Индивидуальный предприниматель Мельник Анна Михайловна
ИНН: 770205695614 ОГРНИП: 323774600570493

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ИИмпульс»

Возраст учащихся: от 18 лет
Объем и срок освоения программы: 40,7 академических часов в течение 8 недель

Утверждаю
Индивидуальный предприниматель
Мельник Анна Михайловна

_____

Москва, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общая характеристика программы
1.1. Пояснительная записка
1.2. Цель реализации программы
1.3. Содержание программы
1.3.1. Учебный план
1.3.2. Рабочая программа
1.3.3. Планируемые результаты обучения
2. Организационно-педагогические условия реализации программы
2.1. Условия реализации программы
2.1.1. Календарный учебный график
2.1.2. Материально-технические обеспечения образовательной деятельности
2.1.3. Методическое обеспечение программы
2.1.4. Кадровое обеспечение
2.2. Формы контроля
2.3. Оценочные материалы
3. Глоссарий по программе
4. Список литературы
5. Сведения о разработчике программы

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общая характеристика дополнительной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеразвивающая программа «ИИмпульс» разработана в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273- ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепцией развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 04 сентября 2014 г.), Приказом Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным программам», Письмом Минобрнауки России от 18 октября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

Направленность дополнительной общеразвивающей программы: социально-гуманитарная.

Категория обучающихся: Лица, достигшие возраста восемнадцати лет, заинтересованные в освоении основ работы с искусственным интеллектом для решения задач в различных областях, включая графический и веб-дизайн, создание визуальных материалов и автоматизацию бизнес-процессов. К обучению допускаются все желающие без ограничений по уровню образования или предварительным знаниям в области ИТ.

Адресат дополнительной общеразвивающей программы:

Настоящая дополнительная общеразвивающая имеет социально-гуманитарную направленность, предназначена для обучающихся от восемнадцати лет.

Для обучения по дополнительной общеразвивающей программе принимаются все желающие, достигшие восемнадцатилетнего возраста. Вступительные испытания не предусмотрены. Зачисление на обучение происходит после заключения договора на оказании образовательных услуг и внесении обучающимся оплаты.

Форма обучения:

Дистанционное обучение с применением средств электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Дополнительная общеразвивающая программа реализуется в дистанционном (онлайн) формате с применением средств электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

В современных условиях такая форма позволяет ускорить процесс получения и развития специальных знаний благодаря упрощению их передачи. Отвечая на запрос цифровизации обучения как одной из важнейших тенденций современного российского образования, дополнительная общеразвивающая программа «ИИмпульс» реализуется в дистанционном формате, учитывая актуальные потребности обучающихся по получению знаний в удобное для обучающихся время, в удобном месте, по составлению гибких графиков обучения, мобильности и оперативности получения информации, развитию самодисциплины.

Настоящая дополнительная общеразвивающая программа направлена на формирование знаний и навыков в области работы с нейросетями.

Актуальность дополнительной общеразвивающей программы:

Актуальность программы обусловлена тем, что в современном цифровом мире искусственный интеллект становится важным инструментом для эффективного выполнения различных задач, включая создание контента, оптимизацию бизнес-процессов и продвижение в интернете. Применение ИИ позволяет существенно повысить производительность и качество работы в сфере дизайна, маркетинга и других областях. Эта программа предназначена для тех, кто хочет освоить работу с нейросетями и применить их возможности для автоматизации процессов, улучшения качества работы и создания уникального контента. Участники курса получат ценные практические навыки, которые помогут им оставаться конкурентоспособными на рынке труда, использовать передовые технологии для решения актуальных задач и быстро адаптироваться к изменениям в цифровом пространстве.

Описание дополнительной общеразвивающей программы:

Предлагаемая дополнительная общеразвивающая программа является дополнительной общеразвивающей программой.

Целью дополнительной общеразвивающей программы является удовлетворение потребностей обучающегося по программе в интеллектуальном, нравственном совершенствовании, в организации его свободного времени.

Данная дополнительная общеразвивающая программа предлагает базовые теоретические и практические знания в области работы с нейросетями.

Данная дополнительная общеразвивающая программа направлена на предоставление обучающимся основ знаний, навыков и умений в области работы с искусственным интеллектом, включая создание графических элементов, использование нейросетевых приложений и шаблонов, а также применение ИИ для создания визуальных материалов и автоматизации рабочих процессов. Участники курса научатся эффективно использовать нейросети для дизайна, улучшения качества контента и интеграции ИИ в различные аспекты своей деятельности, включая маркетинг и продвижение в социальных сетях.Данная дополнительная общеразвивающая программа обеспечивает личностное развитие человека, прививает умения и навыки, необходимые для дальнейшей самореализации обучающихся.

Место прохождения обучения:

Местом прохождения обучения по дополнительной общеразвивающей программе является место нахождение самого обучающегося с предоставлением ему индивидуального доступа:

⇒ к образовательной платформе GetCourse:

Предлагаемая дополнительная общеразвивающая программа модифицирована под наиболее эффективное и удобное для обучающихся освоение учебного материала.

Все уроки разделены по темам на модули и представлены в формате видеозаписей, размещенных на образовательной платформе.

Все уроки доступны для просмотра с момента предоставления обучающимся доступа к образовательной платформе.

