

МИНОБРНАУКИ РОССИИ



Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный гуманитарный университет»
(ФГАОУ ВО «РГГУ»)

ИНСТИТУТ СОЦИАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКИХ НАУК
ФАКУЛЬТЕТ РЕКЛАМЫ И СВЯЗЕЙ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ
Кафедра визуальных коммуникаций и дизайна в рекламе

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В ПРОЕКТИРОВАНИИ СВК

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

42.03.01 «Реклама и связи с общественностью»

Стилеобразование визуальных коммуникаций

Уровень высшего образования: *магистратура*

Форма обучения: *очная, очно-заочная, заочная*

РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов

Москва 2026

Искусственный интеллект в проектировании СВК
Рабочая программа дисциплины

Составитель:
кандидат искусствоведения Т.А. Петушкова

УТВЕРЖДЕНО
Протокол заседания кафедры
№ 1 от 07.11.2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка.....	4
1.1 Цель и задачи дисциплины.....	4
1.2 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций.....	4
1.3 Место дисциплины в структуре образовательной программы.....	8
2. Структура дисциплины.....	8
3. Содержание дисциплины.....	10
4. Образовательные технологии.....	12
5. Оценка планируемых результатов обучения.....	15
5.1 Система оценивания.....	15
5.2 Критерии выставления оценки по дисциплине.....	16
5.3 Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.....	18
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	21
6.1 Список источников и литературы.....	21
6.2 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».....	22
6.3 Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы.....	22
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	23
8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов.....	24
9. Методические материалы.....	25

1. Пояснительная записка

1.1 Цель и задачи дисциплины

Цель дисциплины «Искусственный интеллект в проектировании СВК» – развитие компетенций обучающихся в области проектирования визуально-коммуникационной среды с применением современных методов искусственного интеллекта и генеративных нейросетей, обеспечивающих эффективное выполнение творческих задач, разработку фирменного стиля и бренд-идентификации, реализацию инновационных решений в графическом и видеоряде.

Задачи дисциплины:

- Исследовать теоретико-методологические основы искусственного интеллекта и генеративных нейросетей, изучив ключевые концепции, типы нейросетей (GAN, VAE, StyleGAN) и их роль в современном дизайне СВК;
- Научиться формулировать эффективные запросы (промты) для генеративных нейросетей, овладеть приемами грамотного взаимодействия с ними для достижения качественных результатов;
- Использовать NLP-модели для формирования привлекательных наименований, слоганов и текстов, учитывая принципы семантического анализа и создания эмоционально заряженного контента;
- Создавать бренд-стратегии и визуальные образы компаний, применяя нейросетевые методики подбора ассоциативных связей и выразительных визуальных метафор.
- Анализировать большие массивы данных (Big Data) для выявления характеристик целевой аудитории и текущих рыночных тенденций, необходимых для принятия обоснованных дизайнерских решений;
- Применять интерактивные платформы и отечественные разработки для быстрого прототипирования и реализации логотипов, иллюстраций, иконок и анимаций в коммерческих проектах;
- Выработать умение трансформировать эскизы и рисунки в высококачественные визуализации, устраняя недостатки исходных материалов и улучшая их качество с помощью специальных нейросетевых инструментов;
- Овладеть инструментами генерации видео и моушн-графики, создавая динамические презентации, рекламные ролики и анимации ;
- Сформировать компетенции работы с текстом, изображениями и видео с помощью нейросетевых технологий.

1.2 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций (код и наименование)	Результаты обучения
ПК-3 Способен самостоятельно разрабатывать и реализовывать инновационные визуально-коммуникационные стратегии и решения с использованием методов искусственного	ПК-3 Разрабатывает и внедряет инновационные визуально-коммуникационные стратегии, интегрируя методы искусственного интеллекта и генеративных	Знает: <ul style="list-style-type: none"> • Современные методы искусственного интеллекта и генеративных нейросетей, используемые в проектировании визуально-коммуникационных стратегий. • Принципы работы популярных генеративных

<p>интеллекта и генеративных нейросетей для эффективного позиционирования брендов и повышения их узнаваемости в цифровой среде.</p>	<p>нейросетей; формирует уникальный визуальный облик брендов (логотипы, иллюстрации, баннеры, моушн-графику и прочие элементы), ориентируясь на пожелания заказчиков и предпочтения целевой аудитории; проводит глубокий анализ потребностей рынка и потребительского спроса посредством инструментов Big Data-анализа; создаёт научно-обоснованную аргументацию эффективности принимаемых решений, подкрепляя их результатами исследований и тестирования; своевременно выявляет необходимость внесения изменений в стратегию брендинга, адаптируясь к внешним условиям рынка; осваивает и использует современные средства искусственного интеллекта для оптимизации процессов производства и визуализации ключевых этапов бизнес-деятельности организации.</p>	<p>моделей (GAN, VAE, StyleGAN) и инструменты нейрообработки изображений.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Методы анализа больших данных (Big Data) для исследования рынка и нужд потребителей. • Теоретические основы эффективного нейрокопирайтинга и нейромаркетинга. • Роль нейросетевых технологий в формировании уникального визуального облика бренда и повышении его конкурентоспособности. <p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Формулировать точные и осмысленные запросы (промты) для генеративных нейросетей с целью получения ожидаемого результата. • Оценивать целесообразность внедрения нейросетевых инструментов в конкретные этапы проектных работ. • Подбирать подходящие нейросетевые модели и инструменты для создания качественного контента (логотипы, иллюстрации, баннеры, моушн-графика и др.). • Проводить анализ рыночной среды и целевой аудитории с помощью методов Big Data для выработки оптимальной бренд-стратегии. • Осуществлять критическую оценку полученных нейросетью результатов и при необходимости проводить доработку вручную. <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Профессиональными инструментами для работы с нейросетями и нейрогенерацией (Stable Diffusion, Midjourney, Kandinsky, Shdevrum и
---	--	---

