

**ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ «СОСТАВ.РУ»**

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор

\_\_\_\_\_ А.Л.Трубников

М.П.

«19» августа 2025 года

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА -  
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ  
«НЕЙРОСЕТИ В МАРКЕТИНГЕ ОТ НУЛЯ ДО ПРО»**

**Документ о квалификации:** удостоверение о повышении квалификации

**Объем:** 116 академических часов

**Форма обучения:** очная с применением ДОТ

г. Москва  
2025 год

## **1. Общие положения**

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Нейросети в маркетинге от нуля до про» регламентирует цели, планируемые результаты, содержание, условия и технологии реализации образовательного процесса, оценку качества подготовки обучающихся и включает в себя: учебный план, фонды оценочных средств, порядок итоговой аттестации, календарный учебный график и другие материалы, обеспечивающие качество подготовки обучающихся.

### **1.1 Цели дополнительной программы:**

Целью реализации программы является получение слушателями теоретических знаний и практических умений по применению в профессиональной деятельности маркетолога специализированных инструментов по работе с приложениями, использующими генеративные алгоритмы и модели искусственного интеллекта (нейросети).

Программа учитывает текущие требования работодателей к уровню знаний сотрудника о генеративных алгоритмах и моделях, а также к набору умений по применению нейросетей в решении профессиональных задач.

#### **Задачи программы:**

1. Обучение теоретическим основам работы с генеративными моделями.
2. Овладение алгоритмами и инструментами применения нейросетей в деятельности маркетолога.

### **1.2 Нормативно-правовая база разработки дополнительной профессиональной программы – программы повышения квалификации:**

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ;
2. Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
4. Письмо Министерства просвещения РФ от 19 марта 2020 г. № ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций»;
5. Концепция развития дополнительного образования (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
6. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 года № 09-3242);
7. Методические рекомендации для субъектов Российской Федерации по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме (утв. министерством просвещения РФ 28 июня 2019 года № МР-81/02вн);
8. Инструктивное письмо Минобрнауки России от 09 октября 2013 г. № 06-735 (от 08 октября 2013 г. № 06-731) «О дополнительном профессиональном образовании»;
9. Профстандарт «Специалист по информационным ресурсам», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 19.07.2022 № 420н
10. Профстандарт «Специалист по интернет-маркетингу», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 19 февраля 2019 года N 95н
11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 24 декабря 2024 г. №1025 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.13 «Интеграция решений с применением технологий искусственного интеллекта».

12. Нормативно-методические документы Минобрнауки России;
13. Локальные нормативные акты, регламентирующие образовательный процесс с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий ООО «СОСТАВ.РУ»
14. Устав ООО «Состав.ру»;
15. Локальные акты ООО «Состав.ру»
  - *Положение о реализации дополнительных профессиональных программ (далее - Положение о реализации ДПП);*
  - *Положение об организации электронного обучения и использовании дистанционных образовательных технологий.*

### **1.3. Характеристики компетенций, подлежащих совершенствованию**

Программа повышения квалификации основана на требованиях ФГОС СПО 09.02.13 (от 24.12.2024 №1025) «Интеграция решений с применением технологий искусственного интеллекта» в части характеристики компетенций, которые подлежат совершенствованию. В ходе обучения у обучающихся развиваются и закрепляются следующие компетенции:

**ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.** Развитию подлежат:

Умения:

- распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте
- выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы
- определять необходимые ресурсы
- реализовывать составленный план оценивать результат и последствия своих действий

Знания:

- актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить
- основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте
- алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях
- методы работы в профессиональной и смежных сферах
- структуру плана для решения задач
- порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности

**ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.** Развитию подлежат:

Умения:

- определять и структурировать необходимые источники информации
- оценивать практическую значимость результатов поиска
- применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач

Знания:

- приемы структурирования информации
- современные средства и устройства информатизации, порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств

### **1.4. Характеристика новой квалификации и связанных с ней видов профессиональной деятельности, трудовых функций и (или) уровней квалификации**

Программа повышения квалификации основана на требованиях ФГОС СПО 09.02.13 (от 24.12.2024 №1025) «Интеграция решений с применением технологий искусственного интеллекта» в части характеристики новых видов деятельности и новых профессиональных компетенций, которые подлежат формированию в рамках Программы. В ходе обучения у обучающихся развиваются и закрепляются следующие компетенции:

Виды деятельности	Код и наименование профессиональной компетенции	Показатели освоения компетенции
<b>Обучение готовых моделей искусственного интеллекта</b>	ПК 3.1. Осуществлять выбор готовых моделей искусственного интеллекта.	Навыки: Подбирать и настраивать готовые модели ИИ с учетом поставленных задач, анализировать результаты их применения. Умения: Анализировать задачи для выбора подходящих готовых моделей ИИ, учитывать их ограничения и возможности. Знания: Методы оценки производительности моделей, метрики качества (accuracy, precision, recall и т.д.).
	ПК 3.6. Формировать запросы для работы с искусственным интеллектом	Навыки: Формирование запросов для получения и анализа данных, построение графиков и диаграмм для визуализации результатов работы ИИ. Умения: Формировать запросы для получения данных из моделей ИИ, представлять результаты в виде графиков и таблиц. Знания: Основы запросов для анализа и обработки данных, инструменты визуализации данных.

Программа профессиональной переподготовки основана на требованиях профессионального стандарта «Специалист по информационным ресурсам» (от 19.07.2022 № 420н) в части требований к необходимым для обобщенных трудовых и трудовых функций трудовым действиям, умениям и знаниям:

Обобщенные трудовые функции			Трудовые функции	
Код	Наименование	Уровень квалификации	Наименование	Код
B	Создание и редактирование информационных ресурсов	5	Создание информационных материалов для сайта	B/02.5

### ОТФ (F) – Создание и редактирование информационных ресурсов.

**ТФ (B/02.5) -- Составление заданий на разработку текстовых и графических материалов для медийной стратегии продвижения в информационно- телекоммуникационной сети «Интернет»**

Трудовые действия:

- Переработка текстов различной тематики (рерайт)
- Написание статей, обзоров и других текстов на заданную тематику (копирайтинг)
- Актуализация и расширение знаний по тематике информационных ресурсов

Необходимые умения:

- Писать тексты литературным, техническим и рекламным языком
- Реферировать, аннотировать и модифицировать тексты
- Вводить и редактировать данные в текстовом редакторе

Необходимые знания:

- Принципы копирайтинга и рерайта
- Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности, правила использования информационных материалов в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Программа профессиональной переподготовки основана на требованиях профессионального стандарта «Специалист по интернет-маркетингу» (от «19» февраля 2019г. № 95у) в части требований к необходимым для обобщенных трудовых и трудовых функций трудовым действиям, умениям и знаниям:

Обобщенные трудовые функции			Трудовые функции	
Код	Наименование	Уровень квалификации	Наименование	Код
F	Реализация медийной стратегии продвижения в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"	5	Составление заданий на разработку текстовых и графических материалов для медийной стратегии продвижения в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"	F/03.5

**ОТФ (F) – Реализация медийной стратегии продвижения в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"**

**ТФ (F/03.5) -- Составление заданий на разработку текстовых и графических материалов для медийной стратегии продвижения в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

Трудовые действия:

— Составление технических заданий по составлению и редактированию текстов для рекламируемых страниц веб-сайта

— Составление технических заданий дизайнеру по подготовке медийного контента

Необходимые умения:

— Составлять технические задания для специалистов по написанию текстов

— Составлять технические задания на разработку медийного контента

— Проверять результаты выполнения на соответствие выданному техническому заданию

Необходимые знания:

— Правила реферирования, аннотирования и редактирования текстов

— Методы обработки текстовой и графической информации

— Основы компьютерной грамотности

## 2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ПРОГРАММЕ

### 2.1. Перечень профессиональных компетенций, формирующихся в результате освоения программы:

Слушатель, освоивший программу повышения квалификации, должен обладать следующими компетенциями:

**ПК1** – Способен выбирать модели ИИ, подходящие под профессиональную задачу, учитывать ограничения и возможности модели;

**ПК-2** – Способен настраивать готовые модели ИИ с учетом поставленных задач, анализировать результаты их применения;

**ПК-3** – Способен формировать и корректировать запросы (промты) для получения данных (текстов, визуальных изображений и видео) из моделей ИИ в соответствии с профессиональной задачей.