Материалы на образовательной платформе располагаются в тематической последовательности.

Обратная связь: на странице дополнительной общеразвивающей программы располагается ссылка на чат для обращения обучающихся с вопросами к специалистам технической поддержки по инструментам, которые изучаются в рамках учебной программы.

Доступ к учебно-методическим и образовательным материалам предоставляется в полном объеме в течение всего срока прохождения обучения.

Обучение завершается сдачей всех домашних заданий и заполнением рабочей тетради курса.

Объем дополнительной общеразвивающей программы – 40,7 академических часов, 15,2 академических часов теории в виде уроков и 25,5 академических часов самостоятельной работы.

Документ, выдаваемый по итогу прохождения дополнительной общеразвивающей программы. По итогу прохождения дополнительной общеразвивающей программы и успешного выполнения домашних заданий участники получают Сертификат об освоении программы дополнительного образования детей и взрослых по дополнительной общеразвивающей программе «ИИмпульс».

1.2. Цель реализации дополнительной общеразвивающей программы

Настоящая дополнительная общеразвивающая программа реализуется с со следующими целями:

— Изучение основ работы с искусственным интеллектом для создания визуального контента, включая генерацию изображений, создание текста и автоматизацию задач.

— Освоение популярных инструментов и нейросетевых приложений, таких как Midjourney, ChatGPT и другие, для применения в дизайне, маркетинге и автоматизации бизнес-процессов.

— Развитие навыков использования ИИ для создания эффективных дизайнерских решений, включая макеты веб-сайтов, баннеров, презентаций и контента для социальных сетей.

Для освоения учебной дисциплины, обучающиеся должны:

Знать: общую информацию о нейросетевых приложениях и инструментах для создания визуального контента, а также цели и принципы применения ИИ в дизайне и других сферах.

Уметь: эффективно использовать компьютер и специализированные программы, работать с платформами для генерации изображений, текста и автоматизации процессов.

Владеть: базовыми навыками применения ИИ для решения дизайнерских задач, создания контента и оптимизации рабочих процессов, а также пониманием, как интегрировать ИИ в профессиональную деятельность.

1.3. Содержание дополнительной общеразвивающей программы

1.3.1. Учебный план

Обучение рассчитано на 8 недель основной программы.

Учебная нагрузка устанавливается не более 8 академических часов в неделю.

Виды и количество электронных учебных занятий по каждому разделу образовательной программы указаны в учебном плане.

Слушатель получает возможность получения консультаций преподавателя на уроках, посредством общения через формы обратной связи внутри Getcourse на странице

дополнительной общеразвивающей программы, через электронную почту, а также онлайн консультаций.

Обучение происходит индивидуально, обучающиеся самостоятельно распределяют нагрузку и изучают уроки, выполняют домашние задания.

Каждому обучающемуся на образовательной платформе предоставляется индивидуальный доступ (в виде личного кабинета с логином и паролем).

Ниже представлен перечень модулей, уроков, а также самостоятельной работы с разбивкой по академическим часам:

Наименование модулей и уроков	**Уроки, ак. ч.**	**Самостоятельная работа, ак. ч.** (указана ко всему Модулю)	**Кол-во часов контроля** (указано ко всему Модулю)	**Всего часов**
Модуль №1. Введение в AI	1,2	1,0	0	2,2
Урок №1. О курсе: программа и результаты	0,1			
Урок №2. О курсе: как пользоваться платформой и материалами	0,1			
Урок №3. История и развитие AI: как он уже изменил рынок	0,3			
Урок №4. Основные термины и концепции, которые важно понимать	0,3			
Урок №5. Регистрация и настройка чат GPT	0,1			
Урок №6. Регистрация и начало работы в Midjourney	0,1			
Урок №7. Регистрация и начало работы в Leonardo	0,1			
Урок №8. Как пользоваться рабочей тетрадью студента	0,1			
Модуль №2. AI-инструменты для дизайна и не только	0,5	0,5	0	1,0
Урок №1. Обзор возможностей AI	0,2			

для дизайна и digital-сферы				
Урок №2. Авторское право и нейросети	0,2			
Урок №3. Какие инструменты понадобятся для визуальных творческих задач	0,1			
Модуль №3. Midjourney и Leonardo	4,0	2,0	0,0	6,0
Урок №1. Подробный обзор Midjourney	0,1			
Урок №2. Как создавать эффективные промты для генерации изображений	0,7			
Урок №3. Вкладка Create. Разбор настроек для генерации изображений	0,7			
Урок №4. Стилевые промты: как задавать визуальный стиль для изображения	0,4			
Урок №5. Стилевые промты: углубленный подход	0,4			
Урок №6. Как загружать и использовать собственные изображения в Midjourney	0,3			
Урок №7. Лайфхаки при генерации изображений в Midjourney	0,3			
Урок №8. Начало работы с Leonardo: обзор функционала и возможностей	0,3			
Урок №9. Генерация изображений в Leonardo: первые шаги	0,2			
Урок №10. Работа в Midjourney через Discord	0,6			