		<p>другие).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Методологией нейрокопирайтинга и техниками написания эффективных заголовков, слоганов и текстов с помощью NLP (нейро-лингвистического программирования). • Умениями визуализации информации и представления готовых проектов в удобоваримой и привлекательной форме для заказчика. • Современными техническими возможностями для автоматизированного создания рекламного контента и моушн-графики. • Техниками самостоятельного анализа ошибок нейросети и ручной доводки полученного материала до требуемого уровня качества.
<p>ПК-4 Способен оценивать влияние искусственного интеллекта и генеративных нейросетей на развитие визуальной культуры и коммуникаций, аргументированно защищать творческие идеи и предлагать инновационные решения, направленные на расширение границ цифрового искусства и визуального повествования.</p>	<p>ПК-4 Оценивает перспективы и последствия внедрения искусственного интеллекта и генеративных нейросетей в процессы проектирования и художественного творчества. Предлагает креативные решения и инновационные подходы в работе с визуальным контентом, используя потенциал нейросетевых технологий. Определяет границы возможного применения генеративных моделей и осознаёт этические аспекты</p>	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Перспективы и возможные риски внедрения искусственного интеллекта и нейросетей в сферу проектирования и художественного творчества. • Особенности генеративных нейросетевых моделей и их влияние на развитие визуальной культуры и современного дизайна. • Этические и правовые аспекты использования нейросетевых технологий в коммерческой и культурной сферах. • Отличительные черты традиционного подхода к дизайну и современных нейродизайнерских методик, их плюсы и минусы. • Способы объективного оценивания эстетической ценности и коммуникативного потенциала визуальных решений, создаваемых с

	<p>их использования в индустрии визуальной коммуникации. Проводит сравнительный анализ традиционных подходов к дизайну и современных нейродизайнерских методик, чётко обозначая их сильные и слабые стороны. Инициативно выступает за внедрение новаторских методов и технологий, способствующих развитию визуальной культуры и расширению художественного восприятия аудитории.</p>	<p>помощью нейросетей.</p> <p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Определять границы применения генеративных моделей и выбирать оптимальный инструментарий для конкретных задач. • Предлагать и презентовать инновационные решения в области дизайна, опираясь на понимание специфики искусственного интеллекта. • Анализировать достоинства и ограничения существующих методов проектирования и предлагать варианты их модернизации с учётом достижений нейронауки. <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Основами работы с популярными нейросетевыми платформами (Midjourney, Nano Banana, Leonardo, Stable Diffusion, Shdevrum и другими). • Способностью выбирать правильную модель нейросети для конкретной задачи. • Современными формами цифрового дизайна и визуального нарратива, обогащёнными приёмами генеративного дизайна. • Механизмами самооценки своего профессионального роста и квалификации в области совмещения традиций и технологий будущего.
--	--	---

1.3 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части базовых дисциплин учебного плана.

Дисциплина логически и содержательно-методически взаимосвязана с дисциплинами: «Программное обеспечение СВК», «Правовая безопасность в информационном пространстве», «Информационно-технологические инновации в коммуникативной индустрии». Освоение дисциплины «Искусственный интеллект» будет необходимо при изучении дисциплин: «Технологии стилеобразующей визуализации коммуникаций», «Проектирование айдентики», «Программное обеспечение СВК», «Технологии исследований СВК», «Стратегии разработки и оценка эффективности СВК», «Социально-гуманитарная экспертиза и авторский надзор в СВК», «Виртуальная и дополненная реальность в рекламе и связях с общественностью», включая подготовку к защите выпускной квалификационной работы.

Для освоения данной дисциплины обучающийся должен обладать следующими знаниями, умениями, навыками:

Знать:

- Базовые знания основных операционных систем (Windows, macOS) и офисных пакетов.
- Начальные навыки работы с графическими редакторами (Photoshop, Illustrator, Figma и аналогичные программы).
- Основы композиции, колористики и типографики.
- Различия между жанрами и видами визуальной коммуникации (графический дизайн, веб-дизайн, полиграфия).
- Правила эффективной коммуникации с клиентами и приемы ясного изложения идей.

Уметь:

- Формулировать цели и задачи проекта.
- Эффективно находить и систематизировать необходимую информацию и референсы.
- Проводить анализ данных о целевых аудиториях и рынке.
- Наглядно визуализировать результаты исследований и отчетов.

Владеть:

- Навыками регистрации и пользования сервисами в интернете.
- Умением устанавливать и пользоваться стандартным набором офисных приложений.
- Основами организации файловой структуры, работой с электронной почтой и облачными хранилищами.
- Первичными навыками работы в графических редакторах (например, Photoshop, Illustrator).
- Пониманием форматов файлов и особенностей размера изображений.

В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и владения, необходимые для прохождения преддипломной практики и дипломного проектирования.

2. Структура дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 академических часа (ов)

Структура дисциплины для очной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
3	Лекции	12
3	Семинары/лабораторные работы	18
Всего:		30

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 78 академических часа(ов).

Структура дисциплины для очно-заочной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
4	Лекции	12
4	Семинары/лабораторные работы	16
Всего:		28

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 80 академических часа(ов).

Структура дисциплины для заочной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
3	Лекции	4
3	Семинары/лабораторные работы	4
Всего:		8

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 96 академических часа(ов). Контроль 4 академических часа(ов)

3. Содержание дисциплины

№	Наименование раздела дисциплины	Содержание
1.	Введение в искусственный интеллект и его интеграция в системы визуальной коммуникации	История и современное состояние систем визуальной коммуникации. Типы генеративных нейросетей (GAN, VAE, StyleGAN). Концептуальные основы искусственного интеллекта и его применение в дизайне СВК. Эффективное написание промптов для нейросетей: основы и приёмы создания правильных запросов для получения желаемого результата. Анализ в предпроектном исследовании с помощью инструментов ИИ: изучение целевой аудитории и рыночных трендов.
2.	Нейминг и копирайтинг с помощью ИИ	Использование NLP для генерации названий, слоганов и текстов: примеры работы ChatGPT, GigaChat, Яндекс. Семантический анализ: как подбирать оптимальные сочетания слов и создавать эмоционально насыщенные послания. Оценка и коррекция текстов: использование нейросетей для совершенствования контента. Экспериментальная типографика и цифровая каллиграфия: примеры использования нейросетей для создания необычной типографики и декоративных надписей.
3.	Бренд-стратегия и визуальный образ с помощью ИИ	Формирование бренд-концепций: создание ассоциаций и визуальных метафор с помощью нейросетей. Визуально-графическая система идентификаторов бренда и композиция: выбор цветовой гаммы и расположение элементов с учетом эмоционального отклика. Взаимодействие с нейросетевым анализом: создание визуальных образов, соответствующих желаемому восприятию бренда.
4.	Генеративные нейросети и творчество	Интерактивные платформы для генерации изображений: Midjourney, Stable Diffusion, Nano Banana, Leonardo. Отечественные разработки: «Кандинский», «Shdevtum». Практическое применение генеративных моделей: создание логотипов, иконок, иллюстраций и анимации для коммерческих проектов. Создание знаковых элементов с использованием генеративных моделей: от логотипов до значимых художественных элементов.
5.	Нейрогенерация и обработка изображений	Трансформация скетчей в цифровые изображения: использование нейросетей для конвертации быстрых рисованных набросков в высококачественные визуализации. Редактирование и улучшение изображений: устранение недостатков и повышение качества исходных материалов. Работа с материалами и текстурами: инструменты для генерации фактур и имитаторов материалов с помощью нейросетей. Генерация персонажей и героев: как использовать нейросети для создания оригинальных антропоморфных фигур и фантастических существ.

