

Индивидуальный предприниматель Зверева Елена Владимировна
Адрес: 141090, Россия, Московская обл, г Королев, мкр Юбилейный,
ул Ленинская, д 11А, кв 40

ИНН 503150401040 ОГРНИП 319508100098028

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Зверевой Е.В.

от “30” сентября 2026 г. № 4

_____/Зверева Е.В.
(подпись)

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
технической направленности

Название программы
«AI Video Продюсер»

Срок реализации программы: 3 месяца - 33,5 академических часов

Возраст обучающихся: от 15 лет и старше без предъявления требований к уровню образования

Форма обучения: с применением исключительно электронных ресурсов, дистанционных образовательных технологий

Автор программы: Бочкарев Антон
Алексеевич

Королев, 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	10
Рабочая программа по дисциплине «Модуль 1. Рынок и профессия AI Video Продюсер»	15
Рабочая программа по дисциплине «Модуль 2. От идеи до кадра»	19
Рабочая программа по дисциплине «Модуль 3. Генерация сцен»	27
Рабочая программа по дисциплине «Модуль 4. Сборка ролика и финальный монтаж»	34
Рабочая программа по дисциплине «Модуль 5. Контент-завод и Аватары»	39
ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	42
СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	44
СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	45

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1. Основные характеристики образовательной программы.

1.1. Нормативные правовые основания разработки образовательной программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «AI-Video Продюсер» (далее - образовательная программа, рабочая программа, программа) разработана на основе:

- Федерального закона от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.11.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации общеобразовательных программ»;

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 “О направлении информации” (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»).

1.2. Направленность образовательной программы.

Образовательная программа имеет техническую направленность ориентирована на формирование у обучающихся базовых знаний и практических навыков в области создания видеоконтента с использованием современных технологий и инструментов искусственного интеллекта. В процессе освоения программы обучающиеся изучают основные этапы создания видеоконтента: от исследования и разработки идеи до генерации кадров, создания сцен и монтажа. Осваивают работу с нейросетевыми инструментами для генерации изображений и видео, разработку сценариев, технических раскадровок и промптов, а также базовые и расширенные инструменты видеомонтажа.

1.3. Содержание образовательной программы.

Планируемые результаты освоения образовательной программы представлены в учебном плане, календарном учебном графике, рабочих программах учебных дисциплин, организационно-педагогических и материально-технических условиях реализации программы, учебно-методических материалах, обеспечивающими реализацию программы, фонде оценочных средств.

1.4. Категория обучающихся.

Обучаться по образовательной программе могут люди от 15 лет, заинтересованные в освоении современных нейросетевых инструментов для решения личных или профессиональных задач. Программа рассчитана как на начинающих пользователей без технической подготовки и соответствующего образования, так и на специалистов, стремящихся расширить свой инструментарий с помощью генеративного ИИ.

1.5. Актуальность образовательной программы.

Актуальность обусловлена стремительным развитием технологий искусственного интеллекта и их активным внедрением в повседневную жизнь, бизнес, образование, маркетинг и креативные индустрии. Современные нейросетевые

инструменты позволяют автоматизировать и ускорять отдельные этапы производства видеоматериалов: разработку визуальных концепций, генерацию изображений и видео сцен, обработку материалов, монтаж, создание рекламного и пользовательского контента, а также его языковую адаптацию.

В связи с этим формирование навыков работы с инструментами искусственного интеллекта, понимания процесса создания видеоконтента и применения современных технологий в видеопроизводстве является актуальным направлением дополнительного образования.

1.6. Новизна образовательной программы.

Новизна образовательной программы заключается в комплексном подходе к освоению процесса создания видеоконтента с использованием технологий искусственного интеллекта.

Программа объединяет несколько последовательных этапов работы: изучение рынка, разработку идеи и сценария, создание технической раскадровки, подготовку промптов, генерацию кадров и видео сцен, монтаж и обработку готового материала. Особенностью программы является последовательное освоение инструментов и методов создания видеоконтента с переходом от разработки отдельных кадров к созданию полноценных видео и системному производству UGC и рекламных материалов.

1.7. Отличительные особенности образовательной программы.

Программа отличается от других программ авторским подходом подачи материала, адаптированный для пользователей с разным уровнем подготовки. Кроме того, программа нацелена на самостоятельную работу с ИИ-платформами и сервисами, которые были протестированы автором.