Модуль №4. ChatGPT для дизайнеров: от анализа до прототипа	1,8	2,0	0,0	3,8
Урок №1. Знакомство с интерфейсом ChatGPT и правилами формирования запросов	0,5			
Урок №2. Обзор редактора Canvas	0,2			
Урок №3. Возможности ChatGPT для дизайнеров и других профессий	0,3			
Урок №4. Анализ целевой аудитории (ЦА) с помощью ChatGPT	0,3			
Урок №5. Создание структуры сайта и продающего текста по формуле AIDA	0,2			
Урок №6. Оформление текста в визуальные вайрфреймы	0,2			
Урок №7. Введение в GPT-агентов для дизайнеров	0,1			
Модуль №5. Передаем AI задачи дизайнера	1,9	4,0	0,0	5,9
Урок №1. Работа с цветом и мудбордом с ИИ	0,3			
Урок №2. Создание детальных элементов с помощью ИИ	0,3			
Урок №3. Создание макетов для сайта через ИИ	0,2			
Урок №4. Создание презентаций с помощью ИИ	0,3			
Урок №5. Создание баннеров для рекламы через AI	0,2			
Урок №6. Оформление соц. сетей с помощью AI	0,3			
Урок №7. Другие интересные AI сервисы для работы с визуалом	0,2			

Урок №8. Подводим итоги	0,1			
Модуль №6. AI для соцсетей и маркетинга	1,4	2,0	0,0	3,4
Урок №1. Распаковка личного бренда через AI	0,2			
Урок №2. Упаковка смыслов и написание текстов для соцсетей через AI	0,3			
Урок №3. Стратегия продвижения в соцсетях с помощью AI	0,2			
Урок №4. Создание сценариев сторис через AI	0,2			
Урок №5. Создание сценариев Reels через AI	0,1			
Урок №6. Создание видео с помощью AI	0,4			
Модуль №7. Промпт-инжиниринг	1,1	4,0	0,0	5,1
Урок №1. Основы промпт-инжиниринга: формулы и базовые принципы	0,2			
Урок №2. Продвинутые техники: one-shot, few-shot и мета-промпты	0,3			
Урок №3. Настройка стиля и тональности: ролевые и стилистические промпты	0,4			
Урок №4. Саморедактура и последовательные промпты	0,2			
Модуль №8. Создание GPT агентов	0,7	4,0	0,0	4,7
Урок №1. Введение в GPT-агентов: что это и зачем они нужны	0,2			

Урок №2. Основы создания GPT-агентов: простой формат	0,2			
Урок №3. Сложная настройка и кастомизация GPT-агентов: режим Конфигурация	0,3			
Модуль №9. Автоматизация бизнес-процессов	1,1	4,0	0,0	5,1
Урок №1. Какие задачи бизнеса можно решать с ИИ	0,2			
Урок №2. Применение GPT-агентов в бизнесе: автоматизация процессов	0,3			
Урок №3. Создание сценариев автоматических воронок продаж с помощью ChatGPT	0,2			
Урок №4.Создание продуктовой линейки с помощью нейросетей	0,2			
Урок №5. Анализ клиентских данных и трендов с помощью AI	0,2			
Модуль №10. Монетизация навыков AI	1,5	2,0	0,0	3,5
Урок №1. Как зарабатывать на своих знаниях нейросетей	0,2			
Урок №2. Монетизация навыков промпт-инжиниринга и применение в бизнесе	0,2			
Урок №3. Монетизация GPT-агентов: создание продуктов для продажи	0,2			
Урок №4. Как предлагать AI-услуги для бизнеса: упаковка предложений	0,5			
Урок №5. Портфолио AI-специалиста	0,2			
Урок №6. Как искать клиентов	0,2			

Итого:	15,2	25,5	0	40,7
			Всего часов:	**40,7**

1.3.2. Рабочая программа

Наименование Модуля / Урока / Контроля
<u>Модуль 1. Введение в AI и его роль в работе, бизнесе и жизни</u>
Урок №1. О курсе: программа и результаты Спикер: Посредникова Ксения Теория: описание учебной программы, порядка модулей и тем, результатов, которые получат студенты Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
Урок №2. О курсе: как пользоваться платформой и материалами Спикер: Посредникова Ксения Теория: технические вопросы прохождения обучения, информация об учебной платформе, видах учебных материалов, способах связи со специалистами технической поддержки Материалы к уроку: нет
Урок №3. История и развитие AI: как он уже изменил рынок Спикер: Посредникова Ксения Теория: изучение истории развития ИИ, его возможностями, ограничения и основными принципами Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
Урок №4. Основные термины и концепции, которые важно понимать Спикер: Посредникова Ксения Теория: изучение основных понятий в области искусственного интеллекта Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока, чек-лист с ключевыми терминами
Урок №5. Регистрация и начало работы в Chat GPT Спикер: Посредникова Ксения Теория: знакомство с нейросетью, способами регистрации и тарифами использования, обзор бесплатных альтернатив Материалы к уроку: ссылки на нейросети и сервисы, которые разбирали в уроке, чек-лист по регистрации в Chat GPT