6.	Технология и инструменты для работы с видео	<p>Создание виртуальных миров и панорамы: изучение инструментов для генерации фотореалистичных пейзажей и пространств.</p> <p>Интерактивные платформы для генерации видео-контента: Clipchamp Create, InVideo, Canva Motion, Runway ML, Sora, Veo.</p> <p>Видео-анимации и моушн-графика: генерация небольших анимаций и рекламных роликов с помощью нейросетевых движков.</p>
----	---	--

4. Образовательные технологии

Для проведения учебных занятий по дисциплине используются различные образовательные технологии. Для организации учебного процесса может быть использовано электронное обучение и (или) дистанционные образовательные технологии:

- видео-лекции;
- онлайн-лекции в режиме реального времени;
- электронные учебники, учебные пособия, научные издания в электронном виде и доступ к иным электронным образовательным ресурсам;
- системы для электронного тестирования;
- консультации с использованием телекоммуникационных средств.

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.	Введение в искусственный интеллект и его интеграция в системы визуальной коммуникации	<p><i>Лекция 1.</i></p> <p><i>Практическое занятие 1.</i></p> <p><i>Практическое занятие 2.</i></p> <p><i>Самостоятельная работа</i></p>	<p><i>Вводная лекция с использованием видеоматериалов; применяются дистанционные технологии.</i></p> <p><i>Предпроектный анализ. Групповая работа. Группа готовит совместный отчёт с выводами и рекомендациями. Результаты представляются на групповом занятии с элементами публичной защиты. Используется дистанционный формат взаимодействия.</i></p> <p><i>Практическое применение ИИ в коммуникационном дизайне: актуальное состояние, тренды и перспективы. Научное сообщение (доклад и презентация). Развернутая беседа с обсуждением докладов. Групповая дискуссия. Применяются дистанционные технологии.</i></p> <p><i>Полевые исследования.</i></p> <p><i>Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты. Применяются дистанционные технологии.</i></p>
2.	Нейминг и копирайтинг с помощью ИИ	<i>Лекция 1.</i>	<i>Проблемная лекция с использованием видеоматериалов. Применяются дистанционные технологии.</i>

		<p><i>Практическое занятие 1.</i></p> <p><i>Практическое занятие 2.</i></p> <p><i>Самостоятельная работа</i></p>	<p><i>Изучение возможностей нейросетей для создания текстов и их дальнейшей корректировки. Групповая дискуссия. Применяются дистанционные технологии.</i></p> <p><i>Нейминг и визуальное оформление названий продукта. Презентации креативных концепций. Применяются дистанционные технологии.</i></p> <p><i>Полевые исследования. Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты. Применяются дистанционные технологии</i></p>
3.	Бренд-стратегия и визуальный образ с помощью ИИ	<p><i>Лекция 1.</i></p> <p><i>Практическое занятие 1.</i></p> <p><i>Самостоятельная работа</i></p>	<p><i>Лекция-визуализация. Применяются дистанционные технологии.</i></p> <p><i>Создание ассоциативного поля бренда с помощью нейросетевых инструментов. Научное сообщение (доклад или реферат). Презентации креативных концепций. Кабинетные исследования. Применяются дистанционные технологии.</i></p> <p><i>Визуализация бренд-метафор инструментами ИИ. Презентация креативных концепций. Групповая дискуссия. Применяются дистанционные технологии.</i></p> <p><i>Полевые исследования. Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты. Применяются дистанционные технологии.</i></p>
4.	Генеративные нейросети и творчество	<p><i>Лекция 1.</i></p> <p><i>Практическое занятие 1.</i></p>	<p><i>Проблемная лекция с использованием видеоматериалов. Применяются дистанционные технологии.</i></p> <p><i>Формирование художественного образа с помощью генеративных моделей. Моделирование исследовательского сценария, презентация выполненных работ, групповая дискуссия. Применяются дистанционные технологии.</i></p>

		<i>Самостоятельная работа</i>	<i>Полевые исследования. Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты. Применяются дистанционные технологии.</i>
5.	Нейрогенерация и обработка изображений	<p><i>Лекция 1.</i></p> <p><i>Практическое занятие 1.</i></p> <p><i>Практическое занятие 2.</i></p> <p><i>Самостоятельная работа</i></p>	<p><i>Проблемная лекция с использованием видеоматериалов. Применяются дистанционные технологии.</i></p> <p><i>Трансформация скетчей в цифровые изображения: Использование нейросетей для улучшения визуализации эскизов. Моделирование исследовательского сценария. Презентация полученных результатов. Групповая дискуссия. Применяются дистанционные технологии</i></p> <p><i>Генерация персонажей и героев: Использование нейросетей для создания оригинальных антропоморфных фигур и фантастических существ. Моделирование исследовательского сценария, презентация выполненных работ, групповая дискуссия. Применяются дистанционные технологии.</i></p> <p><i>Полевые исследования. Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты. Применяются дистанционные технологии</i></p>
6.	Технология и инструменты для работы с видео	<p><i>Лекция 1.</i></p> <p><i>Практическое занятие 1.</i></p> <p><i>Практическое занятие 2.</i></p> <p><i>Самостоятельная работа</i></p>	<p><i>Проблемная лекция с использованием видеоматериалов. Презентации креативных концепций. Применяются дистанционные технологии</i></p> <p><i>Создание виртуальных миров и панорам с помощью генеративных моделей. Групповая дискуссия. Кабинетные исследования, групповая дискуссия, презентации креативных концепций.. Применяются дистанционные технологии.</i></p> <p><i>Генерация видеороликов и моушн-графики с помощью нейросетей. Работа в малых группах по подготовке проекта. Применяются дистанционные технологии.</i></p> <p><i>Полевые исследования. Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты. Применяются дистанционные технологии</i></p>