1.8. Цели образовательной программы.

Целью образовательной программы является формирование у обучающихся системы знаний и практических навыков, необходимых для самостоятельной разработки и создания видеоконтента с использованием современных инструментов искусственного интеллекта.

1.9. Задачи образовательной программы.

Для достижения поставленных целей выделяются следующие задачи:

- Обучающие:

- Сформировать у обучающихся представление о современных возможностях и типах ИИ для работы с видео;
- Сформировать навыки разработки идей, сценариев и технических раскадровок;
- Сформировать навыки выбора нейросетевых моделей в соответствии с поставленной задачей;
- Обучить подготовке промптов, ассетов и Model Sheet для создания визуальных материалов;
- Ознакомить с возможностями языковой адаптации видеоматериалов и использования цифровых аватаров.

- Развивающие:

- Развить аналитическое и системное мышление через проектирование и оптимизацию автоматизированных процессов;

- Способствовать формированию самостоятельности в поиске решений и адаптации к быстро меняющимся технологиям;
 - Развить способность самостоятельно выбирать инструменты для решения задач видеопроизводства
- **Воспитательные:**
- Воспитать цифровую грамотность и ответственность при использовании ИИ-технологий;
 - Способствовать развитию цифровой культуры и осознанного использования видео с помощью искусственного интеллекта;
 - Способствовать развитию гибкости мышления и способности к поиску нестандартных решений.

1.10. Форма обучения.

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

1.11. Режим занятий.

Рекомендация в прохождении образовательной программы:

- до 2 академических часов в день. Для всех видов занятий академический час устанавливается продолжительностью 45 (сорок пять) минут.

Обучение по образовательной программе предусматривает следующие виды учебных занятий:

- Теоретические занятия, практические занятия, самостоятельная работа.
- Теоретические уроки проводятся в виде предоставления обучающимся видеозаписей, аудиозаписей уроков и в текстовом формате, находящихся в личном кабинете на платформе «GetCourse» в электронном виде;
- Практические занятия предполагают самостоятельное выполнение заданий обучающимся к соответствующим теоретическим урокам с последующей отправкой работ на проверку;
- Часы самостоятельной работы используются для выполнения домашних заданий.

1.12. Продолжительность (трудоемкость) обучения.

Нормативная трудоемкость обучения по образовательной программе – 43 (сорок три) теоретических занятия, 28 (двадцать восемь) практических заданий в виде домашних заданий, 1 (одна) итоговая учебная аттестация. Срок освоения образовательной программы составляет 3 месяца или 12 недель. Общее количество времени составляет 33,5 академических часов и реализуется по заочной форме обучения с использованием дистанционных образовательных технологий (далее - ДОТ).

Освоение программы завершается итоговой аттестацией.

1.13. Планируемые результаты освоения программы.

Личностные результаты:

- Повышена уверенность в применении технологий искусственного интеллекта в личных и профессиональных целях;
- Сформирована мотивация к саморазвитию и личностному профессиональному росту в цифровой сфере
- Проявлены настойчивость, самостоятельность и адаптивность в быстро меняющихся технологических условиях.

Предметные результаты:

- Освоены основные принципы разработки идеи, сценария и технической раскадровки;
- Сформированы навыки подготовки промптов, ассетов и Model Sheet;
- Освоены способы генерации изображений, кадров и видео сцен с использованием инструментов искусственного интеллекта;
- Сформированы навыки работы с видеорядом, звуком, музыкой и базовой цветокоррекцией);
- Сформированы навыки выполнения проектных работ с применением изученных инструментов.

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- основные этапы разработки и создания видеоконтента;
- основные виды нейросетевых инструментов для генерации изображений и видео;
- принципы выбора нейросетевых моделей под различные задачи;
- основы разработки идей, сценариев и технических раскадровок;
- принципы подготовки промптов, ассетов и Model Sheet;
- основные способы генерации кадров и видео сцен;
- основные подходы к системному созданию UGC и рекламного контента;
- способы языковой адаптации видеоматериалов;
- основные возможности применения цифровых аватаров

Уметь:

- разрабатывать идеи и сценарии видеороликов;
- составлять техническую раскадровку;
- подготавливать промпты для генерации визуальных материалов;
- создавать и использовать ассеты и Model Sheet;
- работать с видеорядом, звуком, музыкой и базовой цветокоррекцией;
- организовывать материалы и структуру монтажного проекта;
- подготавливать видеоматериалы к выводу в различных форматах.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ
«AI Video Продюсер»

№	Наименование дисциплин (модулей), тем	Общая трудоемкость, мин.	Всего часов		Форма контроля
			Теорет. занятия	Практ. занятия	
1.	Модуль 1. Рынок и профессия AI Video Продюсер				
1.1.	Правила курса	5 мин	5 мин	-	-
1.2.	Как создается видео правильно?	19 мин	19 мин	-	-
1.3.	Какие нейросети нам нужны и как их выбрать?	18 мин	18 мин	-	-
1.4.	Виды видео контента и где деньги?	17 мин	17 мин	-	-
1.5.	Насмотренность как один и ВАЖНЕЙШИХ навыков	51 мин	31 мин	20 мин	практическое задание
1.6.	VPN\Аккаунты\Оплата	46 мин	46 мин	-	-
	Итого по модулю (мин):	156 мин	136 мин	20 мин	
2	Модуль 2. От идеи до кадра				
2.1.	4 шага к созданию кадра и Главный навык который у вас должен быть	18 мин	18 мин	-	-
2.2.	С чего начинается идея видео	12 мин	12 мин	-	-
2.3.	Как сделать ресерч бренда или товара/услуги	55 мин	25 мин	30 мин	практическое задание
2.4.	Как сгенерировать идею для видео	45 мин	15 мин	30 мин	практическое задание
2.5.	Пишем сценарий для видео	55 мин	25 мин	20 мин	практическое задание
2.6.	Пишем техническую раскадровку видео	54 мин	24 мин	30 мин	практическое задание
2.7.	Подготовка промптов для ассетов и Model Sheet	54 мин	34 мин	30 мин	практическое задание
2.8.	Пишем промпт для создания кадров	36 мин	16 мин	20 мин	практическое задание
2.9.	Выбор нейросети для генерации кадра	46 мин	36 мин	10 мин	практическое задание
2.10.	Генерация кадров для видео и анализ материала	105 мин	35 мин	60 мин	практическое задание
2.11.	Проектная работа №1	63 мин	3 мин	60 мин	практическое задание
	Итого по модулю:	533 мин	243 мин	290 мин	
3.	Модуль 3. Генерация сцен				
3.1.	Разбор моделей и какую выбрать под вашу задачу	60 мин	50 мин	10 мин	практическое задание
3.2.	Итерационный метод генерации промптов для видео	41 мин	21 мин	20 мин	практическое задание

3.3.	Создание видео фрагмента по промпту	57 мин	37 мин	20 мин	практическое задание
3.4.	Создание видео фрагмента по Start Frame	64 мин	43 мин	20 мин	практическое задание
3.5.	Создание видео фрагмента по Start Frame и End Frame	59 мин	29 мин	30 мин	практическое задание
3.6.	Генерация сцен через элементы\ингредиенты	29 мин	29 мин	-	-
3.7.	Проектная работы №2	63 мин	3 мин	60 мин	практическое задание
	Итого по модулю:	372 мин	212 мин	160 мин	
4.	Модуль 4. Сборка ролика и финальный монтаж				
4.1.	Выбор программы для монтажа под ваше устройство	39 мин	39 мин	-	-
4.2.	Проектная работа №3. Первый монтаж видео в Filmora	33 мин	13 мин	20 мин	практическое задание
4.3.	Важная информация перед продвинутым монтажом	3 мин	3 мин	-	-
4.4.	Установка и настройка программы под себя. Оптимизация компьютера для быстрой работы. Что делать, если компьютер слабый?	20 мин	10 мин	10 мин	практическое задание
4.5.	На примере нарезки своего первого видео разбираем функционал программы монтажа. Базовые функции программы	54 мин	44 мин	10 мин	практическое задание
4.6.	Как выводить видео, какие существуют форматы	11 мин	11 мин	-	-
4.7.	Расширенные функции программы монтажа. Накладываем музыку, инструменты работы с громкостью	24 мин	4 мин	20 мин	практическое задание
4.8.	Топ 5 ошибок начинающих монтажеров	25 мин	15 мин	10 мин	практическое задание
4.9.	Структура любого проекта. Как организовывать файлы	19 мин	9 мин	10 мин	практическое задание
4.10.	Сведение камер и звука вместе	22 мин	12 мин	10 мин	практическое задание
4.11.	Логика переключения камер	3 мин	3 мин	-	-
4.12.	Создаем динамику видео. Кадрирование и переключение камер	30 мин	10 мин	20 мин	практическое задание
4.13.	Вырезаем ненужное	25 мин	5 мин	20 мин	практическое задание
4.14.	Работа со звуком. Голос, шум, качество звука	18 мин	8 мин	10 мин	практическое задание
4.15.	Работа с музыкой	15 мин	5 мин	10 мин	практическое задание
4.16.	Базовая работа с цветокоррекцией. Баланс белого, уровни яркости	31 мин	11 мин	20 мин	практическое задание
	Итого по модулю:	372 мин	202 мин	170 мин	
5	Модуль 5. Контент-завод и Аватары				
5.1.	Контент завод UGC роликов	28 мин	28 мин	-	-
5.2.	Контент завод для ПРОМО рекламы	18 мин	18 мин	-	-

