциями сервисов Phygital+ и Stable Diffusion.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- основные особенности, инструменты и функции при работе в сервисе Phygital+;
- основные особенности, инструменты и функции при работе в сервисе Stable Diffusion.

Уметь:

- работать с графическим дизайном на сервисе Phygital+;
- работать с графическим дизайном на сервисе Stable Diffusion;
- проводить img to img генерацию;
- третировать свои модели визуального контента на сервисе Phygital+.

3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с с основными особенностями, инструментами и функциями сервисов Phygital+ и Stable Diffusion.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя видеолекций, представленных на платформе дистанционного обучения “Getcourse”;
- самостоятельное изучение сервисов;
- выполнение практических заданий.

Общая трудоемкость дисциплины 9 академических часов.

№ п/п	Название дисциплин (модулей, уроков)	Всего часов	В том числе			
			Теоретические занятия	Практические занятия	Самостоятельные работы	Форма контроля
1	2	3	4	5	6	7
1.	Phygital+. Работа в Stable Diffusion	9	4,1	3	1,9	зачет

1.1	Основы работы в Stable Diffusion	3	1,4	1	0,6	зачет
1.2.	Тонкости работы в Stable Diffusion	3	1,5	1	0,5	зачет
1.3.	Обучение моделей	3	1,2	1	0,8	зачет

Варианты практических заданий:

1. Обучающемуся необходимо сгенерировать 3 картинки на основе своей эстетики.
Этапы выполнения:
 - подумать, какой сюжет может происходить во вселенной обучающегося. На основе этого сюжета сделать три генерации. Изображения должны отражать гармоничное сочетание ранее выбранных эстетик, а также сочетаться между собой. Выбрать одно лучшее изображение из всех вариантов генераций.
 - загрузить изображение вместе с промптом на доску в Figma рядом со своими эстетиками.
 - необходимо прислать ссылку на Figma и ссылку на проект в Phygital+ в комментарии соответствующего урока.
2. Обучающемуся необходимо сгенерировать картинки или использовать созданные ранее изображения в своей эстетике и обработать их с помощью изученных инструментов.
Необходимо провести следующие манипуляции со своим изображением:
 - заменить объект с помощью масок;
 - улучшить лицо на готовой генерации (crop);
 - провести img to img генерацию.
 Обучающемуся необходимо загрузить изображения вместе с промптами в Figma к эстетике, ссылку на Figma необходимо прислать комментарием к соответствующему уроку.
3. Обучающемуся необходимо “натренировать” свою модель на основе созданной эстетики. Для этого необходимо сгенерировать 15 изображений на основе своей эстетики. Изображения должны быть простыми, не перегруженными деталями. Необходимо обучить модель, как это показано на уроке.
Обучающемуся необходимо загрузить изображения вместе с промптами в Figma к эстетике, ссылку на Figma необходимо прислать комментарием к соответствующему уроку.

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 25.11.2024 г. № 10

/Б.Г. Шилин



Рабочая программа по дисциплине
“Работа в Midjourney”

г. Санкт-Петербург, 2024

1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Креатив нейросети искусство”.

Целью изучения дисциплины “Работа в Midjourney” является формирование у обучающихся знаний по работе с нейросетью Midjourney.

Задача изучения дисциплины “Работа в Midjourney” - ознакомить обучающегося с основными особенностями, инструментами и функциями нейросети Midjourney.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- основные особенности, инструменты и функции нейросети Midjourney;
- области применения нейросети Midjourney в графическом дизайне.
- в каких случаях используется функция “blend”;
- как правильно использовать токены в нейросети Midjourney.

Уметь:

- работать в нейросети Midjourney;
- генерировать изображения с различными настройками в нейросети Midjourney;
- генерировать изображение с функцией “blend”;
- генерировать изображения с различными референсами.

3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с тонкостями работы с нейросетью Midjourney.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя видеолекций, представленных на платформе дистанционного обучения “Getcourse”;
- самостоятельное изучение инструментов нейросети;
- выполнение практического задания.

Общая трудоемкость дисциплины 6 академических часов.