5. Оценка планируемых результатов обучения

5.1 Система оценивания

Организация учебного процесса по дисциплине осуществляется на основе общих принятых академических требований, а также рейтинговой оценки знаний и умений студентов. Этот подход направлен на повышение уровня преподавания и усвоение знаний студентами, на повышение точности и дифференцированности и оценке результатов учебной деятельности обучающихся. Итоги промежуточной аттестации студентов (аттестован/ не аттестован) подводятся на основе различных критериев: посещаемости студентами лекционных и практических занятий, содержания и активности их выступлений на семинарах, а также по результатам отчетности студентов о различных формах самостоятельной работы.

Форма итоговой аттестации: Итоговая аттестация по дисциплине проводится в форме зачета в 3 семестре.

Форма проведения промежуточной и итоговой аттестации

Курс считается сданным, если учащийся выполняет предложенное практическое задание, уверенно отвечает на вопросы и владеет специальной терминологией.

Для получения зачета студент должен представить:

- Презентацию итогового задания, сопроводив её устным докладом;
- Портфель выполненных работ по отдельным модулям курса (при наличии обязательных домашних заданий или промежуточных проектов).

Задания для итоговой аттестации:

Разработайте комплексный проект по созданию мультимедийного визуального контента для продвижения гипотетического стартапа в любой выбранной вами сфере бизнеса, используя национальный колорит и культурные коды России в оформлении визуального ряда. Проект должен включать разработку фирменного стиля, логотипа, слогана, визуальных метафор бренда, графических и видеоэлементов, соответствующих современным трендам визуальной коммуникации и использованию искусственного интеллекта.

Этапы выполнения задания:

1. Исследование рынка и целевой аудитории:
 - Проведение предварительного анализа конкурентов и целевой аудитории стартапа.
 - Определение позиций и ключевых сообщений бренда, которые будут переданы через визуальный контент.
2. Формирование художественной концепции:
 - Генерирование первоначальных идей для визуального оформления бренда.
 - Сбор аналоговой базы (визуальные референсы, примеры схожего оформления, лучшие практики в соответствующей нише).
 - Выполнение предварительных скетчей и набросков визуальных решений.
 - Выбор подходящей стилистики и разработка ассоциативного поля бренда с помощью нейросетевых инструментов.
3. Применение искусственного интеллекта для визуализации:
 - Использование генеративных нейросетей для создания логотипа, фирменного стиля и прочих элементов визуальной коммуникации.
 - Генерация серии иллюстраций и визуальных метафор, поддерживающих позиционирование бренда.
4. Создание видеоролика и моушн-графики:
 - Разработайте короткометражный рекламный ролик на базе полученного визуального ряда.
 - Используйте генеративные нейросети для генерации виртуальных миров, персонажей или анимаций.

5. Промо-материал для соцсетей:

- Подготовьте серию графических публикаций для соцсетей с учётом стилистики вашего бренда и результатов предыдущего этапа.
- Применяйте нейросетевые инструменты для улучшения и модификации изображений.

6. Оформление портфолио проекта:

- Составьте подробное портфолио проделанной работы, сопровождая материалы комментариями и обоснованием принятых решений.
- Включите презентацию концепции и отчета о проделанном исследовании.

Формат сдачи:

Представить отчет в электронном виде, содержащий всю последовательность шагов, выполненные проекты и портфолио. Итоговое выступление должно сопровождаться защитой проекта, описанием хода работы и презентации всех выполненных этапов.

Оценивание:**Итоговая оценка складывается из следующих критериев:**

- полноты проведенного исследования рынка и аудиторией;
- оригинальности и соответствия подобранной стилистики целям бренда;
- успешности использования искусственных нейросетей и генеративных моделей;
- уровня владения инструментами создания графического и видео-контента;
- качества предоставленных документов и презентаций;
- аргументированности выводов и предложений.

Результатом выполнения задания должна стать законченная визуальная стратегия продвижения стартапа, основанная на грамотном сочетании методов искусственного интеллекта и традиционных подходов в визуальной коммуникации.

Полученный совокупный результат конвертируется в традиционную шкалу оценок и в шкалу оценок Европейской системы переноса и накопления кредитов (European Credit Transfer System; далее – ECTS) в соответствии с таблицей:

100-балльная шкала	Традиционная шкала		Шкала ECTS
95 – 100	отлично	зачтено	A
83 – 94			B
68 – 82	хорошо		C
56 – 67	удовлетворительно		D
50 – 55			E
20 – 49	неудовлетворительно	не зачтено	FX
0 – 19			F

5.2 Критерии выставления оценки по дисциплине

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
100-83/ A,B	«отлично»/ «зачтено (отлично)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, может продемонстрировать это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет увязывать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения. Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».</p>
82-68/ C	«хорошо»/ «зачтено (хорошо)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».</p>
67-50/ D,E	«удовлетвори- тельно»/ «зачтено (удовлетвори- тельно)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «достаточный».</p>
49-0/ F,FX	«неудовлетво	Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом

	рительно»/ не зачтено	<p>уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>
--	-----------------------	--