5.3.	Перевод видео на другие языки	11 мин	11 мин	-	-
5.4.	Финальная аттестация	20 мин	-	20 мин	практическое задание
	Итого по модулю:	77 мин	57 мин	20 мин	
	Всего мин:	1 510 мин	850 мин	660 мин	
	ИТОГО:	33,5	18,9	14,6	

Сводный учебный план

№, п/п	Название модуля, урока	Всего часов
1	Модуль 1. Рынок и профессия AI Video Продюсер	3,5
2	Модуль 2. От идеи до кадра	11,7
3	Модуль 3. Генерация сцен	8,3
4	Модуль 4. Сборка ролика и финальный монтаж	8,3
5	Модуль 5. Контент-завод и Аватары	1,7
	ИТОГО:	33,5

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Дата начала и окончания рабочей программы определяется набором учебных групп в течение 1 (одного) года. Календарный график для каждого набора учебной группы рассчитан на 3 месяца, то есть 12 недель.

[illegible]

2.2.	С чего начинается идея видео		12 мин										
2.3.	Как сделать ресерч бренда или товара\услуги		55 мин										
2.4.	Как сгенерировать идею для видео		45 мин										
2.5.	Пишем сценарий для видео			55 мин									
2.6.	Пишем техническую раскадровку видео			54 мин									
2.7.	Подготовка промптов для ассетов и Model Sheet			54 мин									
2.8.	Пишем промпт для создания кадров			36 мин									
2.9.	Выбор нейросети для генерации кадра				46 мин								
2.10.	Генерация кадров для видео и анализ материала				105 мин								
2.11.	Проектная работа №1				63 мин								
3.	Модуль 3. Генерация сцен												
3.1.	Разбор моделей и какую выбрать под вашу задачу					60 мин							
3.2.	Итерационный метод генерации промптов для видео					41 мин							

3.3.	Создание видео фрагмента по промпту					57 мин							
3.4.	Создание видео фрагмента по Start Frame						64 мин						
3.5.	Создание видео фрагмента по Start Frame и End Frame						59 мин						
3.6.	Генерация сцен через элементы/ингредиенты						29 мин						
3.7.	Проектная работы №2						63 мин						
4.	Модуль 4. Сборка ролика и финальный монтаж												
4.1.	Выбор программы для монтажа под ваше устройство							39 мин					
4.2.	Проектная работа №3. Первый монтаж видео в Filmora							33 мин					
4.3.	Важная информация перед продвинутым монтажом							3 мин					
4.4.	Установка и настройка программы под себя. Оптимизация компьютера для быстрой работы. Что делать, если компьютер слабый?								20 мин				
4.5.	На примере нарезки своего первого видео разбираем функционал программы монтажа. Базовые функции программы								54 мин				

[illegible]

5	Модуль 5. Контент-завод и Аватары												
5.1.	Контент завод UGC роликов											28 мин	
5.2.	Контент завод для ПРОМО рекламы											18 мин	
5.3.	Перевод видео на другие языки											11 мин	
6.24.	Финальная аттестация												20 мин
	ИТОГО (мин):	156	130	199	214	158	215	75	109	69	119	57	20

Индивидуальный предприниматель Зверева Елена Владимировна
Адрес: 141090, Россия, Московская обл, г Королев, мкр Юбилейный,
ул Ленинская, д 11А, кв 40

ИНН 503150401040 ОГРНИП 319508100098028

Рабочая программа по дисциплине

«Модуль 1. Рынок и профессия AI Video Продюсер»

Автор программы: Бочкарев А.А.