Урок №6. Регистрация и начало работы в Midjourney Спикер: Посредникова Ксения Теория: знакомство с нейросетью, способами регистрации и тарифами использования Материалы к уроку: ссылки на нейросеть, чек-лист по регистрации в Midjourney
Урок №7. Регистрация и начало работы в Leonardo Спикер: Посредникова Ксения Теория: знакомство с нейросетью, способами регистрации и тарифами использования Материалы к уроку: ссылки на нейросеть
Урок №8. Как пользоваться рабочей тетрадью студента Спикер: Кузминова Елена Андреевна Теория: обзор наполнения рабочей тетради, правил её заполнения и использования Материалы к уроку: нет
<u>Модуль 2. AI-инструменты для дизайна и не только</u>
Урок №1. Обзор возможностей AI для дизайна и digital-сферы Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор профессии AI-дизайнер, возможностей текстовых и рисующих нейросетей для дизайна и других сфер деятельности Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
Урок №2. Авторское право и нейросети Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор юридических вопросов при использовании контента, созданного текстовыми и рисующими нейросетями. Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
Урок №3. Какие инструменты понадобятся для визуальных творческих задач Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор графических редакторов Figma и Canva, наблюдений пример создания баннера в графическом редакторе. Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
<u>Модуль 3. Создание иллюстраций с помощью Midjourney и Leonardo</u>
Урок №1. Подробный обзор Midjourney Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор интерфейса и основных возможностей нейросети Материалы к уроку: ссылка на веб-версию Midjourney

Урок №2. Как создавать эффективные промпты для генерации изображений

Спикер: Мельник Анна

Теория: разбор структуры промпта и параметров для Midjourney

Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока, шпаргалка по основным параметрам Midjourney

Урок №3. Вкладка Create. Разбор настроек для генерации изображений

Спикер: Мельник Анна

Теория: обзор работы с Midjourney в браузерной версии.

Материалы к уроку: нет

Урок №4. Стилевые промты: как задавать визуальный стиль для изображения

Спикер: Мельник Анна

Теория: разбор дескрипторов, благодаря которым нейросеть создает изображения в разных стилях

Материалы к уроку: Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока, шпаргалка по дескрипторам стиля для Midjourney

Урок №5. Стилевые промты: углубленный подход

Спикер: Мельник Анна

Теория: разбор более сложных и разнообразных дескрипторов, благодаря которым нейросеть создает изображения в разных стилях

Материалы к уроку: Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока, шпаргалка по дескрипторам стиля для Midjourney

Урок №6. Как загружать и использовать собственные изображения в Midjourney

Спикер: Мельник Анна

Теория: обзор работы с собственными изображениями в Midjourney, загрузка и использование как референс

Материалы к уроку: нет

Урок №7. Лайфхаки при генерации изображений в Midjourney

Спикер: Мельник Анна

Теория: создание реалистичных изображений, фотосессий с одним лицом, использование референсов стиля и персонажей

Материалы к уроку: нет

Урок №8. Начало работы с Leonardo: обзор функционала и возможностей

Спикер: Посредникова Ксения

Теория: обзор интерфейса и основных возможностей нейросети

Материалы к уроку: ссылка на нейросеть

Урок №9. Генерация изображений в Leonardo: первые шаги

Спикер: Посредникова Ксения

Теория: практика работы с нейросетью, генерация изображений в разных стилях и режимах

Материалы к уроку: нет

Урок №10. Работа в Midjourney через Discord

Спикер: Посредникова Ксения

Теория: обзор интерфейса и основных принципов работы с нейросетью через приложение Discord

Материалы к уроку: нет

<u>Модуль 4. ChatGPT для дизайнеров: от анализа до прототипа</u>

Урок №1. Знакомство с интерфейсом ChatGPT и правилами формирования запросов

Спикер: Посредникова Ксения

Теория: обзор интерфейса и основных возможностей нейросети

Материалы к уроку: ссылка на нейросеть, чек-лист о правилах формирования запросов

Урок №2. Обзор редактора Canvas

Спикер: Посредникова Ксения

Теория: функция редактора в ChatGPT

Материалы к уроку: нет

Урок №3. Возможности ChatGPT для дизайнеров и других профессий

Спикер: Посредникова Ксения

Теория: разбор, как использовать нейросеть в разных сферах деятельности, например, для дизайнеров, маркетологов, юристов, учителям и др.

Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока

Урок №4. Анализ целевой аудитории (ЦА) с помощью ChatGPT

Спикер: Посредникова Ксения

Теория: обзор работы с неройсетью для выявления основных сегментов и характеристик целевой аудитории любого бизнеса

Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока

Урок №5. Создание структуры сайта и продающего текста по формуле AIDA

Спикер: Посредникова Ксения

Теория: обзор маркетинговой формулы AIDA и работы с неройсетью для написания эффективных продающих текстов по этой формуле

Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока

Урок №6. Оформление текста в визуальные вайрфреймы Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор нейросети для автоматического создания вайрфреймов по вашему тексту Материалы к уроку: ссылка на нейросеть
Урок №7. Введение в GPT-агентов для дизайнеров Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор возможностей и назначения GPT-агентов Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
<u>Модуль 5. Передаем AI задачи дизайнера. Как использовать AI для решения задач, связанных с дизайном макетов, баннеров и другой графики</u>
Урок №1. Работа с цветом и мудбордом с AI Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор нейросетей для создания мудбордов и цветовых палитр Материалы к уроку: ссылки на нейросети
Урок №2. Создание детальных элементов с помощью AI Спикер: Посредникова Ксения Теория: практика создания серий иллюстраций, паков иконок и 3D-объектов в Misjourney, обзор нейросети для улучшения изображений и удаления фона Материалы к уроку: ссылка на нейросеть
Урок №3. Создание макетов для сайта через AI Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор нейросети для создания макетов Материалы к уроку: ссылка на нейросеть
Урок №4. Создание презентаций с помощью AI Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор нейросетей и сервисов для автоматического создания презентаций, отдельных слайдов и инфографики Материалы к уроку: ссылка на нейросети
Урок №5. Создание баннеров для рекламы через AI Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор работы с нейросетями для генерации баннеров Материалы к уроку: ссылка на GPT-агента
Урок №6. Оформление соц. сетей с помощью AI Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор работы с нейросетями для генерации идей для аватарок, обложек для постов и вечных сторис и др.

Материалы к уроку: ссылка на GPT-агента
Урок №7. Другие интересные AI сервисы для работы с визуалом Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор нейросетей для редактирования фотографий, создания изображений по наброску и др. Материалы к уроку: ссылка на нейросети
Урок №8. Подводим итоги Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор результатов обучения по окончании 5 учебных модулей и программы дополнительных 5 модулей Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
<u>Модуль 6. AI для соцсетей и маркетинга</u>
Урок №1. Распаковка личного бренда через AI Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор возможностей Chat GPT дл распаковки личности/продукта Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
Урок №2. Упаковка смыслов и написание текстов для соцсетей через AI Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор возможностей Chat GPT для создания продающих текстов Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
Урок №3. Стратегия продвижения в соцсетях с помощью AI Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор возможностей Chat GPT для создания и улучшения контент-стратегии Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
Урок №4. Создание сценариев сторис через AI Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор возможностей Chat GPT для создания сценарий и цепочек сторис Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
Урок №5. Создание сценариев Reels через AI Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор возможностей Chat GPT для создания сценариев коротких роликов Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
Урок №6. Создание видео с помощью AI Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор возможностей нейросетей для генерации видео

Материалы к уроку: ссылки на нейросети
<u>Модуль 7. Промпт-инжиниринг</u>
Урок №1. Основы промпт-инжиниринга: формулы и базовые принципы Спикер: Посредникова Ксения Теория: разбор, как правильно составлять промпты для Chat GPT Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
Урок №2. Продвинутые техники: one-shot, few-shot и мета-промпты Спикер: Посредникова Ксения Теория: разбор, как правильно составлять промпты для Chat GPT, чтобы результат полностью совпадала с вашими ожиданиями Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
Урок №3. Настройка стиля и тональности: ролевые и стилистические промпты Спикер: Посредникова Ксения Теория: разбор, как составлять запросы к Chat GPT, чтобы он учитывал нужное настроение и тональность Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока, шпаргалка 35 шаблонов для любой задачи
Урок №4. Саморедактура и последовательные промпты Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор возможностей Chat GPT для последовательной работы над сложными и объёмными задачами Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
<u>Модуль 8. Создание GPT агентов</u>
Урок №1. Введение в GPT-агентов: что это и зачем они нужны Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор, что такое GPT-агенты и с какими целями их создают Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
Урок №2. Основы создания GPT-агентов: простой формат Спикер: Посредникова Ксения Теория: разбор, как правильно создавать GPT-агентов Материалы к уроку: нет
Урок №3. Сложная настройка и кастомизация GPT-агентов: режим Конфигурация Спикер: Посредникова Ксения Теория: разбор, как точечно настраивать GPT-агентов для решения конкретных задач

Материалы к уроку: нет
<u>Модуль 9. Автоматизация бизнес-процессов</u>
Урок №1. Какие задачи бизнеса можно решать с ИИ Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор возможностей Chat GPT для разных ниш бизнеса Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
Урок №2. Применение GPT-агентов в бизнесе: автоматизация процессов Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор, какие GPT-агенты могут быть полезны бизнесу и почему Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
Урок №3. Создание сценариев автоматических воронок продаж с помощью ChatGPT Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор, как ChatGPT-агенты и с какими целями их создают Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
Урок №4. Создание продуктовой линейки с помощью нейросетей Спикер: Посредникова Ксения Теория: разбор, как Chat GPT может помочь в создании продуктовой линейки Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
Урок №5. Анализ клиентских данных и трендов с помощью AI Спикер: Посредникова Ксения Теория: разбор, как можно использовать Chat GPT для анализа данных Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
<u>Модуль 10. Монетизация навыков AI</u>
Урок №1. Как зарабатывать на своих знаниях нейросетей Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор видов AI-услуг, востребованных на сегодняшний день Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
Урок №2. Монетизация навыков промпт-инжиниринга и применение в бизнесе Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор возможностей по продаже собственных промптов на маркетплейсах и напрямую бизнесу Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока

Урок №3. Монетизация GPT-агентов: создание продуктов для продажи Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор возможностей по продвижению и продаже GPT-агентов Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока
Урок №4. Как предлагать AI-услуги для бизнеса: упаковка предложений Спикер: Посредникова Ксения Теория: разбор ценности услуг AI-специалистов и методик обоснования этой ценности Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока, примеры оформления коммерческих предложений для клиентов
Урок №5. Портфолио AI-специалиста Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор, оптимальный структуры и формата оформления портфолио Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока, примеры оформления портфолио
Урок №6. Как искать клиентов Спикер: Посредникова Ксения Теория: обзор разнообразных способов поиска и привлечения клиентов на свои услуги AI-специалиста Материалы к уроку: майнд-карта с конспектом урока

1.3.3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дополнительной общеразвивающей программы «ИИмпульс» обучающиеся приобретают следующие знания, умения и навыки:

Знания:

— Об основных нейросетевых приложениях и инструментах для создания контента (например, Midjourney, ChatGPT, Leonardo).