5.3 Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

5.3.1 Примерные вопросы для опросов

1. Какие виды генеративных нейросетей вы знаете? Приведите примеры их использования в дизайне.
2. Как грамотно составлять промты для нейросетей, чтобы получать качественный результат?
3. Какую роль играет искусственный интеллект в актуальном дизайне и маркетинге?
4. Какие современные тренды и проблемы наблюдаются в области применения искусственного интеллекта в дизайне СВК.?
5. Какие методы анализа рыночной ситуации и целевой аудитории можно реализовать с помощью ИИ?
6. Какие нейросетевые инструменты можно использовать для генерации названий, слоганов и текстов?
7. Как правильно выбирать и комбинировать нейросетевые инструменты для генерации наименований и слоганов компаний?
8. Что такое семантический анализ текста и как он применяется в копирайтинге?
9. Приведите примеры использования нейросетей для улучшения и коррекции текстов.
10. Каковы возможности нейросетей в создании экспериментальной типографики и декоративной надписи?
11. Каким образом нейросети помогают формировать ассоциации и визуальные метафоры бренда?
12. Какие правила подбора цветовой гаммы и расположения элементов визуального образа рекомендуются с точки зрения эмоционального отклика?
13. Приведите пример использования генеративных моделей для создания ассоциативных полей бренда и расскажите, как это помогло проекту.
14. Как нейросети могут использоваться для анализа восприятия бренда потребителями?
15. Какие потенциальные риски связаны с широким распространением генеративных нейросетей в творчестве и бизнесе?
16. Приведите примеры создания визуальных образов бренда с помощью нейросетей.
17. Какие зарубежные и отечественные платформы и сервисы вы используете для генерации изображений?
18. Расскажите о своём опыте создания логотипов, иконок и иллюстраций с помощью генеративных моделей.
19. Приведите примеры коммерческого применения генеративных нейросетей.
20. Объясните разницу между работами, сделанными вручную художником, и результатами, получаемыми от генеративных нейросетей.

21. Какие ограничения и сложности вы видите в использовании генеративных моделей для творчества?
22. Как с помощью нейросетей можно превратить обычный скетч в полноценное качественное изображение?
23. Какие инструменты помогают улучшить качество существующих изображений?
24. Какие возможности предоставляют нейросети для работы с текстурами и материалами?
25. Приведите примеры интересных примеров генерации персонажей и героев с помощью нейросетей.
26. Какие инструменты и платформы для генерации видео вам известны?
27. В чём преимущество использования нейросетей при создании виртуальных миров и панорам?
28. Опишите технологию генерации небольших анимаций и рекламных роликов с помощью нейросетевых движков.
29. Что вы можете рассказать о лучших практиках использования генеративных нейросетей для работы с видео и моушн-графикой?
30. Как генеративные нейросети меняют подход к созданию видео-анимаций и моушн-графики, и какие перспективы открываются перед дизайнерами и маркетологами?

5.3.2. Темы докладов и (или) рефератов:

1. Историко-эволюционный обзор интеграции искусственного интеллекта в системы визуальной коммуникации
2. Классификация и сравнительная характеристика генеративных нейросетей (GAN, VAE, StyleGAN) в дизайне и визуальной коммуникации
3. Теоретические основы написания эффективных промптов для генеративных моделей в контексте дизайна
4. Современное состояние и перспективы применения искусственного интеллекта в визуальном проектировании и коммуникациях
5. Этика использования искусственного интеллекта в дизайне: правовые и морально-этические аспекты
6. Применение технологий Natural Language Processing (NLP) для генерации названий брендов и рекламных текстов
7. Принцип семантического анализа и его влияние на точность копирайтинга в условиях использования ИИ
8. Генеративные модели для создания оригинальных названий и слоганов: сравнение подходов и результатов
9. Оценка влияния искусственного интеллекта на процесс разработки названий и текстов: сильные стороны и ограничения
10. Нейросетевые технологии в экспериментальной типографике и декорировании буквенных начертаний
11. Методология нейросетевого конструирования ассоциативного поля бренда: эмпирический анализ и рекомендации
12. Психология восприятия цвета и его значимость в нейросетевом проектировании фирменного стиля
13. Генеративные сети и нейротехнологии в создании фирменного стиля и логотипа: сравнительное исследование методов
14. Анализ и классификация интерфейсов нейросетевых инструментов для визуализации бренд-метафор
15. Влияние искусственного интеллекта на стратегию брендинга: динамика и перспективы развития
16. Методология нейросетевого конструирования ассоциативного поля бренда: эмпирический анализ и рекомендации

17. Психология восприятия цвета и его значимость в нейросетевом проектировании фирменного стиля
18. Генеративные сети и нейротехнологии в создании фирменного стиля и логотипа: сравнительное исследование методов
19. Анализ и классификация интерфейсов нейросетевых инструментов для визуализации бренд-метафор
20. Влияние искусственного интеллекта на стратегию брендинга: динамика и перспективы развития
21. Технологии трансформации рукописных эскизов в высокодетализированные изображения с помощью нейросетей
22. Методы нейросетевой коррекции и улучшения изображений: алгоритмы и их практическое применение
23. Генерация антропоморфных персонажей и абстрактных форм с помощью генеративных нейросетей: сравнительный анализ подходов
24. Критерии и показатели качества нейросетевой обработки изображений: критерии отбора и измерения
25. Трансформация профессий в фотографии и искусстве под влиянием нейросетевых технологий: анализ последствий
26. Генеративные нейросети в создании виртуальных миров и виртуальной реальности: современные тенденции и технологии
27. Интерактивные платформы для генерации видео-контента: методы и инструментарий (RunwayML, ClipChamp, InVideo и др.)
28. Модели и методы генеративных нейросетей для создания моушн-графики и анимаций: сравнительный анализ и выводы
29. Нейросетевые алгоритмы для создания и обработки спецэффектов в видео: возможности и ограничения
30. Использование генеративных нейросетей в кинематографии и видеосъемке: современное состояние и перспективы развития

Критерии оценки:

- -уровень и качество использования рекомендованной литературы по выбранной теме (1 балл);
- правильность понимания и передачи позиции авторов реферируемых исследований (1 балл);
- грамотность и логичность изложения материала (1 баллов);
- наличие аналитического рассуждения автора реферата и обоснования выводов (2 балла).