№ п/п	Название дисциплин (модулей, уроков)	Всего часов	В том числе			
			Теоретические занятия	Практические занятия	Самостоятельные работы	Форма контроля
1	2	3	4	5	6	7
1.	Работа в Midjourney	6	2,8	2	1,2	зачет
1.1	Основы работы в Midjourney	3	1,5	1	0,5	зачет

1.2.	Тонкости работы в Midjourney	3	1,3	1	0,7	зачет
------	------------------------------	---	-----	---	-----	-------

Варианты практических заданий.

1. Обучающемуся необходимо создать пять генераций в Midjourney на основе своей эстетики. Для этого необходимо сгенерировать несколько изображений (до 5) в своей эстетике; сгенерировать несколько изображений по одному промпту с разными настройками. Необходимо загрузить изображения вместе с промптами в Figma к своим эстетикам.

Ссылку на Figma с результатом необходимо присылать комментарием к соответствующему уроку.

2. Обучающемуся необходимо придумать 10 объектов, характеризующих вселенную обучающегося, смешать их со своей эстетикой используя функцию “blend”. необходимо загрузить изображения в Figma вместе с промптами к своим эстетикам.

Ссылку на Figma с результатом необходимо присылать комментарием к соответствующему уроку.

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 25.11.2024 г. № 10

/Б.Г. Шилин



Рабочая программа по дисциплине
“Создание видео”

г. Санкт-Петербург, 2024

1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Креатив нейросети искусство”.

Целью изучения дисциплины “Создание видео” является формирование у обучающихся знаний по созданию видеоконтента.

Задача изучения дисциплины “Создание видео” - ознакомление обучающегося с основными инструментами и особенностями для создания видеоконтента.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- понятие “режиссура” и ее задачи;
- понятия “раскадровка”, “кадр”, “ракурс”, “план”, “тритмент”;
- какие бывают “движения” камеры;
- полезные ресурсы для режиссуры;
- инструменты для создания композиции;
- что влияет на восприятие в видеоконтенте;
- виды монтажа видео;
- основные особенности, инструменты и функции сервисов для создания видео Pika, Luma, Kling;
- основные особенности, инструменты и функции сервиса для создания видео Runway.

Уметь:

- создавать видеоконтент;
- производить раскадровку;
- производить монтаж видео;
- создавать композицию;
- работать с сервисами для создания видео Pika, Luma, Kling;
- работать с сервисом для создания видео Runway.

3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с основами работы для создания видео с помощью разных сервисов.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя видеолекций, представленных на платформе дистанционного обучения “Getcourse”;
- самостоятельное изучение сервисов;
- выполнение практических заданий.

Общая трудоемкость дисциплины 8 академических часов.

№ п/п	Название дисциплин (модулей, уроков)	Всего часов	В том числе			
			Теоретические	Практические	Самостоятельные	Форма контроля

			занятия	занятия	работы	ля
1	2	3	4	5	6	7
1.	Создание видео	8	3,2	3	1,8	зачет
1.1	Основы режиссуры	3	1,2	1	0,8	зачет
1.2.	Видео в Pika, Luma, Kling	2,5	1	1	0,5	зачет
1.3	Видео в Runway	2,5	1	1	0,5	зачет

Варианты практических заданий:

1. Обучающемуся необходимо придумать сценарий/раскадровку видеоролика.
Этапы выполнения:
 - подумать, какое видео обучающийся хочет смонтировать. Это может быть превью для финального проекта или полноценный фильм, который будет сдан вместо презентации.
 - подумать, какие изображения можно взять для генерации видео? Попробовать анимировать некоторые изображения, чтобы почувствовать инструмент.
 - результат в виде мини-сценария необходимо присылать файлом формата docx в комментарии к соответствующему уроку.
2. Обучающемуся необходимо создать короткие анимации на основе сгенерированных изображений. Длина анимации от 4 до 15 секунд. Анимация должна отражать эстетику и/или визуализировать сюжет из нее.
Результат работы – анимацию – необходимо приложить к комментарию к соответствующему уроку файлом формата mp4.
3. Обучающемуся необходимо собрать видео из созданных ранее анимаций
Результат работы – видео – необходимо приложить к комментарию к соответствующему уроку файлом формата mp4.

3. Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы

3.1. Форма обучения: заочная исключительно с применением дистанционных технологий и электронного обучения.

3.2. Форма организации образовательной деятельности обучающихся

Уроки в виде видеозаписей находятся в личном кабинете на платформе “Getcourse” в электронном виде в формате mp4.

Обучающиеся могут проходить уроки в любое удобное для обучения время.