### 2.2. Планируемые результаты обучения (ЗУН)

Планируемыми результатами обучения по Программе являются совершенствование и формирование компетенций, перечисленных в разделах "Характеристики компетенций, подлежащих совершенствованию" и "Перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения программы", вследствие приобретения следующих знаний, умений и навыков:

**Знать:**

- основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;
- алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;
- основы составления запросов для анализа и обработки данных, инструменты визуализации данных;
- возможности современных приложений с использованием моделей ИИ, порядок их работы и применения для решения профессиональных задач;
- методы обработки текстовой и графической информации в генеративных моделях ИИ;
- основы законодательства Российской Федерации в области запрета и ограничений на распространение определенных видов информации и иные нормативные акты, регулирующие профессиональную деятельность;
- Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности, правила использования информационных материалов в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет".

**Уметь:**

- Выбирать способы использование генеративных моделей ИИ для решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
- Анализировать задачи для выбора подходящих готовых моделей ИИ, учитывать их ограничения и возможности.
- Формировать запросы (промты) по написанию текстов для приложений ИИ;
- Формировать запросы (промты) на разработку медийного контента для приложений ИИ.
- Проверять результаты выполнения на соответствие выданному техническому заданию, корректировать промты для достижения оптимального результата;
- Формировать запросы для получения данных из моделей ИИ, представлять результаты в виде текстов, изображений и видео.

**Владеть:**

- Навыками создания запросов по составлению и редактированию текстов для профессиональных задач
- Навыками создания запросов по подготовке медийного контента
- Навыками подбора и настройки готовых моделей ИИ с учетом поставленных задач.
- Навыками формирования запросов для получения и анализа данных, для визуализации результатов работы ИИ.

### **3. СРОКИ И ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Программа дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Управление репутацией компании» рассчитана на 116 академических часов.

Зачисление обучающихся производится по факту оплаты за обучение. График старта обучения в группах утвержден расписанием ООО «СОСТАВ.РУ». Рекомендуемая продолжительность обучения по программе - 4 недели. Студент может самостоятельно регулировать продолжительность обучения и пройти программу быстрее или медленнее.

#### **3. 1. Учебный план программы**

Учебный план дополнительной профессиональной программы определяет перечень, трудоемкость, последовательность и распределение учебных тем, иных видов учебной деятельности обучающихся и форм аттестации и представлен в приложении 1.

Общая трудоемкость программы - 116 академических часов. Из них: 1,63 ак.ч. – теоретическая часть, проводимая в формате предзаписанных видеолекций; 38,24 ак.ч. – практическая часть, проводимая в формате предзаписанных мастер-классов и онлайн-вебинаров с экспертом и 79,5 ак.ч. индивидуальной самостоятельной проектной работы.

### 3. 2. Календарный учебный график

Календарный учебный график устанавливает детальное распределение учебной нагрузки, в том числе самостоятельной работы по учебным темам программы, модулям, иным видам учебной деятельности обучающихся.

Дата начала реализации дополнительной профессиональной программы - программы повышения квалификации Нейросети в маркетинге от нуля до про» определяется приказом ООО «СОСТАВ.РУ».

Занятия проводятся в формате видеоуроков, онлайн вебинаров и мастер-классов, которые открываются на платформе последовательно. Видеоуроки предоставляют учащимся материал небольшими порциями (по 5-12 минут), с четким и конкретным результатом обучения в каждом уроке. Учащийся может контролировать, что и когда он изучает, и может завершить обучение в удобное для него время и в удобном месте. Онлайн вебинары и мастер-классы направлены на формирование и развитие компетенций по работе с приложениями ИИ в соответствии с профессиональными задачами.

Формы проведения занятий: предзаписанные видеолекции, онлайн-вебинары и практические занятия, проектная работа и исследовательская деятельность. Доступ к последующим темам возможен после освоения предыдущих материалов.

Календарный учебно-тематический график обучения представлен в Приложении 2.

<b>Требования к уровню образования поступающих на обучение</b>	Диплом о высшем или о среднем профессиональном образовании. Знание основы компьютерной грамотности.
<b>Категория слушателей</b>	Обучение взрослых
<b>Продолжительность обучения</b>	12 недель
<b>Форма обучения</b>	Очная с применением ДОТ
<b>Режим занятий</b>	Образовательный процесс по программе может осуществляться в течение всего учебного года. Занятия проводятся по мере комплектования групп. Дата начала реализации программы определяется приказом руководителя организации.

### 4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ - РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА

Название раздела, темы	Виды учебных занятий	Содержание
Вводный урок.	Лекция, 0,03 ак.чasa (1:29 минут)	Организационная информация по курсу. Представлена программа курса, описание образовательных результатов, график обучения, данные об экспертности преподавателя и порядок доступа на платформу.
<b>Модуль 1. ChatGPT и Claude - твои соавторы</b>		

Урок 1.1. 1 НЕДЕЛЯ ОБУЧЕНИЯ	Самостоятельная работа, 0,5 часа	Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к практическим занятиям.
Урок 1.2. ChatGPT - регистрация и обзор бесплатной версии	Лекция, 0,27 ак.часа	Цель: зарегистрироваться и начать пользоваться одним из самых мощных инструментов искусственного интеллекта — ChatGPT от компании OpenAI.
	Самостоятельная работа, 1 час	Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к практическим занятиям, регистрация в приложении.
Урок 1.3. ChatGPT - обзор платной версии	Лекция, 0,32 ак.часа (14:42 минут)	Цель: понимать, как работать с платной версий программы ChatGPT от компании OpenAI.
Урок 1.4. Claude - регистрация и обзор	Лекция, 0,18 ак.часа	Цели урока: - зарегистрироваться в Claude, - обзор возможностей Claude 3 (Sonnet 3.7).
	Самостоятельная работа, 1 часа	Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к практическим занятиям, регистрация в приложении.
Урок 1.5. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 1	Практика, 2,71 ак.часа	Цель: научится использовать платные функции ChatGPT для решения сложных задач. Рассмотрим, как превратить ChatGPT в вашего незаменимого SMM-ассистента и стратегического партнёра. Научимся использовать нейросеть для решения ключевых задач в маркетинге, автоматизировать рутину и высвободить время для креатива и стратегии.
	Самостоятельная работа, 2 часа	Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к выполнению домашнего задания.
Урок 1.6. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 2	Практика, 2,8 ак.часа	Цель: создать ассистентов GPT. Загрузим в них все гайды и инструкции, которые подготовили на первом эфире. Научимся делать промпты и рассмотрим возможности Perplexity и Claude. Более подробно остановимся на анализе данных.
	Самостоятельная работа, 2 часа	Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к выполнению домашнего задания.
Урок 1.7. ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ 1	Самостоятельная работа, 6 часов	Практическая работа №1. Научиться использовать Perplexity для поиска информации и построения промптов, а затем адаптировать их в ChatGPT для решения конкретных задач.
Урок 1.8. ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ 2	Самостоятельная работа, 6 часов	Практическая работа №2. Создание собственного GPT-ассистента

Модуль 2. Визуальная интеграция		
Урок 2.1. Знакомство с Midjourney	Лекция, 0,27 ак.часа	Цель: детально рассмотреть все элементы интерфейса, расположение основных инструментов и панелей управления. Вы наглядно увидите, где находятся все функциональные кнопки и как ими пользоваться для эффективной работы.
	Самостоятельная работа, 1 час	Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к практическим занятиям, регистрация в приложении.
Урок 2.2. Мини МК - большая рыба Sostav	Практика, 0,14 ак.часа	Цель: рассмотреть на реальном кейсе возможности применения нейросетей в профессиональной деятельности.
	Самостоятельная работа, 3 часа	Усвоение текущего учебного материала, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к практическим занятиям.
Урок 2.3. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 1	Практика, 2,89 ак.часа	Цель: детально разобрать работы с генеративной моделью Midjourney. Основные темы включают регистрацию, настройки генерации изображений, работу с различными параметрами промптов и особенности использования инструментов для редактирования и персонализации.
	Самостоятельная работа, 2 часа	Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к выполнению домашнего задания.
Урок 2.4. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 2	Практика, 2,69 ак.часа	Цель: освоить практические методы генерации и редактирования изображений с применением современных нейросетевых инструментов. Основное внимание удалено работе с Midjourney, ChatGPT и вспомогательным сервисам вроде Topaz и Freepik. Рассмотрены ключевые этапы создания рекламных креативов, включая загрузку референсов, формирование промптов, исправление артефактов и доработку результатов.
	Самостоятельная работа, 2 часа	Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к выполнению домашнего задания.
Урок 2.5. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 3	Практика, 2,93 ак.часа	Практика посвящена работе с агрегаторами нейросетей для генерации изображений, включая функциональность платформ Freepik и Syntx. Основное внимание уделяется использованию инструментов для создания дизайнерских элементов, обработки изображений и интеграции различных моделей искусственного интеллекта.
	Самостоятельная работа, 2 часа	Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к выполнению домашнего задания.