Королев, 2026 г.

1. Цель изучения дисциплины «Модуль 1. Рынок и профессия AI Video Продюсер».

Обозначение правил обучения в онлайн-курсе и знакомство с автором программы. Формирование у обучающихся базовых знаний о принципах работы AI Video Продюсера, современных направлениях развития рынка видеоконтента, принципах создания видео с использованием искусственного интеллекта, а также подходах к выбору нейросетевых инструментов в зависимости от поставленной задачи.

2. Задачи изучения дисциплины «Модуль 1. Рынок и профессия AI Video Продюсер».

Задачами изучения дисциплины являются:

- ознакомление обучающегося с процессами работы и порядком их осуществления;
- знакомство обучающегося с базовыми принципами работы AI Video Продюсера;
- формирование представления об основных этапах создания современного видеоконтента;
- ознакомление с основными видами нейросетевых инструментов для создания видео.

3. Результаты изучения дисциплины «Модуль 1. Рынок и профессия AI Video Продюсер».

В результате изучения указанной дисциплины обучающийся должен:

Знать:

1. Правила обучения в онлайн-курсе;
2. Основные виды нейросетевых инструментов, применяемых при создании видео;
3. Принципы выбора нейросетевых инструментов в зависимости от поставленной задачи;
4. Основные виды современного видеоконтента и направления его применения.

Уметь:

1. Применять правила обучения в онлайн-курсе;
2. Ориентироваться в современных сервисах и инструментах для создания AI видео;
3. Определять подходящие форматы видеоконтента для различных целей;
4. Анализировать существующий видеоконтент и выделять используемые в нем визуальные приемы.

4. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающегося.

В данном разделе обучающийся знакомится с правилами обучения и заочно с автором программы, а также общими принципами работы AI Video Продюсера, особенностями создания современного видеоконтента и основными этапами работы над видео с использованием инструментов искусственного интеллекта.

Рабочая программа включает:

- Ознакомление с правилами участия в онлайн-курсе и знакомство с автором курса.
- Ознакомление с основными инструментами искусственного интеллекта для создания видеоконтента;
- Анализ современных форматов и примеров видеоконтента.

Общая трудоемкость дисциплины: 1 (одна) неделя, 156 мин или 3,5 академических часа.

Организационно-педагогические и материально-технические условия реализации образовательной программы: являются общими для всех рабочих программ и представлены после рабочих программ.

№ п/п	Название модуля, урока	Количество часов			Формы контроля / аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Модуль 1. Рынок и профессия AI Video Продюсер				
1.1.	Правила курса	5 мин	5 мин	-	-
1.2.	Как создается видео правильно?	19 мин	19 мин	-	-
1.3.	Какие нейросети нам нужны и как их выбрать?	18 мин	18 мин	-	-
1.4.	Виды видео контента и где деньги?	17 мин	17 мин	-	-
1.5.	Насмотренность как один и ВАЖНЕЙШИХ навыков	51 мин	31 мин	20 мин	практическое задание
1.6.	VPN\Аккаунты\Оплата	46 мин	46 мин	-	-
	Итого по модулю (мин):	156 мин	136 мин	20 мин	

Содержание модуля “Модуль 1. Рынок и профессия AI Video Продюсер”:

1.1. Правила курса

Теория: краткая информация о курсе и правилах поведения.

1.2. Как создается видео правильно?

Теория: знакомство с основными этапами создания видеоконтента с использованием современных инструментов искусственного интеллекта

1.3. Какие нейросети нам нужны и как их выбрать?

Теория: изучение основных видов нейросетей и сервисов для создания видеоконтента, их возможностей и особенностей

1.4. Виды видео контента и где деньги?