— О базовых принципах дизайна, включая работу с цветом, шрифтами и изображениями.

— О принципах создания визуального контента с учётом композиции, стилей и стилистических направлений в дизайне.

Умения:

— Использовать нейросети и ИИ-инструменты для создания дизайна, генерации изображений и текстов.

— Применять плагины и функции комьюнити для улучшения рабочего процесса в различных приложениях.

— Работать с инструментами для создания макетов, баннеров и визуальных материалов для сайтов и социальных сетей.

Навыки:

— Создавать эффективные дизайнерские решения с использованием ИИ для веб-сайтов, маркетинга и социальных сетей.

— Работать с нейросетями для создания уникальных иллюстраций и графических элементов.

— Интегрировать ИИ-инструменты для оптимизации бизнес-процессов и автоматизации задач.

2. Организационно-педагогические условия реализации программы

2.1. Условия реализации программы

2.1.1. Календарный учебный график

Срок освоения дополнительной общеразвивающей программы — 8 недель. Начало обучения — момент предоставления доступа к дополнительной общеразвивающей программе. Календарный график обучения составляется для каждой группы.

Образовательная деятельность обучающихся предусматривает следующие виды учебных занятий и учебных работ: самостоятельное изучение материала, уроки, промежуточный и итоговый контроль, определенные учебным планом.

Для всех видов занятий академический час устанавливается продолжительностью 45 минут.

Примерный режим занятий: 5 раз в неделю по 1 академическому часу.

Итоговый контроль проводится по итогу прохождения обучающимся всех уроков и промежуточного контроля.

1 неделя	Модуль 1. Введение в AI и его роль в работе, бизнесе и жизни Модуль 2. AI-инструменты для дизайна и не только
2 неделя	Модуль 3. Создание иллюстраций с помощью Midjourney и Leonardo
3 неделя	Модуль 4. ChatGPT для дизайнеров: от анализа до прототипа
4 неделя	Модуль 5. Передаем AI задачи дизайнера
5 неделя	Модуль 6. AI для соцсетей и маркетинга
6 неделя	Модуль 7. Промпт-инжиниринг Модуль 8. Создание GPT агентов
7 неделя	Модуль 9. Автоматизация бизнес-процессов для фрилансера и бизнеса с помощью нейросетей
8 неделя	Модуль 10. Монетизация навыков AI

2.1.2. Материально-технические обеспечения образовательной деятельности

Дополнительная общеразвивающая программа обучения обеспечивается учебно-методической документацией и материалами по всем модулям обучения.

Предполагается, что каждый обучающийся обеспечивается доступом к информационно-образовательной среде, содержащей необходимую учебную и учебно-методическую литературу.

Учебно-методические материалы, необходимые для изучения программы, представляется слушателям в личном кабинете системы, на электронном носителе, а также посредством предоставления доступа к электронной библиотеке, что позволяет обеспечить освоение обучающимися общеразвивающих программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

2.1.3. Методическое обеспечение программы

Электронная информационно-образовательная среда дополнительной общеразвивающей программы «Дизайн старт» состоит из следующих информационных систем:

- ⇒ Внутренняя информационная система – https://citadel.school/pl/user/scale/view-results?id=197139&userId=402120178 обеспечивает фиксацию результатов промежуточного и итогового контроля результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы в процессе обучения. Режим доступа к информации: на рабочих местах администратора платформы (ограниченный – Индивидуальный предприниматель Мельник Анна Михайловна).
- ⇒ Наличие электронной системы учета контингента обучающихся (ваши достижения) – https://citadel.school/pl/user/scale/view-results?id=197139&userId=402120178 – обучающийся может отследить собственные достижения внутри платформы GetCourse, когда пройдет уроки (Режим доступа к информации – по индивидуальному паролю и логину обучающегося).
- ⇒ Электронный библиотечный ресурс - для самостоятельной работы и дополнительного изучения дополнительной общеразвивающей программы предоставлена ссылка на доступ к открытой электронной библиотеке ссылка на электронную библиотеку: https://cyberleninka.ru/. Все данные обучающихся защищены компанией ООО «Селектел» (https://selectel.ru/).

Каждый обучающийся в течение всего периода обучения обеспечивается индивидуальным неограниченным доступом к электронной информационной образовательной среде, содержащей необходимые электронные образовательные ресурсы.

Материалы для обучения размещены в электронной образовательной системе в личном кабинете на специализированной интернет платформе GetCourse (https://citadel.school/teach/control/stream/view/id/906063833) с возможностью прохождения обучения посредством смартфона и специализированной мобильной версии (приложении) обучающей платформы, а также через любой стационарный компьютер или ноутбук.