Урок 2.6. Домашнее задание: Мастерство генерации изображений с помощью нейросетей. Задание 1.	Самостоятельная работа, 4 часа	Практическая работа №3. Освоить практические навыки работы с генеративными нейросетями для создания визуального контента, изучить принципы составления эффективных промптов, научиться управлять параметрами генерации и создавать высококачественные изображения для различных целей.
Урок 2.7. Домашнее задание: Мастерство генерации изображений с помощью нейросетей. Задание 2.	Самостоятельная работа, 4 часа	<b>Практическая работа №4.</b> <b>Цель:</b> Научиться адаптировать композицию под различные форматы <b>Цель:</b> Научиться управлять стилем генерируемых изображений
Урок 2.8. Дополнительная практика: Мастерство генерации изображений с помощью нейросетей. Задание 3.	Самостоятельная работа	Дополнительная практика для закрепления умений по генерации изображений. Это задание повышенной сложности. Его выполнение необязательно для успешного завершения обучения. <b>Цель:</b> Освоить технику модификации существующих изображений <b>Цель:</b> Научиться создавать узнаваемого персонажа для серии изображений
Урок 2.9. Дополнительная практика: Мастерство генерации изображений с помощью нейросетей. Задание 4.	Самостоятельная работа	Дополнительная практика для закрепления умений по генерации изображений. Это задание повышенной сложности. Его выполнение необязательно для успешного завершения обучения. <b>Цель:</b> Освоить техники точечного редактирования сгенерированных изображений <b>Цель:</b> Освоить техники улучшения качества сгенерированных изображений
Урок 2.10. Модульный проект: ВИЗУАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ		Модульный проект. Создайте серию из 5-7 изображений, рассказывающих историю: <ul style="list-style-type: none"><li>• Выберите тему (путешествие, трансформация, день из жизни и т.д.)</li><li>• Разработайте сюжет с началом, развитием и завершением</li><li>• Создайте последовательные сцены, объединенные общей стилистикой</li></ul>
<b>Модуль 3. Оживляем контент</b>		
Урок 3.1. Обзор нейросети Minimax	Лекция, 0,22 ак.часа	Цель: изучение работы приложения MiniMax — это комплексная ИИ-платформа китайского происхождения, объединяющая генерацию текста, видео, аудио и создание автономных ИИ-агентов. Благодаря последним обновлениям, MiniMax стал серьезным конкурентом ведущим мировым ИИ-решениям.
Урок 3.2. Обзор нейросети Kling	Лекция, 0,27 ак.часа	Цель: изучение работы приложения Kling AI - это мощный инструмент искусственного интеллекта, способный превращать ваши идеи в захватывающие видеоролики.

Урок 3.3. Обзор нейросети Runway	Лекция, 0,22 ак. часа	Цель: изучение работы приложения <b>Runway</b> — это многофункциональная облачная платформа и набор инструментов на базе искусственного интеллекта, предназначенная для создания и редактирования видео, изображений и аудио.
Урок 3.4. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 1	Практика, 2,62 ак.часа	Цель: изучение работы приложения Google Veo 3 — это передовая генеративная модель для создания видео, разработанная Google DeepMind и представленная в 2025 году. Её главной особенностью влечет нативная генерация синхронизированного аудио, что означает создание не только видеоряда, но и полноценной звуковой дорожки — с диалогами, музыкой и звуковыми эффектами — прямо из текстового запроса.
		Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к выполнению домашнего задания.
Урок 3.5. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 2	Практика, 2,78 ак.часа	Цель: изучение работы приложения VEO 3 от Google (рассматриваем способы генерации видео). Урок посвящен работе с нейросетью Veo3 для создания персонализированного видеоконтента. Основные темы включают адаптацию промптов, использование визуальных подсказок, интеграцию логотипов и многосеквенчную генерацию сцен. Рассмотрены инструменты для повышения контроля над выходным материалом.
		Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к выполнению домашнего задания.
Урок 3.6. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 3	Практика, 2,75 ак. часа	Цель: научиться использовать базу промптов, которые необходимо запустить в Minimax.
		Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к выполнению домашнего задания.
Урок 3.8. Домашнее задание. Часть 1.	Самостоятельная работа, 6 часов	Практическая работа №5. Освоить практические навыки работы с нейросетями для создания видео контента, изучить принципы составления эффективных промптов, научиться управлять параметрами генерации и создавать видео для различных целей.
Урок 3.9. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 4	Практика, 2,69 ак.часа	Практика посвящена применению нейросетевых инструментов для создания видеоконтента. Рассматриваются возможности видеогенерации в Midjourney, редактирование изображений во Freepik, работа с ключевыми кадрами в Kling и базовый монтаж в CapCut. Особое внимание уделяется техникам сохранения консистентности персонажей и фона при смене локаций.

	Самостоятельная работа, 2 часа	Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к выполнению домашнего задания.
Урок 3.10. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 5	Практика, 2,69 ак.часа	Практика посвящена методике создания рекламного ролика с применением нейросетевых инструментов. Рассматриваются этапы предпродакшена: разработка концепции, создание сценария, проектирование визуального стиля и подготовка к генерации контента. Особое внимание уделяется работе с ChatGPT для формирования структуры ролика и подготовке промптов для генеративных моделей.
	Самостоятельная работа, 2 часа	Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к выполнению домашнего задания.
Урок 3.11. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 6	Практика, 2,69 ак.часа	Практика посвящена монтажу минутного ролика в программе CapCut. Основное вниманиеделено базовым техникам работы с интерфейсом, инструментами редактирования, анимацией, переходами и звуковым оформлением. Демонстрируется процесс создания ролика на примере реального инфоповода из Казахстана.
	Самостоятельная работа, 2 часа	Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к выполнению домашнего задания.
Урок 3.12. Дополнительная практика: Домашнее задание. Часть 2.	Самостоятельная работа	Дополнительная практика для закрепления умений по генерации изображений. Это задание повышенной сложности. Его выполнение необязательно для успешного завершения обучения. Цель Освоить практические навыки создания сценариев для видеоконтента и их воплощения с помощью нейросетей, изучить принципы storytelling и составления эффективных промптов для генерации видео.
<b>Модуль 4. Озвучка, презентации и цифровые аватары</b>		
Урок 4.1. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 1	Практика, 1,8 ак.часа	Практика посвящена технологиям создания цифровых аватаров с использованием нейросетей. Основное вниманиеделено платформам Neugen для гиперреалистичных аватаров и Runway Act two для захвата мимики и жестов. Рассмотрены этапы работы с инструментами, ограничения тарифных планов и практическое применение в различных сферах: от видеоблогинга до создания обучающих курсов.
	Самостоятельная работа, 1 час	Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к выполнению итогового проекта.

Урок 4.2. Дополнительная практика: ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ. Часть 1.	Самостоятельная работа	Дополнительная практика для закрепления умений по генерации изображений. Это задание повышенной сложности. Его выполнение необязательно для успешного завершения обучения.
Урок 4.3. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 2	Практика, 2,38 ак.часа	Практика и обзор возможностей нейросети Suno для создания музыки. В уроке представлен подробный обзор функционала нейросети Suno, предназначенный для генерации музыкальных треков. Демонстрируются примеры генерации треков на основе классических стихов с адаптацией под современные музыкальные жанры.
	Самостоятельная работа, 1 час	Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к выполнению итогового проекта.
Урок 4.4. Дополнительная практика: ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ. Часть 2.	Самостоятельная работа	Дополнительная практика для закрепления умений по генерации изображений. Это задание повышенной сложности. Его выполнение необязательно для успешного завершения обучения.
Урок 4.5. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 3	Практика, 2,37 ак.часа	Практика создания аудиоконтента и подкастов с использованием Eleven Labs. Практика посвящена работе с платформой Eleven Labs для синтеза речи, клонирования голоса и создания подкастов. Рассматриваются основные инструменты: Text-to-Speech, VoiceChanger, генерация звуковых эффектов и интеграция с видеоредактором CapCut. Особое внимание уделено практическим примерам использования нейросетевых технологий в аудиопродакшне.
	Самостоятельная работа, 1 час	Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к выполнению итогового проекта.
Урок 4.6. Дополнительная практика: ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ. Часть 3.	Самостоятельная работа	Дополнительная практика для закрепления умений по генерации изображений. Это задание повышенной сложности. Его выполнение необязательно для успешного завершения обучения.
Урок 4.7. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 4	Практика, 2 ак.часа	Практика создания презентаций с помощью AI-инструмента Gamma. Практика посвящена работе с платформой Gamma для автоматизированного создания презентаций с использованием генеративных AI-моделей. Рассматриваются ключевые этапы: интеграция с ChatGPT для формирования структуры, настройка дизайна, редактирование элементов и экспорт результатов. Особое внимание уделено функциональным возможностям и ограничениям бесплатной версии.
	Самостоятельная работа, 1 час	Усвоение текущего учебного материала, изучение рекомендованных информационных источников, подготовка к

		текущим видам контроля знаний, самостоятельная подготовка к выполнению итогового проекта.
Урок 4.8. Финальное ДЗ	Самостоятельная работа, 12 часов	Цель: Применить все полученные знания для создания полноценного видеопроекта — рекламного ролика или короткометражного фильма с консистентным персонажем. Проект должен продемонстрировать умение работать с полным циклом производства: от разработки концепции и сценария до анимации изображений и финального монтажа с использованием всех изученных нейросетей.
Урок 4.9. Финальный шаг: Поделитесь своим опытом	Самостоятельная работа, 0,5 часа	Итоговая рефлексия: обучающийся самостоятельно анализирует и подводит итоги своего обучения. Анкета итоговой рефлексии.
<b>Модуль 5. Рекомендуемая литература и информационные источники</b>		
Урок 5.1. Список рекомендуемой литературы	Самостоятельная работа, 0,4 часа	Изучение списка литературы и рекомендованных источников.
Урок 5.2. Перечень информационных ресурсов	Самостоятельная работа, 0,1 часа	Изучение информационных ресурсов и примеров практических проектов по теме курса.