5.3.3. Примерная тематика проектных работ

1. Комплексный проект по созданию бренда туроператора «Русские просторы»
2. Визуальная коммуникация и фирменный стиль бренда экологической косметики «Северная природа»
3. Проект фирменного стиля кафе домашней русской кухни «Любимая столовка»
4. Брендинг сельскохозяйственной фермы «Семейный огород»
5. Композитный фирменный стиль туристического маршрута «Великие реки России»
6. Фирменный стиль и бренд-проекты образовательного центра русской культуры «Традиции предков»
7. Креативный дизайн бренда ресторана русской кухни «Своя ложка»
8. Дизайн фирменного стиля и рекламной кампании санатория «Оздоровительный край»
9. Авторский проект упаковки натуральной косметики «Сибирская сила»
10. Бренд-проект музыкального фестиваля русской культуры «Мелодии Родины»
11. Детский развлекательный парк «Сказочное путешествие»: брендинг
12. Официальный бренд спортивного клуба «Активная страна»

13. Тематический гостиничный комплекс «Золотая Русь»: фирменный стиль и визуализация пространства
14. Агротуристический бренд «Веселый сад»
15. Общественный транспорт Москвы «мой город Москва»: брендинг
16. Национальная коллекция чая «Горячий привет»
17. Подарочный бренд ювелирных украшений «Дар земли Русской»
18. Расширение бренда гастрономических туров «Хлебосольная Россия»
19. Магазин сувенирной продукции «Матрёшечка.ру»
20. Ивент-агентство праздничных мероприятий «Народные гуляния»

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Список источников и литературы

а) Основная литература

1. Воронов, М. В. Системы искусственного интеллекта : учебник и практикум для среднего профессионального образования / М. В. Воронов, В. И. Пименов, И. А. Небаев. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 268 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-17699-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/590238> (дата обращения: 18.03.2026)
2. Жанатауов, С. У. Когнитивные модели искусственного интеллекта : монография / С. У. Жанатауов. — Алматы, Москва : EDP Hub (Идипи Хаб), Ай Пи Ар Медиа, 2025. — 424 с. — ISBN 978-5-4497-5158-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/158168.html> (дата обращения: 02.02.2026). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
3. Рабчевский, А. Н. Синтетические данные и развитие нейросетевых технологий : учебник для вузов / А. Н. Рабчевский. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 187 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-17716-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/589394> (дата обращения: 18.03.2026)
4. Трофимов, В. В. Интеллектуальные системы поддержки принятия решений. Цифровая трансформация, искусственный интеллект : учебник для вузов / В. В. Трофимов, Е. В. Трофимова. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 199 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-21777-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/590642> (дата обращения: 18.03.2026).
5. Савченко, Е. Ю. Основы и применение нейронных сетей: теория, практика, инновации : учебное пособие / Е. Ю. Савченко. — Бишкек : Нео Принт, 2024. — 116 с. — ISBN 978-9967-9517-4-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/149769.html> (дата обращения: 04.04.2025). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
6. Сакамото, Маки Занимательная информатика. Искусственный интеллект. Манга / Маки Сакамото ; перевод С. Л. Плеханова. — Москва : ДМК Пресс, 2023. — 188 с. — ISBN 978-5-93700-115-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/159166.html> (дата обращения: 07.03.2026). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
7. Северова Т.С. Инфографика : учебное пособие / Северова Т.С.. — Москва : Московский педагогический государственный университет, 2023. — 96 с. — ISBN 978-5-4263-1215-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/130128.html> (дата обращения: 18.03.2026). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

б) Дополнительная литература

1. Музалевская, Ю. Е. Стилистика в создании образа: анализ формирования стилей в моде : учебное пособие / Ю. Е. Музалевская. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 69 с. — ISBN 978-5-7937-1684-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102679.html> (дата обращения: 08.11.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

2. Лободанов, А.П. Семиотика искусства: история и онтология : учебное пособие / А.П. Лободанов. - 2-е изд. - Москва : Издательство Московского университета, 2013. - 680 с. - (Классический университетский учебник). - ISBN 978-5-19-010803-3.1022582. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/1027634> (дата обращения: 18.03.2026). – Режим доступа: по подписке.
3. Петушкова Т. А., Дизайн костюма. коммуникативные трансформации. учебник для студентов - Москва , 2019 . - 227 с. Текст : электронный // Электронный каталог РГБИ: [сайт]. — URL: <https://opac.liart.ru/request> (дата обращения: 14.03.2026). — режим доступа: для авторизир. Пользователей
4. Халилов, Д. ChatGPT на каждый день: 333 промта для бизнеса и маркетинга / Д. Халилов. — Москва : Альпина Паблшер, 2024. — 308 с. — ISBN 978-5-9614-9782-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/151752.html> (дата обращения: 09.06.2025). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

в) Периодические издания и перечень интернет-изданий

1. Rosdesign.com Портал. Про дизайн: <http://rosdesign.com>
2. Паратайн. Шрифтовой портал: <https://www.paratype.ru/>
3. Студия Леттерхэд. Шрифтовой портал: <http://www.letterhead.ru/>
4. Типомания. Слова, Шрифты, Типографика: <http://www.typo.mania.ru/>
5. Журнал Шрифт: <https://typejournal.ru/>
6. Журнал КАК: <https://kak.ru/>

6.2 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

Национальная электронная библиотека (НЭБ) www.rusneb.ru

ELibrary.ru Научная электронная библиотека www.elibrary.ru

Электронная библиотека Grebennikon.ru www.grebennikon.ru

6.3 Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы

Доступ к профессиональным базам данных: <https://liber.rsuh.ru/ru/bases>

Национальная электронная библиотека (НЭБ) www.rusneb.ru

ELibrary.ru Научная электронная библиотека www.elibrary.ru

Портал для дизайнеров, архитекторов, декораторов [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://design-mate.ru/> (открытый доступ)

Ресурс Хабр (Habr) [Электронный ресурс]. - Режим доступа:

<https://habr.com/ru/company/pixli/blog/325866/> (открытый доступ)

Электронно-библиотечная система «IPRbooks» [Электронный ресурс]. - Режим доступа:

<http://iprbooks.ru/> (неограниченный доступ)

Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов: [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://window.edu.ru/> (открытый доступ)

Научная электронная библиотека [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.elibrary.ru> (открытый доступ)

Федеральный портал «Российское образование»: [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.edu.ru/> (открытый доступ)

Интернет-портал Правительства Российской Федерации [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.government.ru> (открытый доступ)

Ресурс Novate.ru – интернет-портал о дизайне [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://novate.ru/> (открытый доступ)

Культурология РФ – Искусство во всех проявлениях [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://kulturologia.ru/> (открытый доступ)

Каталог логотипов и знаков [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.logobank.ru/> (открытый доступ)

Отраслевой портал об упаковке [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.unipack.ru/> (открытый доступ)

Интернет -портал о творчестве [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.adme.ru/> (открытый доступ)

Шрифтовой портал [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.xfont.ru/> (открытый доступ)

Журнал КАК [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://kak.ru/> (открытый доступ)

Информационные справочные системы:

Консультант

Плюс Гарант

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для организации процесса обучения необходимы мультимедийные средства обучения (компьютер, проектор, электронная доска), наглядный демонстративный материал, а также специализированное программное обеспечение для анализа данных.