Платформа позволяет: размещать материалы, в том числе записи уроков, прикреплять дополнительные файлы в различных форматах, создавать электронную библиотеку, проводить онлайн – занятия, организовывать практические занятия и давать обратную связь по выполненным заданиям, уведомлять обучающихся о проведении программы.

Через браузеры, находящиеся в свободном доступе глобальной сети «Интернет»: Google Chrome, Mozila Firefox, Яндекс. Электронные почты, через которые будет направляться обратная связь: Google, Яндекс. Почта, Почта Mail.ru.

Методическое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы предусматривает наличие следующих видов методического материала:

⇒ **Майнд-карты к урокам**, способствующие более легкому восприятию информации, а также краткому изложению основных тезисов урока. Размещаются под видео записей уроков.

⇒ **Дополнительные текстовые материалы** по отдельным урокам, содержащие краткие выжимки важной практической информации в виде инструкций, ссылок, шаблонов и комментариев. Размещаются под видео с записями уроков на соответствующие темы.

⇒ **Проверка знаний студентов** осуществляется на основе выполнения домашних заданий после завершения каждого модуля. Студенты представляют ссылки на свои работы. Доступ к выполнению заданий осуществляется через Личный кабинет в информационной среде курса.

Обучение осуществляется в Личном кабинете слушателя, доступ к которому производится по индивидуальному логину, получаемому слушателем после заключения договора на оказание образовательных услуг.

В Личном кабинете обучение осуществляется посредством прохождения слушателем электронных учебных занятий различных видов.

Обучение осуществляется исключительно с использованием дистанционных образовательных технологий.

Оборудование необходимое для реализации дополнительной общеразвивающей программы

Для успешного обучения с использованием электронного обучения обучающимся рекомендуется соблюдать определенные требования к программному обеспечению персонального компьютера/ноутбука:

⇒ Подключение к сети Интернет со скоростью минимально 2 Мбит/с, доступ к сети по протоколам HTTP.

⇒ На компьютере/ноутбуке также должен быть установлен комплект соответствующего программного обеспечения (ОС не ниже Windows 7, Mac OS X 10.14, или выше).

⇒ Для просмотра электронных образовательных ресурсов необходимо входить в личный кабинет на образовательной платформе через:

⇒ Компьютер/ноутбук, необходимая версия браузера: Internet Explorer 9 или выше; Mozilla Firefox 45 или выше; Google Chrome 48 или выше; Microsoft Edge.

Работа спикера осуществляется через:

⇒ Apple MacBook Pro 14 M3 Max 14/30 gpu, 36gb ram 1tb ssd, Space Black (MRX53)

⇒ Веб-камера Logitech BRIO 4

Программное обеспечение. В процессе подготовки, проведения и записи уроков используются программы и приложения имеющиеся в MacBook Pro, программы которые находятся в свободном доступе техники Apple в приложении: App Store.

2.1.4. Кадровое обеспечение

Реализация дополнительной общеразвивающей программы обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими, базовое образование, соответствующее профилю преподаваемой программы.

Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. N 652н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 17 декабря 2021 г., регистрационный N 66403), действующим до 1 сентября 2028 года.

2.2. Формы контроля

Качество усвоения учебного материала включает промежуточный контроль успеваемости, который осуществляется через выполнение домашних заданий после каждого модуля. Студенты могут обратиться за помощью к специалистам технической поддержки курса. Обратная связь специалистов помогает усилить уровень усвоения материала и восполнить пробелы теоретической части.

Если студент выполнил все домашние задания и они были успешно проверены, он получает сертификат о прохождении курса. В случае, если домашние задания не были представлены или выполнены не полностью, студент получает сертификат о прослушивании курса.

2.3. Оценочные материалы

Дополнительной общеразвивающей программой предусмотрен контроль успеваемости обучающихся через выполнение домашних заданий.

Объектами оценивания выступают:

— Степень освоения теоретических знаний;

— Уровень овладения практическими навыками по всем видам учебной работы.

Оценка результатов выполняется на основе домашних заданий, которые позволяют определить, достигли ли студенты планируемых результатов. Контроль осуществляется в форме выполнения заданий после каждого модуля. Задания могут включать как задачи по созданию визуальных элементов, так и написанию текстов, позволяющие оценить уровень усвоения всего материала и практических навыков.

3. Глоссарий по дополнительной общеразвивающей программе

Термин	**Значение**
Искусственный интеллект (AI)	Комплекс программных решений, которые выполняют функции, свойственные человеку: аналитические, математические, творческие.
Нейросеть	Конкретная технология, реализующая искусственный интеллект.
Генеративная нейросеть	Подтип нейросетей, основной задачей которых является генерация контента: текста, изображений, видео.
Prompt	Команда, которую вы даете нейросети.
Prompt Engineering	Наука о том, как создавать такие команды, чтобы нейросеть выдавала максимальный результат.