## **5. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Оценка качества освоения образовательной Программы повышения квалификации включает текущую аттестацию и итоговую аттестацию обучающихся.

### **5.1. Формы текущей аттестации**

Формы текущей аттестации порядок проведения, критерии оценивания, оценочные материалы раскрыты в разделе 5.3 Оценочные материалы. Типовые контрольные задания, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы представлены в виде теста и практических заданий в каждом уроке курса.

Объектами оценивания выступают:

- степень освоения теоретических знаний,
- уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам учебной работы.

Текущий контроль знаний, обучающихся проводится экспертом, сопровождающим обучение, на протяжении всего обучения по программе.

Текущий контроль знаний включает в себя наблюдение эксперта за учебной работой обучающихся и проверку качества знаний, умений и навыков, которыми они овладели на определенном этапе обучения посредством выполнения тестов и упражнений на практических занятиях и в иных формах, установленных экспертом.

Результаты текущего контроля доводятся до сведения слушателя до итоговой аттестации. Текущий контроль успеваемости осуществляется в виде накопительной системы по шкале зачет/незачет.

### 5.2. Формы итоговой аттестации

Итоговая аттестация - процедура, проводимая с целью фиксации уровня знаний, обучающихся с учетом прогнозируемых результатов обучения и требований к результатам освоения образовательной программы. Итоговая аттестация осуществляется по накопительной системе на основе итогов текущего контроля в уроках программы. Форма итоговой аттестации по программе – зачет.

При проведении итоговой аттестации структура итоговых испытаний полностью отражает содержание занятий по всем темам программы повышения квалификации.

Фонд оценочных средств итоговой аттестации включает в себя:

- перечень компетенций, которыми должны овладеть обучающиеся в результате освоения образовательной программы;
- описание показателей и критериев оценивания компетенций, а также шкал оценивания;
- типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки результатов освоения образовательной программы;
- методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов освоения образовательной программы.

В ходе итоговой аттестации проводится также подведение итогов и индивидуальная рефлексия для фиксации достижений и для определения для каждого обучающегося «зоны достижений в ходе обучения». Формат проведение итоговой рефлексии - анкетирование.

Лицам, освоившим дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Нейросети в маркетинге от нуля до про» успешно прошедшим все формы контроля знаний и умений, выдается документ установленного образца с указанием названия программы, календарного периода обучения, длительности обучения в академических часах.

### 5.3. Оценочные материалы

Для осуществления текущего контроля освоения обучающимися содержания тем модуля предусмотрено выполнение практических заданий в форме самостоятельной отработки с последующей проверкой эксперта.

Задания по программе (текущий контроль знаний):

#### **Практическая работа №1 по модулю ChatGPT и Claude - твои соавторы.**

Название	Домашнее задание №1. <b>Цель:</b> Научиться использовать Perplexity для поиска информации и построения промптов, а затем адаптировать их в ChatGPT для решения конкретных задач.
Требования к структуре и содержанию	Проектная работа с учетом индивидуального запроса обучающегося.  Задание: 1. Выберите 2–3 реальные рабочие задачи, где требуется ИИ (пример: анализ конкурентов, подбор идей для контента, ответы на клиентские вопросы).

	<p>2. Сформируйте в Perplexity для каждой задачи промпт по структуре: роль → контекст → задача → формат результата → ограничения. Максимально уточняя контекст и условия задачи.</p> <p>3. Получите ответы и выделите из них ключевую структуру промпта (роль, контекст, задача, формат результата, ограничения).</p> <p>4. Протестируйте каждый промпт в ChatGPT на примере своей реальной ситуации (используйте актуальные данные, бренды, ЦА).</p> <p>5. При необходимости сделайте корректировки промпта в ChatGPT для получения идеального ответа.</p> <p>6. Соберите результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– скриншот ответа ChatGPT или ссылку на чат (она формируется в меню, в котором мы переименовали названия чатов - кнопка поделиться);</li> <li>– ваша оценка (по 10-балльной шкале) точности, полезности и стиля;</li> <li>– ваши корректировки промпта.</li> </ul> <p>7. Дополнительно (необязательное задание, продвинутый уровень):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– спроектируйте один универсальный промпт-шаблон для своей команды или отдела, который можно будет адаптировать для разных задач.</li> </ul>
Критерии оценивания	<p>Задание с проверкой эксперта.</p> <p>Зачет: задание выполнено правильно в соответствии с инструкцией/ технологией, допускаются 2-3 несущественные погрешности/ ошибки при применении алгоритмов или оформлении выводов.</p> <p>Незачет: неумение применять знания на практике, применяемые техники не связаны с запросом задачи, наличие грубых ошибок в алгоритме работы, выводы сформулированы поверхностно, некорректно или отсутствуют вообще, непонимание сущности излагаемого вопроса.</p>

### Практическая работа №2 по модулю ChatGPT и Claude - твои соавторы.

Название	<p>Домашнее задание №2.</p> <p><b>Цель:</b> Научиться создавать собственного базового ассистента в ChatGPT, способного работать по заданному сценарию и выполнять регулярные задачи.</p>
Требования к структуре и содержанию	<p>Проектная работа с учетом индивидуального запроса обучающегося.</p> <p>Задание:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определите цель ассистента: какую задачу он будет решать (например: подбор идей контента, анализ конкурентов, составление инструкций).</li> <li>2. Составьте список 5–7 типовых запросов, которые будете давать ассистенту.</li> <li>3. Сформулируйте системный промпт (инструкцию) для ChatGPT с помощью Perplexity: <ul style="list-style-type: none"> <li>- роль ассистента;</li> <li>- стиль общения;</li> <li>- ограничения;</li> </ul> </li> </ol>

	<p>- формат выдачи результатов;  - нюансы вашей сферы.</p> <p>4. Загрузите промпт в ChatGPT «My GPTs».</p> <p>5. Протестируйте ассистента на 2–3 реальных примерах задач.</p> <p>6. Внесите правки в промпт, чтобы улучшить ответы.</p> <p>Формат сдачи: ссылка на ваш GPT.</p>
Критерии оценивания	<p>Задание с проверкой эксперта.</p> <p>Зачет: задание выполнено правильно в соответствии с инструкцией/ технологией, допускаются 2-3 несущественные погрешности/ ошибки при применении алгоритмов или оформлении выводов.</p> <p>Незачет: неумение применять знания на практике, применяемые техники не связаны с запросом задачи, наличие грубых ошибок в алгоритме работы, выводы сформулированы поверхностно, некорректно или отсутствуют вообще, непонимание сущности излагаемого вопроса.</p>

### Практическая работа №3 по теме Мастерство генерации изображений с помощью нейросетей.

Название	<p>Задание 1 - базовый уровень.</p> <p><b>Цель:</b> Освоить практические навыки работы с генеративными нейросетями для создания визуального контента, изучить принципы составления эффективных промптов, научиться управлять параметрами генерации и создавать высококачественные изображения для различных целей.</p>
Требования к структуре и содержанию	<p>Проектная работа с учетом индивидуального запроса обучающегося.</p> <p>Задание:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создайте 5 промптов разной сложности и сгенерируйте для каждого по 2-3 варианта изображений: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Простой объект: "Красная роза на черном фоне"</li> <li>• Объект с описанием среды: "Рыжий кот на подоконнике смотрит в окно на осенний дождь"</li> <li>• Персонаж с эмоциями: "Улыбающаяся женщина в летнем платье в парке на закате"</li> <li>• Сложная сцена: "Группа друзей вокруг костра в хвойном лесу ночью, звездное небо"</li> <li>• Стилизованное изображение: "Портрет молодого человека в стиле импрессиониста Ван Гога"</li> </ul> </li> <li>2. Создайте 3 структурированных промпта (здесь вам поможет гайд по ракурсам и камерам), используя все компоненты: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Портретная фотография (например: "Close-up portrait of an elderly fisherman with weathered face, deep wrinkles and kind eyes, fishing village in the background, dramatic side lighting, cinematic color grading, photorealistic style, high detail, Hasselblad quality, melancholic atmosphere")</li> <li>• Пейзаж (придумайте сами с учетом всех компонентов)</li> <li>• Предметная съемка (придумайте сами с учетом всех компонентов)</li> </ul> </li> </ol>