В каждом модуле обучающийся выполняет практическое задание по теме соответствующего модуля.

Консультационная и информационная поддержка слушателей осуществляется службой технической поддержки с помощью инструментов платформы “Getcourse”, а также по электронной почте.

3.3. Материально-технические условия реализации программы

Обучающийся осваивает образовательную программу полностью удаленно с использованием платформы “Getcourse”, функциональность которой обеспечивается ООО "Система Геткурс", которое предоставило право использовать платформу Индивидуальному предпринимателю Шилину Б.Г. Все коммуникации с преподавателем осуществляются посредством указанной платформы, а также по электронной почте.

Уроки, учебно-методические материалы, вебинары проводятся на платформе “Getcourse”.

Каждому обучающемуся и педагогическому работнику предоставляется доступ путем передачи на электронную почту логин и пароль к личному кабинету на платформе “Getcourse”.

Обучающемуся предоставляется бесплатный доступ к электронной библиотечной систем ФГИС «Национальная электронная библиотека».

4. Система оценки результатов освоения образовательной программы

4.1. Текущий контроль успеваемости

Качество усвоения учебного материала контролируется преподавателем помодульно путем проверки практических заданий, выполненных обучающимся. Практические задания предоставляются на проверку в личном кабинете на платформе “Getcourse” в формате документов.

Задания оцениваются преподавателем следующим образом.

Для успешного прохождения текущего контроля успеваемости обучающийся должен создавать графический дизайн в строгом соответствии с заданием и поэтапно отправлять его на проверку. После этого обучающийся получает обратную связь и

должен внести правки в свою работу, если это необходимо. После внесения правок обучающийся должен прислать задание еще раз.

Практическое задание оценивается по объективным критериям:

- соответствует ли созданный контент заданию;
- верно ли выбраны инструменты и сервисы;
- работа должна быть творческой и наделена определенным смыслом.

Практические задания нацелены на выявление навыка усвоения теоретического материала.

По итогу выполнения заданий обучающийся получает “зачет/незачет”

4.2. Итоговая аттестация

Обучение завершается обязательным выполнением итогового задания. Сдача итогового задания входит в нормативный срок освоения программы курса.

Обучающийся выполняет итоговое задание на основании полученных в процессе прохождения образовательной программы знаний и навыков и сдает его в электронном виде с использованием функционала личного кабинета платформы “Getcourse” на проверку.

Итоговое задание выполняется на основе предыдущих заданий, выполненных обучающимся при текущем контроле знаний.

Для зачета обучающемуся необходимо представить на проверку:

1. Презентацию, в которой показаны все работы с курса и выполненное финальное задание.

Требование к презентации:

- формат pdf;
- презентация должна включать выполненные текущие домашние задания и финальный проект.

2. Финальное задание: созданная эстетика, из которой рождается вселенная.

Требования к проекту:

- в проекте должно быть 10 сгенерированных объектов (артефактов);
- необходимо создать 5 сюжетов, происходящих в созданной вселенной.

3. Видеодемонстрацию натренированной собственной модели, создающей картинку в выбранной эстетике

4. Видеодемонстрацию вселенной (из заданий по модулю “Работа с видео”)

Итоговое практическое задание оценивается преподавателем следующим образом:

- контент должен быть создан в строгом соответствии с заданием;
- контент должен отвечать собственным задачам и концепции.

При наличии указанных работ в соответствии с заданием обучающийся получает “зачет”.

Выпускникам, имеющим положительный результат (зачет) по итоговой экзаменационной работе, выдается сертификат об успешном освоении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

5. Список литературы, используемой при написании программы.

1. Лапин А. Фотография как. М.: Издательство Московского университета, 2003. — 296 с.
2. Пиквер К. Искусственный интеллект. Иллюстрированная история. От автоматов до нейросетей. Синдбад, 2021. — 224 с.
3. Хеллер С., Чваст С. Эволюция графических стилей: от викторианской эпохи до нового века. Издательство Студии Артемия Лебедева, 2016. — 320 с.
4. Dunne A., Rabat F. Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming. MIT Press, 2013.
5. Prompts. Mudjourney. [Электронный ресурс] URL: <https://docs.midjourney.com/docs/prompts>
6. Phygital+. [Электронный ресурс] URL: <https://phygital.plus/>