В качестве материально-технического обеспечения дисциплины необходимы:

- демонстрационные приборы для лекции-визуализации,

- мультимедийные средства для открытия кейсов, решения практических задач Требования к аудиториям:

- для проведения практических занятий необходимы компьютерные классы,

- для лекций и семинаров необходимо наличие доски и специально оборудованные для показа слайдов и работы на персональных компьютерах.

Состав программного обеспечения:

Операционная система:

- Microsoft Windows (версия не ниже 10).

Офисные пакеты:

- Microsoft Office (Word, PowerPoint, Excel) — для подготовки отчетов, презентаций и расчетов.

Графические редакторы и программы для проектирования:

- Adobe Illustrator — профессиональный векторный редактор для создания логотипов, иконок и иллюстраций.
- Adobe Photoshop — мощный растровый редактор для ретуши, обработки изображений и монтажа.
- Inkscape — свободное программное обеспечение, аналог Adobe Illustrator, поддерживающее экспорт в форматы SVG, PNG, EPS и другие.
- GIMP — свободная альтернатива Adobe Photoshop, предназначена для обработки растровых изображений, ретуши и коррекции.
- Figma — облачный графический редактор для прототипирования интерфейсов и совместной работы (сайт: figma.com).

Инструменты для повышения эффективности работы:

- Архиватор 7-ZIP — бесплатная утилита для сжатия и распаковки файлов (7zip-soft.com).

Новые технологии и генеративные модели:

- Генеративная модель Kandinsky 5.0 — нейросетевая модель для генерации изображений по текстовому описанию (доступна на платформе GigaChat).

Сервисы для генеративного дизайна и маркетинга:

- SheDevRum.AI — генератор изображений по текстовому описанию (shedevrum.ai/text-to-image).

- Phygital+ — платформа для дизайна и маркетинга с поддержкой генеративных моделей (phygital.plus/ru).

8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;
 - обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;
 - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
 - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.
- для глухих и слабослышащих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
 - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
 - экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих:
 - в печатной форме увеличенным шрифтом;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.

- для глухих и слабослышащих:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих:
 - устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE;
 - дисплеем Брайля PAC Mate 20;
 - принтером Брайля EmBraille ViewPlus;
- для глухих и слабослышащих:
 - автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
 - акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
 - компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

9. Методические материалы

9.1 Планы семинарских/ практических занятий

Тема 1

Введение в искусственный интеллект и его интеграция в системы визуальной коммуникации

Вопросы для обсуждения:

1. Что такое генеративные нейросети (GAN, VAE, StyleGAN)? Какие задачи решают каждая из этих нейросетей и приведите примеры их использования в дизайне СВК?
2. Какие фундаментальные концепции лежат в основе искусственного интеллекта и как он меняет подход к созданию визуальных решений и коммуникационных стратегий?
3. Какие советы помогут пользователям создавать правильные запросы для генеративных нейросетей, чтобы получать желаемый результат?
4. Какие нейросетевые инструменты используются для анализа целевой аудитории и рыночных трендов, и какие инсайты можно получить с помощью таких инструментов?
5. Какие типы визуальных коммуникаций являются приоритетными в современных реалиях и как технологии искусственного интеллекта обеспечивают лидерство на рынке визуальных коммуникаций?
6. Является ли искусственный интеллект угрозой или поддержкой для творческих специалистов? Как творческий специалист может использовать искусственный интеллект для расширения своего потенциала?
7. Есть ли опасность полной замены человеческих работников нейросетями в дизайне СВК? Как специалисты могут избежать риска потери рабочих мест в свете активного развития искусственного интеллекта?
8. Можно ли научить нейросеть полноценно заменить креативное мышление дизайнера? Достаточно ли будет развития искусственного интеллекта для полного замещения творческого сознания дизайнера?
9. Как грамотно написать эффективный промпт для генеративных нейросетей, чтобы получить оптимальное решение задачи?

10. Какие ошибки в формулировании промптов приводят к снижению качества результатов, выдаваемых нейросетью?
11. Существуют ли этические и юридические проблемы в использовании искусственного интеллекта в дизайне СВК? Какие этические аспекты необходимо учитывать при создании визуального контента с помощью нейросетей?
12. Какой оптимальный баланс между творчеством человека и возможностями искусственного интеллекта можно предложить специалисту? Какие зоны ответственности целесообразно передать машинам, а какие сохранить за специалистом-человеком?

Тема 2.

Нейминг и копирайтинг с помощью ИИ

Вопросы для обсуждения:

1. Какие задачи решает нейросетевой нейминг и как это отражается на результатах брендинга?
2. Какие преимущества даёт использование NLP-моделей (таких как ChatGPT, GigaChat, Яндекс) при генерации названий, слоганов и текстов?
3. Как работает семантический анализ и какие задачи он решает в контексте нейромаркетинга и копирайтинга?
4. Какие нейросетевые инструменты позволяют создавать эмоционально насыщенные тексты и какова методика подбора оптимальных словесных сочетаний?
5. Какие алгоритмы нейросетей позволяют успешно корректировать и улучшать существующий текстовый контент?
6. Какие правила и приёмы позволяют создавать точные и эффективные промты для генерации названий и слоганов с помощью нейросетей?
7. Какие подходы помогут корректировать результаты нейросети, если полученный нейминг или текст не соответствует вашим ожиданиям?
8. Как использование искусственного интеллекта влияет на развитие экспериментальной типографики и цифровой каллиграфии?
9. Какова роль человека в процессах нейромаркетинга и нейрокопирайтинга, учитывая активное внедрение искусственного интеллекта?
10. Какие трудности возникают при интеграции нейросетевых решений в процессы нейминга и копирайтинга и как их преодолеть?
11. Приведите примеры успешных проектов, где активно использовался искусственный интеллект для нейминга и копирайтинга.
12. Какие ограничения имеет искусственный интеллект в вопросах нейминга и копирайтинга и каковы перспективы его дальнейшего развития в этих областях?