Критерии оценивания	<p>Задание с проверкой эксперта.</p> <p>Зачет: задание выполнено правильно в соответствии с инструкцией/ технологией, допускаются 2-3 несущественные погрешности/ ошибки при применении алгоритмов или оформлении выводов.</p> <p>Незачет: неумение применять знания на практике, применяемые техники не связаны с запросом задачи, наличие грубых ошибок в алгоритме работы, выводы сформулированы поверхностно, некорректно или отсутствуют вообще, непонимание сущности излагаемого вопроса.</p>
---------------------	---

#### **Практическая работа №4 по теме Мастерство генерации изображений с помощью нейросетей.**

Название	<p>Задание 2 - продвинутый уровень.</p> <p><b>Цель:</b> Научиться адаптировать композицию под различные форматы. Научиться управлять стилем генерируемых изображений</p>
Требования к структуре и содержанию	<p>Проектная работа с учетом индивидуального запроса обучающегося.</p> <p>Задание:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Выберите одну сцену (например, "Космонавт на поверхности Марса") и сгенерируйте её в разных форматах: <ul style="list-style-type: none"> <li>Квадрат (1:1)</li> <li>Горизонтальный (16:9) - для обложки YouTube</li> <li>Вертикальный (9:16) - для Stories</li> <li>Панорамный (2:1) - для баннера</li> <li>Портретный (3:4) - для обложки книги</li> </ul> </li> <li>Для каждого формата: <ul style="list-style-type: none"> <li>Адаптируйте промпт, чтобы композиция выглядела органично</li> <li>Отметьте, какие элементы добавляются или убираются в разных форматах</li> <li>Проанализируйте, как изменение формата влияет на фокус внимания зрителя</li> </ul> </li> <li>*Дополнительное задание: Создайте серию изображений одного сюжета, которые можно объединить в коллаж.</li> <li>Выберите один сюжет (например, "Городская кофейня") и сгенерируйте его в 5 разных художественных стилях: <ul style="list-style-type: none"> <li>Фотореализм ("Hyper-realistic photography, 8K, detailed textures")</li> <li>Масляная живопись ("Oil painting style, visible brushstrokes, rich colors")</li> <li>Аниме ("Anime style, cel shading, vibrant colors, simplified features")</li> <li>Минимализм ("Minimalist design, limited color palette, geometric shapes")</li> <li>Винтаж ("1970s vintage photography, film grain, faded colors")</li> </ul> </li> <li>Для каждого стиля: <ul style="list-style-type: none"> <li>Найдите 1-2 референсных изображения, которые иллюстрируют желаемый стиль</li> <li>Используйте эти референсы в промпте (входящее изображение или если вы используете Midjourney, то можно код стиля под вашу задачу)</li> <li>Запишите ключевые слова, которые наиболее эффективно передают стиль.</li> </ul> </li> <li>Создайте визуальное сравнение, демонстрирующее один сюжет в разных стилях.</li> </ol>

Критерии оценивания	<p>Задание с проверкой эксперта.</p> <p>Зачет: задание выполнено правильно в соответствии с инструкцией/ технологией, допускаются 2-3 несущественные погрешности/ ошибки при применении алгоритмов или оформлении выводов.</p> <p>Незачет: неумение применять знания на практике, применяемые техники не связаны с запросом задачи, наличие грубых ошибок в алгоритме работы, выводы сформулированы поверхностно, некорректно или отсутствуют вообще, непонимание сущности излагаемого вопроса.</p>
---------------------	---

### Модульный проект по теме Визуальная интеграция.

Название	Визуальная история
Требования к структуре и содержанию	<p>Проектная работа с учетом индивидуального запроса обучающегося.</p> <p>Задание:</p> <p>Создайте серию из 5-7 изображений, рассказывающих историю:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Выберите тему (путешествие, трансформация, день из жизни и т.д.)</li> <li>• Разработайте сюжет с началом, развитием и завершением</li> <li>• Создайте последовательные сцены, объединенные общей стилистикой</li> </ul> <p>Требования к проекту:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Единство стиля и атмосферы во всех изображениях</li> <li>• Консистентные персонажи (если они присутствуют)</li> <li>• Логическая связь между сценами</li> <li>• Профессиональное качество каждого изображения</li> <li>• Разнообразие ракурсов, планов и композиций</li> </ul> <p>Документация:</p> <p>Составьте краткое описание истории (100-150 слов)</p> <p>Для каждого изображения запишите:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Финальный промпт</li> <li>• Параметры генерации</li> <li>• Процесс редактирования (если применялся)</li> </ul> <p>Опишите, как вы решали возникшие проблемы и ограничения моделей</p> <p>Формат представления: PDF-презентация с изображениями, текстовым описанием и всеми промптами.</p>
Критерии оценивания	<p>Задание с проверкой эксперта.</p> <p>Зачет: задание выполнено правильно в соответствии с инструкцией/ технологией, допускаются 2-3 несущественные погрешности/ ошибки при применении алгоритмов или оформлении выводов.</p> <p>Незачет: неумение применять знания на практике, применяемые техники не связаны с запросом задачи, наличие грубых ошибок в алгоритме работы, выводы сформулированы поверхностно, некорректно или отсутствуют вообще, непонимание сущности излагаемого вопроса.</p>

## Практическая работа №5 по модулю Оживляем контент.

Название	<p>Домашнее задание – Часть 1.</p> <p>Цель: Освоить практические навыки работы с нейросетями для создания видео контента, изучить принципы составления эффективных промптов, научиться управлять параметрами генерации и создавать видео для различных целей.</p>
Требования к структуре и содержанию	<p>Проектная работа с учетом индивидуального запроса обучающегося.</p> <p>Часть 1. Minimax - Эмоциональный персонаж.</p> <p>Задание:</p> <p>Создать персонажа и продемонстрировать 5 различных эмоций через image-to-video генерацию:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Радость - улыбка, смех, позитивная мимика</li> <li>• Грусть - печальное выражение, возможно слезы</li> <li>• Удивление - широко открытые глаза, приоткрытый рот</li> <li>• Злость - нахмуренные брови, напряженное лицо</li> <li>• Страх - испуганное выражение, расширенные зрачки</li> </ul> <p>Требования к персонажу:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Сгенерируйте изображение персонажа в любой нейросети (Midjourney, Freepik);</li> <li>• Персонаж должен быть в нейтральном состоянии, хорошо видно лицо.</li> </ul> <p>Технические требования:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Используйте Minimax image-to-video;</li> <li>• В промпте четко описывайте желаемую эмоцию;</li> <li>• Сохраните исходное изображение персонажа.</li> </ul>
	<p>Часть 2: Minimax - Динамика камеры</p> <p>Задание:</p> <p>Продемонстрировать различные движения камеры и динамику сцены.</p> <p>Требования по структуре:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Используем гайд для выполнения задания - <a href="https://teletype.in/@sketchman/-8ibXUZx3VX">https://teletype.in/@sketchman/-8ibXUZx3VX</a></li> </ul> <p>Технические требования:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Четко обозначайте тип движения в промпте</li> </ul>
	<p>Часть 3: Veo 3 - Диалог между персонажами</p> <p>Задание:</p> <p>Создать видео с диалогом между двумя людьми.</p> <p>Выберите один из вариантов тематики для диалога:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Собеседование на работу;</li> <li>• Заказ в кафе/ресторане;</li> <li>• Встреча старых друзей;</li> <li>• Деловые переговоры;</li> <li>• Семейный разговор</li> </ul> <p>Требования к содержанию:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Персонажи должны имитировать разговор (движения губ, жесты);</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Четкий промпт с описанием ситуации и действий;</li> <li>• Указать эмоциональный тон сцены.</li> </ul> <p>Технические требования:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Длительность: 8 секунд;</li> <li>• Два персонажа должны быть четко видны;</li> <li>• Естественная смена ракурсов или статичная сцена с двумя людьми.</li> </ul>
	<p>Часть 4: Veo 3 - Image-to-video</p> <p>Задание:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создать видео на основе изображения, используя один из методов.</li> <li>2. Для выполнения задания используйте Метод А или Метод Б.</li> </ol> <p>Метод А: Одиночное изображение + описание</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Подготовьте качественное изображение (фото или сгенерированное);</li> <li>• Создайте детальное описание желаемой анимации;</li> <li>• Загрузите в Veo 3 с промптом.</li> </ul> <p>Метод Б: Коллаж + описание в промпте</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Создайте коллаж (как мы делали на втором эфире);</li> <li>• В промпте опишите, как элементы должны взаимодействовать;</li> <li>• Укажите желаемую динамику сцены.</li> </ul> <p>Требования к содержанию:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Длительность: 8 секунд;</li> <li>• Четкий промпт с описанием движения;</li> <li>• Сохраните исходное изображение/коллаж.</li> </ul>