GPT или Generative Pretrained Transformer	Это генеративный претренированный трансформер. Конкретная реализация нейросети, разработанная компанией OpenAI.
GPT-агент	Самостоятельный AI-помощник, который выполняет задачи с минимальным участием человека.
Машинное обучение	Технология, позволяющая системе обучаться на примерах. Машинное обучение позволяет системе анализировать данные, выявлять закономерности и применять их.
Глубокое обучение	Подмножество машинного обучения, которое фокусируется на использовании нейронных сетей, вдохновлённых работой человеческого мозга. Глубокое обучение работает с большими объемами данных и использует сложные архитектуры, такие как многослойные нейронные сети.
Большая языковая модель (LLM)	Алгоритм, на основании которого нейросеть обрабатывает данные. Это как «движок», который структурирует информацию, извлекает закономерности и строит логические выводы.
AGI (Artificial General Intelligence)	Это глобальный искусственный интеллект. Концепция следующего этапа развития искусственного интеллекта. Система, которая выполняет практически все человеческие функции лучше среднего человека.

4. Список литературы

1. Малашук Е. В. ИНСТРУМЕНТЫ ИИ В ВЕБ ДИЗАЙНЕ: ОБЛАСТИ ПРИМЕНЕНИЯ И МЕТОДЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ // Инновационная наука. 2023. №10-1. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/instrumenty-ii-v-veb-dizayne-oblasti-primeneniya-i-metody-ispolzovaniya (дата обращения: 31.10.2024).
2. Разин Александр Владимирович НЕЙРОСЕТИ И ПРОБЛЕМА АВТОРСТВА // Науковедческие исследования. 2024. №1. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/neyroseti-i-problema-avtorstva (дата обращения: 27.01.2025).
3. Матыцина Н. П., Соловьев Я. Ю. ПРИМЕНЕНИЕ НЕЙРОСЕТИ В СФЕРЕ БИЗНЕСА // Символ науки. 2023. №12-2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-neyroseti-v-sfere-biznesa (дата обращения: 27.01.2025).
4. Рыбаков Д. А. РАЗВИТИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ НЕЙРОСЕТЕЙ В РАЗЛИЧНЫХ ОТРАСЛЯХ // Вестник науки. 2023. №7 (64). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-i-primenenie-neyrosetey-v-razlichnyh-otraslyah (дата обращения: 27.01.2025).
5. Черемисин Д. Г., Мкртчян В. Р. НЕЙРОСЕТИ: ПРИМЕНЕНИЕ И РАЗВИТИЕ В РАЗЛИЧНЫХ ОТРАСЛЯХ // Символ науки. 2023. №6-2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/neyroseti-primenenie-i-razvitie-v-razlichnyh-otraslyah (дата обращения: 27.01.2025).

6. Дружинина Александра Александровна ХУДОЖНИК И НЕЙРОСЕТЬ: КОНФЛИКТ, ДИАЛОГ, СОТРУДНИЧЕСТВО? // Вестник ЮУрГУ. Серия: Социально-гуманитарные науки. 2024. №2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/hudozhnik-i-neyroset-konflikt-dialog-sotrudnichestvo (дата обращения: 27.01.2025).
7. Егорычев Дмитрий Николаевич, Егорычев Алексей Дмитриевич Направления влияния нейросетей на экономику, бизнес и образование // ЭСГИ. 2023. №2 (38). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/napravleniya-vliyaniya-neyrosetey-na-ekonomiku-biznes-i-obrazovanie (дата обращения: 27.01.2025).
8. Голдыбаев Дмитрий Игоревич, Суворова Татьяна Викторовна Маркетинговые инструменты будущего: ИИ и нейросети, нейромаркетинг и AR/VR технологии // Современные технологии управления. 2023. №4 (104). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/marketingovye-instrumenty-buduschego-ii-i-neyroseti-neyromarketing-i-ar-vr-tehnologii (дата обращения: 27.01.2025).
9. Червова Н. В. ПРИМЕНЕНИЕ НЕЙРОСЕТЕЙ В УПРАВЛЕНИИ ПРОДАЖАМИ, МАРКЕТИНГЕ И РЕКЛАМЕ // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2024. №6. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-neyrosetey-v-upravlenii-prodazhami-marketinge-i-reklame (дата обращения: 27.01.2025).
10. Рупасов К. Р., Тесленко Е. А., Пионтковская С. А. НЕЙРОСЕТЬ CHATGPT: РЕВОЛЮЦИЯ В МИРЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА // Вестник науки. 2024. №7 (76). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/neyroset-chatgpt-revolyutsiya-v-mire-iskusstvennogo-intellekta (дата обращения: 27.01.2025).
11. Платонова Айше Вадимовна, Демидов Иван Александрович ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ НЕЙРОСЕТЕЙ ДЛЯ СОСТАВЛЕНИЯ PR-ТЕКСТОВ // МедиаВектор. 2024. №11. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-tehnologiy-neyrosetey-dlya-sostavleniya-pr-tekstov (дата обращения: 27.01.2025).
12. Щелик Софья Юрьевна, Солдатова Анастасия Владимировна ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕЙРОСЕТЕЙ И ВОЗМОЖНОСТЕЙ ГЕНЕРАТИВНОГО ДИЗАЙНА В БРЕНДИНГЕ // Практический маркетинг. 2024. №7. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-neyrosetey-i-vozmozhnostey-generativnogo-dizayna-v-brendinge (дата обращения: 27.01.2025).

5. Сведения о разработчике дополнительной общеразвивающей программы

Индивидуальный предприниматель Мельник Анна Михайловна

ИНН: 770205695614

ОГРНИП: 323774600570493