Тема 3

Бренд-стратегия и визуальный образ с помощью ИИ

Вопросы для обсуждения:

1. Каким образом нейросети помогают создавать эффективную бренд-концепцию и ассоциации бренда?
2. Какие подходы используются для создания визуальных метафор бренда с помощью генеративных моделей и нейросетей?
3. Как цветовая гамма и расположение элементов влияют на эмоциональный отклик потребителей и как нейросетевые технологии помогают оптимизировать этот процесс?
4. Какие визуальные компоненты (цвет, форма, линии, текстуры) играют ключевую роль в формировании позитивного восприятия бренда?
5. Как правильно сформулировать промт для генерации логотипа или визуального образа бренда, чтобы итоговый результат соответствовал вашей задумке?
6. Какие инструкции или подсказки нужно включить в промт, чтобы добиться точного попадания в эмоциональный отклик аудитории?

7. Какова роль нейросетевого анализа в оценке восприятия визуальных образов бренда целевой аудиторией?
8. Какие нейросетевые инструменты помогают создавать и тестировать варианты визуальных решений для брендов?
9. Каковы перспективы использования искусственного интеллекта в создании уникальных и эффективных бренд-образов?
10. Какие трудности возникают при интеграции нейросетевых решений в процессы разработки бренд-стратегии и визуального образа?
11. Приведите примеры успешных проектов, где искусственный интеллект сыграл важную роль в формировании бренд-стратегии и визуального образа.
12. Какие ограничения имеются у нейросетей в формировании визуального образа бренда и каковы перспективы их преодоления?

Тема 4

Генеративные нейросети и творчество

Вопросы для обсуждения:

1. Какие типы генеративных нейросетей используются в дизайне СВК и творчестве? Приведите примеры их применения.
2. Как функционируют интерактивные платформы для генерации изображений, такие как Midjourney, Stable Diffusion, Nano Banana, Leonardo, и какие задачи они решают?
3. Как отечественные разработки («Кандинский», «Shdevrum») выделяются среди зарубежных аналогов и какие возможности они предоставляют?
4. Какие составляющие необходимо включить в промт, чтобы генеративная нейросеть создала уникальное и эстетически привлекательное изображение?
5. Каковы секреты правильного описания нужных визуальных качеств и композиции при составлении промта для нейросети?
6. Какие креативные задачи в дизайне и маркетинге можно решать с помощью генеративных моделей?
7. Какие методики и инструменты используются для создания логотипов, иконок и иллюстраций с помощью генеративных нейросетей?
8. Какие принципы помогают создавать знаковые элементы с помощью генеративных моделей, сохраняя высокую ценность и привлекательность?
9. Как эффективно интегрировать генеративные нейросети в рабочий процесс дизайнера и художника?
10. Какие трудности возникают при использовании генеративных моделей в дизайне и как минимизировать возможные риски?

Тема 5

Нейрогенерация и обработка изображений

Вопросы для обсуждения:

1. Как работает механизм трансформации скетчей в высококачественные изображения с помощью нейросетей? Приведите примеры успешных проектов.
2. Какие задачи решают нейросети при редактировании и улучшении изображений? Какие нейросетевые инструменты используются для повышения качества исходных материалов?
3. Какие рекомендации следует учитывать при составлении промта для трансформации скетча в цифровое изображение с помощью нейросети?
4. Как задать правильные параметры и критерии качества в промте, чтобы устранить недостатки и повысить качество исходного изображения?
5. Какие методы и инструменты позволяют генерировать реалистичные материалы и текстуры с помощью нейросетей? Приведите примеры успешного применения таких инструментов.
6. Какие этапы включает процесс создания оригинальных персонажей и героев с помощью нейросетей? Какие задачи решаются на каждом этапе?

7. Какие возможности открывают нейросети для анимации и рендеринга персонажей и объектов? Приведите примеры проектов, использовавших эти возможности.
8. Какие ограничения и проблемы возникают при генерации изображений и персонажей с помощью нейросетей? Как эти проблемы можно минимизировать?
9. Какие нейросетевые инструменты и алгоритмы позволяют создавать уникальные визуальные эффекты и интересные композиции?
10. Какие принципы помогают повысить реалистичность и качество визуализации при помощи нейросетей?
11. Какие перспективные направления развития нейрогенерации и обработки изображений можно выделить на сегодняшний день?
12. Каково ваше личное мнение о перспективах и последствиях широкого распространения нейросетей в области визуализации и обработки изображений?

Тема 6

Технология и инструменты для работы с видео

Вопросы для обсуждения:

1. Какие нейросетевые инструменты используются для создания виртуальных миров и фотореалистичных пространств, и каковы их возможности?
2. Какие интерактивные платформы (Clipchamp Create, InVideo, Canva Motion, Runway ML, Sora, Veo) эффективны для быстрого создания видео-контента и в каких случаях их лучше использовать?
3. Какие задачи решают нейросетевые движки в генерации видео-анимации и моушн-графики? Приведите примеры успешного применения таких технологий.
4. Какие нюансы необходимо учитывать при написании промта для генерации видео-анимации или моушн-графики с помощью нейросети?
5. Как верно описать сюжет, динамику кадров и визуальные эффекты в промте, чтобы получить нужный результат?
6. Какие этапы включает процесс создания короткого рекламного ролика с помощью нейросетевых инструментов? Какие шаги требуются для качественной визуализации?
7. Какие возможности и ограничения имеют генеративные нейросети при создании анимации и моушн-графики?
8. Какие принципы и рекомендации следует соблюдать при подборе фона и визуальных элементов для создания интересного и качественного видео-контента?
9. Какие подходы и инструменты позволяют ускорить процесс генерации и обработки видео-контента с сохранением высокого качества?
10. Какие перспективы открываются перед профессионалами в области видео и моушн-графики с появлением нейросетевых технологий?
11. Какие трудности возникают при использовании нейросетевых инструментов для создания видео-контента и как их решить?
12. Каким вы видите будущее нейросетевых технологий в области создания видео и моушн-графики?