Критерии оценивания	<p>Задание с проверкой эксперта.</p> <p>Зачет: задание выполнено правильно в соответствии с инструкцией/ технологией, допускаются 2-3 несущественные погрешности/ ошибки при применении алгоритмов или оформлении выводов.</p> <p>Незачет: неумение применять знания на практике, применяемые техники не связаны с запросом задачи, наличие грубых ошибок в алгоритме работы, выводы сформулированы поверхностно, некорректно или отсутствуют вообще, непонимание сущности излагаемого вопроса.</p>
---------------------	---

## Итоговая аттестация по результатам обучения

Форма итоговой аттестации	Итоговая проектная работа.
Требования к проекту для итоговой аттестации	<p><b>Организация работы по проекту – техническое задание:</b></p> <p>Этап 1: Концепция и Сценарий (ChatGPT)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выберите тему: Это может быть реклама реального/вымышенного продукта или история для короткометражного фильма с одним главным героем.</li> <li>2. Разработайте идею и сценарий: С помощью ChatGPT создайте подробный покадровый сценарий для ролика длительностью до 2 минут. Сценарий должен включать описание визуального ряда, текст для закадрового голоса или диалогов и идеи для аудиосопровождения.</li> </ol> <p>Этап 2: Создание Статичных Ассетов (Midjourney, Freepik, ChatGPT)</p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Консистентный персонаж/объект: Сгенерируйте "геройское" изображение вашего персонажа или продукта. Добейтесь его консistentности (узнаваемости) в разных позах и ракурсах, используя один из изученных методов.</li> <li>2. Фоны и сцены: Создайте 3-5 ключевых изображений-сцен в соответствии с вашим сценарием, используя Midjourney, Freepik/Flux или ChatGPT.</li> </ol> <p><b>Этап 3: Создание Аудио (Suno &amp; ElevenLabs)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Музыкальный трек (Suno): С помощью GPT-ассистента и режима Custom в Suno сгенерируйте уникальный музыкальный трек, соответствующий настроению вашего ролика.</li> <li>2. Закадровый голос и звуки (ElevenLabs): Сгенерируйте профессиональный закадровый голос, используя текст из вашего сценария.</li> <li>3. Найдите в библиотеке или создайте 2-3 звуковых эффекта для обогащения видеоряда.</li> </ol> <p><b>Этап 4: Анимация и Финальный Монтаж (Kling, Minimax, Veo 3 &amp; CapCut)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Оживление изображений: Используя одну из видеомоделей (Kling, Minimax или Veo 3), анимируйте статичные изображения (персонажа и сцены), созданные на Этапе 2.</li> <li>2. Превратите статичные кадры в короткие динамичные видеоклипы, следуя вашему сценарию. Модели Kling и Veo 3 отлично подходят для сохранения консistentности персонажа и создания реалистичных движений.</li> </ol> <p><b>Организация работы по проекту – работа с приложениями:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сборка проекта в CapCut: Импортируйте все полученные видеоклипы и аудиофайлы в CapCut.</li> <li>2. Монтаж: Выстройте сцены согласно сценарию. Добавьте переходы и дополнительные эффекты.</li> <li>3. Работа со звуком: Синхронизируйте закадровый голос с видеорядом, наложите музыку и звуковые эффекты, отрегулируйте их громкость.</li> <li>4. Текст и субтитры: Добавьте необходимые титры, слоганы или субтитры для улучшения восприятия.</li> </ol> <p><b>Формат сдачи - файлы:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Готовый видеоролик в формате MP4.</li> <li>• Все ключевые ассеты (главное изображение персонажа/продукта, логотип, музыкальный трек, аудиофайл с голосом).</li> <li>• Документация (DOC формат, загружать на GetCourse): Подробный отчет с анализом возникших трудностей и их решений.</li> </ul> <p><b>Инструменты для выполнения итогового проекта:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Сценарий и идея: ChatGPT.</li> <li>• Изображения (персонажи и сцены): Midjourney, Freepik (Flux, NanoBanana), ChatGPT (DALL-E).</li> </ul>
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Анимация изображений (Видеогенерация): Kling, Minimax, Veo 3.</li> <li>• Музыка: Suno.</li> <li>• Голос и звуки: ElevenLabs.</li> <li>• Монтаж: CapCut.</li> </ul>
Критерии оценивания	<p>Задание с проверкой эксперта.</p> <p>Зачет: задание выполнено правильно в соответствии с инструкцией/ технологией, допускаются 2-3 несущественные погрешности/ ошибки при применении алгоритмов или оформлении выводов.</p> <p>Незачет: неумение применять знания на практике, применяемые техники не связаны с запросом задачи, наличие грубых ошибок в алгоритме работы, выводы сформулированы поверхностно, некорректно или отсутствуют вообще, непонимание сущности излагаемого вопроса.</p>
Оценка	Зачтено/не зачтено

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Список рекомендуемой литературы:

### 6.1. Нормативные правовые акты:

1. Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993) (с учетом поправок и изменений, одобренных в ходе общероссийского голосования 01.07.2020) - [Электронный ресурс]. - Режим доступа: Консультант Плюс;
2. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ ст 37 (ред. от 31.07.2020) - [Электронный ресурс]. - Режим доступа: Консультант Плюс;
3. Российская Федерация. Законы. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30.11.1994 № 51-ФЗ (ред. от 18.07.2019) (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.10.2019)

### 6.2. Основная литература:

1. Бессмертный, И. А. Интеллектуальные системы : учебник и практикум для вузов / И. А. Бессмертный, А. Б. Нуруманова, А. В. Платонов. – Москва : Юрайт, 2024. – 243 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-01042-8. – URL: <https://urait.ru/bcode/537001> .
2. Бруссард, М. Искусственный интеллект: пределы возможного / М. Бруссард ; пер. с англ. – Москва : Альпина нон-фикшн, 2020. – 362 с. – ISBN 978-5-00139-080-0. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1220958>
3. Воронов, М. В. Системы искусственного интеллекта : учебник и практикум для вузов / М. В. Воронов, В. И. Пименов, И. А. Небаев. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Юрайт, 2024. – 268 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-17032-0. – URL: <https://urait.ru/bcode/544161>
4. Евстафьев, В. А. Искусственный интеллект и нейросети: практика применения в рекламе : учебное пособие / В. А. Евстафьев, М. А. Тюков. – Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2023. – 426 с. – ISBN 978-5-394-05703-8. – URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2133542>

5. Сергеев, Л. И. Цифровая экономика : учебник для вузов / Л. И. Сергеев, Д. Л. Сергеев, А. Л. Юданова ; под ред. Л. И. Сергеева. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Юрайт, 2024. – 437 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5- 534-15797-0. – URL: <https://urait.ru/bcode/543648>
6. Станкевич, Л. А. Интеллектуальные системы и технологии : учебник и практикум для вузов / Л. А. Станкевич. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Юрайт, 2024. – 495 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-16238-7. – URL: <https://urait.ru/bcode/536688>

### 6.3. Дополнительные источники:

1. Иванов, В. М. Интеллектуальные системы : учебное пособие для вузов / В. М. Иванов ; под науч. ред. А. Н. Сесекина. – Москва : Юрайт, 2024. – 91 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-00551-6. – URL: <https://urait.ru/bcode/538844>
2. .Карякин, В. В. Гибридные интеллектуальные системы как симбиоз естественного и искусственного интеллектов / В. В. Карякин // Россия: тенденции и перспективы развития. – 2022. – № 17-1. – С. 652-655. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/gibridnye-intellektualnye-sistemy-kak-simbioz-estestvennogo-i-iskusstvennogo-intellektov>
3. Маркус, Г. Искусственный интеллект: Перезагрузка. Как создать машинный разум, которому действительно можно доверять : практическое руководство / Г. Маркус, Э. Дэвис. – Москва : Альпина ПРО, 2021. – 300 с. – ISBN 978-5-907394-93-3. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1905852>
4. Моттола, М. Экономика удаленки: Как облачные технологии и искусственный интеллект меняют работу : практическое руководство / М. Моттола, М. Котни. – Москва : Альпина ПРО, 2022. – 220 с. – ISBN 978-5-907470- 16-3. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1904845>

### 6.4. Перечень ресурсов информационно-коммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения программы:

№№	Название электронного ресурса	Описание электронного ресурса	Используемый для работы адрес
1.	Образовательная платформа Юрайт	Электронно-библиотечная система для ВУЗов, ССУЗов, обеспечивающая доступ к учебникам, учебной и методической литературе по различным дисциплинам.	<a href="https://urait.ru/">https://urait.ru/</a>
2.	Научная электронная библиотека eLIBRARY.ru	Крупнейший российский информационно-аналитический портал в области науки, технологий, медицины и образования, содержащий рефераты и полные тексты более 34 млн научных публикаций и патентов	<a href="http://elibrary.ru/">http://elibrary.ru/</a>
3.	Научная электронная библиотека «КиберЛенинка»	Научная электронная библиотека, построенная на парадигме <a href="#">открытой науки</a> (Open Science), основными задачами которой является популяризация науки и научной деятельности, общественный контроль качества научных публикаций, развитие междисциплинарных исследований, современного института научной	<a href="https://cyberleninka.ru/">https://cyberleninka.ru/</a>

		рецензии, повышение цитируемости российской науки	
4.			

## 6.5. Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы:

### 1. ИИ-библиотеки:

- [Thereisanaiforthat](#) — одна из богатейших библиотек ИИ-инструментов. Каждому инструменту присвоена категория для удобства навигации. Регистрация не требуется.
- [Future tools](#) — большая коллекция ИИ-ресурсов. Сайт регулярно публикует новости и статьи из мира искусственного интеллекта.
- [Futurepedia](#) — отличается внушительной коллекцией ИИ-инструментов и удобством навигации. Разработчики регулярно публикуют [новости](#) из мира ИИ и [анонсы](#) предстоящих международных конференций по искусственному интеллекту.

### 2. Литература для знакомства с ИИ-ресурсами

- [40+ facts about AI in customer service](#) — коротко и информативно об истории развития ИИ, его видах, и перспективах использования в сфере обслуживания.
- [The Role of AI in Decision-Making: A Business Leader's Guide](#) — взгляды и рекомендации о том, как бизнес-лидеры могут эффективно использовать искусственный интеллект для улучшения своих процессов принятия решений.

### 3. Генераторы текстов

- [GoodAI](#) — создает план или эссе, дает возможность выбрать тип эссе и его размер // *ресурс бесплатный; есть мобильное приложение*
- [Rytr](#) — генерирует тексты для различных целей на основе указанных тем, стиля изложения и ключевых слов. Сервис имеет встроенный антиплагиат, а также может сгенерировать изображения для вашего текста // *предлагает как бесплатную, так и платную версии; требуется регистрация*
- [ScholarAI](#) — плагин для ChatGPT, обеспечивает надёжный поиск научных статей; предоставляет ссылки на исследовательские работы и технические отчеты, находящиеся в открытом доступе, создает краткие резюме для научных публикаций // *ресурс бесплатный; плагин ChatGPT*
- [Merlin AI](#) — это универсальный чат-бот и расширение, способное генерировать тексты и изображения, делать краткий обзор статей, видео и веб-сайтов. Он интегрируется с Chrome и доступен в виде веб-приложения // *есть бесплатная версия предлагает*
- [Qwen Chat](#) — чат-бот, разработанный китайским гигантом Alibaba. Способен генерировать тексты, видео и изображения, работать с кодом // *предлагает бесплатную версию; требуется регистрация*

### 4. Инструменты для проверки и редактирования текста (ресурсы для проверки орфографии, грамматики и стилистики текста)

- [Marking mate](#) — проверяет письменные работы на наличие языковых и стилистических ошибок и вносит предложения по их исправлению // *ресурс бесплатный;*
- [Papergral](#) — вносит предложения в режиме реального времени по улучшению орфографии, грамматики, структуры предложений, пунктуации а также выбора слов; может помочь сократить и переписать текст // *предлагает как бесплатную, так и платную версии; может быть интегрирован в Microsoft Word*

- [Trinka](#) — инструмент будет полезен в работе с академическими и техническими текстами, фокусируется на комплексном совершенствовании языка, содержит рекомендации по улучшению стиля, грамматики и орфографии, имеет и дополнительные функции: проверка готовности к публикации, проверка цитат, поиск журнала // *предлагает, как бесплатную, так и платную версии;*
- [Writefull](#) — проверяет текст, исправляет грамматику, пунктуацию и словоупотребление, адаптирует текст к стандартам академического письма. (более формальным, чем у других инструментов-помощников по редактированию текстов) // *предлагает как бесплатную, так и платную версии;*
- [Writewise](#) — может сделать саммари всего текста или его части; использует возможности ChatGPT, проверяет на плагиат, перефразирует текст // нет бесплатной версии, но есть возможность воспользоваться трёхдневным пробным периодом;
- [Grammica](#) — проверит грамматику текста, используя продвинутый алгоритм машинного обучения для выявления ошибок // *ресурс бесплатный; регистрация не требуется*
- [SpellCheckPlus](#) — найдёт распространенные орфографические и грамматические ошибки в англоязычном тексте // *ресурс бесплатный; регистрация не требуется*
- [Quillbot](#) — улучшает тексты, делая их более читабельными, точными и профессиональными, сохраняя при этом смысл. Преимущество — возможность работы с большими текстами (если разбить на части) без ограничений // *предлагает как бесплатную, так и платную версии;*
- [Wordtune](#) — может сократить или расширить текст, перефразирует и меняет стиль изложения, помогая ясно и точно выразить идеи. Сервис может быть интегрирован в браузер // *предлагает как бесплатную, так и платную версии;*
- [Hemingway App](#) — помогает определить предложения, которые будет сложно воспринимать читателю; предлагает исправления, чтобы сделать текст более понятным // *ресурс бесплатный; регистрация не требуется*

## **7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **7.1. Материально-технические условия реализации Программы**

Занятия по программе проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе: Геткурс, расположенную в сети Интернет по адресу <https://getcourse.ru/>

Материально-техническое оснащение обучающегося должно включать в себя ПЭВМ под управлением операционной системы Microsoft Windows, Linux либо MacOS с установленным веб-браузером (Google Chrome/Mozilla Firefox/Safari/Yandex). ПЭВМ используются в целях: просмотра видеолекций преподавателей; демонстрации слайдов презентаций для пояснения материала, изучаемого в ходе лекционных и практических занятий; в целях ознакомления с электронными курсами, учебниками, учебными пособиями; выполнения практических заданий и осуществления входного, и итогового контроля знаний обучающихся посредством электронной базы заданий.

### **7.2. Учебно-методическое обеспечение Программы:**

Образовательный процесс осуществляется на основании учебного плана и регламентируется расписанием занятий для индивидуального асинхронного формата обучения.

Образовательная деятельность обучающихся предусматривает следующие виды учебных занятий и учебных работ: лекции в формате предзаписанных видеоуроков, самостоятельную работу студентов (выполнение практических заданий), консультации, и другие виды учебных работ, определенные учебным планом.

Лекции проводятся с применением дистанционных образовательных технологий в формате предзаписанных видеоуроков, размещенных на платформе GetCourse. В ходе лекций рассматриваются темы представленных разделов, даются рекомендации для самостоятельной работы обучающихся.

В ходе самостоятельной работы студентов над выполнением практических заданий углубляются и закрепляются знания обучающихся по ряду рассмотренных на лекциях вопросов, развиваются навыки целеполагания и оценки полученных результатов в деятельности.

В ходе выполнения практических заданий каждый обучающийся должен:

- изучить рекомендованную учебную литературу;
- изучить дополнительные материалы по теме;
- подготовить вопросы по изучаемой теме.

В процессе выполнения домашних заданий обучающиеся могут воспользоваться консультациями эксперта.

Видеокурсы по программе размещены на платформе GetCourse в личном кабинете. Взаимодействие со обучающимся и обратная связь для консультаций и ответов на вопросы по выполненным домашним заданиям реализуется через платформу для онлайн-курсов Геткурс.

Вопросы, не рассмотренные на лекциях и практических занятиях, должны быть изучены обучающегося и в ходе самостоятельной работы. Контроль самостоятельной работы обучающихся осуществляется в ходе работы обучающегося с экспертом в режиме консультаций. В ходе самостоятельной работы каждый обучающийся обязан прочитать основную и по возможности дополнительную литературу по изучаемой теме, дополнить конспекты выписками из рекомендованных первоисточников. Выделить непонятные термины, найти их значение в энциклопедических словарях.

Для подготовки к занятиям и текущему контролю обучающиеся могут воспользоваться электронно-библиотечными системами.

Условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды (при реализации программ с использованием дистанционных образовательных технологий): компьютеры, программное обеспечение обучающихся.

Каждый обучающийся обеспечен индивидуальным неограниченным доступом к материалам курса, которые находятся в личном кабинете на образовательной платформе на основании прямых договоров с правообладателями. Электронно-библиотечная система обеспечивает возможность индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет.

Образовательный процесс осуществляется на русском языке.

### **7.3. Кадровые условия реализации Программы.**

К реализации программы привлекаются эксперты, имеющие практический опыт работы в соответствующем виде профессиональной деятельности более трех лет и постоянно повышающие уровень профессионального мастерства.

**Учебный план**  
 дополнительной профессиональной программы –  
 программы повышения квалификации  
**«НЕЙРОСЕТИ В МАРКЕТИНГЕ ОТ НУЛЯ ДО ПРО»**

№	Модули, темы	Всего, ак. часов	Лекция, ак. часов	Практика, ак. часов	Самостоятельная работа, ак. часов	Форма аттестации
1.	Вводный урок.	0,03	-	0,03	-	без оценки
2.	<b>Модуль 1. ChatGPT и Claude - твои соавторы</b>	<b>24,66</b>	<b>0,65</b>	<b>5,51</b>	<b>19,5</b>	
3.	Урок 1.1. 1 НЕДЕЛЯ ОБУЧЕНИЯ	0,5	-	-	0,5	без оценки
4.	Урок 1.2. ChatGPT - регистрация и обзор бесплатной версии	1,27	0,27	-	1	без оценки
5.	Урок 1.3. ChatGPT - обзор платной версии	0,2	0,2	-	-	без оценки
6.	Урок 1.4. Claude - регистрация и обзор	1,18	0,18	-	1	без оценки
7.	Урок 1.5. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 1	4,71	-	2,71	2	без оценки
8.	Урок 1.6. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 2	4,28	-	2,8	2	без оценки
9.	Урок 1.7. ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ 1	6	-	-	6	Практическая работа №1, зачет
10.	Урок 1.8. ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ 2	6	-	-	6	Практическая работа №2, зачет
11.	<b>Модуль 2. Визуальная интеграция.</b>	<b>30,92</b>	<b>0,27</b>	<b>8,65</b>	<b>22</b>	
12.	Урок 2.1. Знакомство с Midjourney	1,27	0,27	-	1	без проверки
13.	Урок 2.2. Мини МК - большая рыба Sostav	1,14	-	0,14	1	без проверки
14.	Урок 2.3. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 1	4,89	-	2,89	2	без проверки
15.	Урок 2.4. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 2	4,69	-	2,69	2	без проверки
16.	Урок 2.5. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 3	4,93	-	2,93	2	без проверки
17.	Урок 2.6. Домашнее задание: Мастерство генерации изображений с	4	-	-	4	Практическая работа №3, зачет

	помощью нейросетей. Задание 1.					
18.	Урок 2.7. Домашнее задание: Мастерство генерации изображений с помощью нейросетей. Задание 2.	4	-	-	4	<b>Практическая работа №4, зачет</b>
19.	Урок 2.8. Дополнительная практика: Мастерство генерации изображений с помощью нейросетей. Задание 3.	-	-	-	-	без проверки
20.	Урок 2.9. Дополнительная практика: Мастерство генерации изображений с помощью нейросетей. Задание 4.	-	-	-	-	без проверки
21.	Урок 2.10. Модульный проект: ВИЗУАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ	6	-	-	6	<b>Модульный проект, зачет</b>
22.	<b>Модуль 3. Оживляем контент</b>	<b>34,21</b>	<b>0,71</b>	<b>15,5</b>	<b>18</b>	
23.	Урок 3.1. Обзор нейросети Minimax	0,22	0,22	-	-	без проверки
24.	Урок 3.2. Обзор нейросети Kling	0,27	0,27	-	-	без проверки
25.	Урок 3.3. Обзор нейросети Runway	0,22	0,22	-	-	без проверки
26.	Урок 3.4. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 1	4,62	-	2,62	2	без проверки
27.	Урок 3.5. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 2	4,78	-	2,78	2	без проверки
28.	Урок 3.6. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 3	4,75	-	2,75	2	без проверки
29.	Урок 3.8. Домашнее задание. Часть 1.	6	-	-	6	<b>Практическая работа №5, зачет</b>
30.	Урок 3.9. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 4	4,75	-	2,75	2	без проверки
31.	Урок 3.10. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 5	4	-	2	2	без проверки
32.	Урок 3.11. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 6	4,6	-	2,6	2	без проверки

33.	Урок 3.12. Дополнительная практика: Домашнее задание. Часть 2.	-	-	-	-	без проверки
34.	<b>Модуль 4. Озвучка, презентации и цифровые аватары</b>	<b>26,05</b>	-	<b>8,55</b>	<b>17,5</b>	
35.	Урок 4.1. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 1	2,8	-	1,8	1	без проверки
36.	Урок 4.2. Дополнительная практика: ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ. Часть 1.	-	-	-	-	без проверки
37.	Урок 4.3. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 2	2,38	-	2,38	1	без проверки
38.	Урок 4.4. Дополнительная практика: ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ. Часть 2.	-	-	-	-	без проверки
39.	Урок 4.5. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 3	3,37	-	2,37	1	без проверки
40.	Урок 4.6. Дополнительная практика: ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ. Часть 3.	-	-	-	-	без проверки
41.	Урок 4.7. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 4	3	-	2	2	без проверки
42.	Урок 4.8. Финальное ДЗ	12	-	-	12	<b>Итоговый проект, зачет</b>
43.	Урок 4.9. Финальный шаг: Поделитесь своим опытом	0,5	-	-	0,5	
44.	<b>Модуль 5. Рекомендуемая литература и информационные источники</b>	<b>0,5</b>	-	-	<b>0,5</b>	
45.	Урок 5.1. Список рекомендуемой литературы	0,4	-	-	0,4	
46.	Урок 5.2. Перечень информационных ресурсов	0,1	-	-	0,1	
	<b>Всего по программе</b>	<b>116,37</b>	<b>1,63</b>	<b>38,24</b>	<b>79,5</b>	

**ПРИЛОЖЕНИЕ 2**

**Рекомендуемый календарный учебный график  
дополнительной профессиональной программы –  
программы повышения квалификации  
«НЕЙРОСЕТИ В МАРКЕТИНГЕ ОТ НУЛЯ ДО ПРО»**

<b>№</b>	<b>Модули, темы</b>	<b>НЕДЕЛИ ОБУЧЕНИЯ</b>											
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
1.	Вводный урок.	0,03											
2.	<b>Модуль 1. ChatGPT и Claude - твои соавторы</b>												
3.	Урок 1.1. 1 НЕДЕЛЯ ОБУЧЕНИЯ	0,5											
4.	Урок 1.2. ChatGPT - регистрация и обзор бесплатной версии	1,27											
5.	Урок 1.3. ChatGPT - обзор платной версии	1,2											
6.	Урок 1.4. Claude - регистрация и обзор	1,18											
7.	Урок 1.5. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 1	4,71											
8.	Урок 1.6. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 2	4,28											
9.	Урок 1.7. ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ 1	6											
10.	Урок 1.8. ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ 2	6											
11.	<b>Модуль 2. Визуальная интеграция.</b>												
12.	Урок 2.1. Знакомство с Midjourney		1,27										
13.	Урок 2.2. Мини МК - большая рыба Sostav		1,14										
14.	Урок 2.3. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 1		4,89										

15.	Урок 2.4. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 2		4,69									
16.	Урок 2.5. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 3		4,93									
17.	Урок 2.6. Домашнее задание: Мастерство генерации изображений с помощью нейросетей. Задание 1.		4									
18.	Урок 2.7. Домашнее задание: Мастерство генерации изображений с помощью нейросетей. Задание 2.		4									
19.	Урок 2.10. Модульный проект: ВИЗУАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ		6									
20.	<b>Модуль 3. Оживляем контент</b>											
21.	Урок 3.1. Обзор нейросети Minimax			1,22								
22.	Урок 3.2. Обзор нейросети Kling			1,27								
23.	Урок 3.3. Обзор нейросети Runway			1,22								
24.	Урок 3.4. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 1			4,62								
25.	Урок 3.5. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 2			4,78								
26.	Урок 3.6. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 3			4,75								
27.	Урок 3.8. Домашнее задание. Часть 1.			6								
28.	Урок 3.9. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 4				4,75							
29.	Урок 3.10. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 5				4							
30.	Урок 3.11. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 6					4,6						

31.	<b>Модуль 4. Озвучка, презентации и цифровые аватары</b>											
32.	Урок 4.1. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 1					2,8						
33.	Урок 4.3. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 2						2,38					
34.	Урок 4.5. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 3						3,37					
35.	Урок 4.7. Вебинар ПРАКТИКА С ЭКСПЕРТОМ. Часть 4						3					
36.	Финальное ДЗ/ Итоговый проект								3	3	3	3
37.	Финальный шаг: поделитесь своим опытом							0,5				