Теория: изучение основных видов современного видеоконтента, сфер его применения и возможностей использования AI-инструментов для создания коммерческого видеоконтента

1.5. Насмотренность как один и ВАЖНЕЙШИХ навыков

Теория: формирование навыка анализа современного видеоконтента, изучение визуальных тенденций, приемов и форматов, используемых в видео

Практика: Задание в этом уроке в двух вариантах: ЛЕГКОЕ и СЛОЖНОЕ

Легкий вариант:

Вам требуется просмотреть все варианты контента которые приложены к уроку. И выделить по 1-му видео которое понравилось вам больше всего.

И написать почему именно это видео вас зацепило, это может быть композиция, свет, сочность картинки, посыл в видео.

В ответе за задание просто напишите название видео (или о чем речь) и свой комментарий.

Что дает выполнение задания: привычку смотреть осознанно и фиксировать вкус. Идеален как самое первое касание — порог входа почти нулевой.

Сложный вариант:

ЭТАП 1. Рекламные видео

Просмотрите все варианты видео рекламы и выбрав один из них, напишите какое количество кадров вы увидели.

ЭТАП 2. UGC контент

Просмотрите все варианты UGC рекламы, и выбрав один из них, напишите как бы визуально вы его улучшили. Добавили динамики, улучшили звук, добавили звуковые эффекты, инфографику, поработали с образом?

ЭТАП 3. Короткометражные фильмы

Просмотрите любой из предложенных фильмов, и напишите свою рецензию по сюжету. Почему вам он понравился, и чем зацепил.

Что дает выполнение задания: Качает оценочное суждение — то самое ядро «чувства вкуса», ведь вкус = способность сказать, где лучше и почему.

1.6. VPN\Аккаунты\Оплата

Теория: рассмотрение вопроса получения доступа к инструментам создания видео

Индивидуальный предприниматель Зверева Елена Владимировна
Адрес: 141090, Россия, Московская обл, г Королев, мкр Юбилейный,
ул Ленинская, д 11А, кв 40

ИНН 503150401040 ОГРНИП 319508100098028

Рабочая программа по дисциплине

«Модуль 2. От идеи до кадра»

Автор программы: Бочкарев А.А.

Королев, 2026 г.

1. Цель изучения дисциплины «Модуль 2. От идеи до кадра».

Целью изучения дисциплины является формирование у обучающегося системного представления о процессе разработки видеоконтента, освоение функциональных возможностей сервисов.

2. Задачи изучения дисциплины «Модуль 2. От идеи до кадра».

Задачами изучения дисциплины являются:

- ознакомление с основными этапами разработки видеоконтента;
- формирование навыка анализа исходных данных о бренде, товаре или услуге;
- освоение подходов к поиску и разработке идей для видеоконтента;
- формирование навыка разработки сценария видеоролика;
- ознакомление с принципами создания технической раскадровки;
- применение полученных знаний и навыков при выполнении проектной работы.

3. Результаты изучения дисциплины «Модуль 2. От идеи до кадра».

В результате изучения указанной дисциплины обучающийся должен:

Знать:

1. Основные этапы создания видеоконтента от идеи до готового кадра;
2. Принципы разработки идеи и сценария видеоролика;
3. Основные элементы технической раскадровки;
4. Основные критерии выбора нейросетей для генерации кадров.

Уметь:

1. Формировать идеи для видеоконтента на основе полученной информации;
2. Составлять промпты для генерации кадров;
3. Выбирать подходящий нейросетевой инструмент для поставленной задачи;
4. Применять полученные знания при разработке видеопроекта.

4. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающегося.

В рамках данного модуля обучающийся изучает последовательность разработки видеоконтента от формирования идеи до создания визуального материала.

Рабочая программа включает:

- Изучение лекций программы;
- Выполнение практических заданий.

Общая трудоемкость дисциплины: 3, (три) недели, 533 минуты или 11,7 академических часа.

Организационно-педагогические и материально-технические условия реализации образовательной программы: являются общими для всех рабочих программ и представлены после рабочих программ.

№ п/п	Название модуля, урока	Количество часов			Формы контроля / аттестации
		Всего	Теория	Практика	
2.	Модуль 2. От идеи до кадра				
2.1.	4 шага к созданию кадра и Главный навык который у вас должен быть	18 мин	18 мин	-	-

2.2.	С чего начинается идея видео	12 мин	12 мин	-	-
2.3.	Как сделать ресерч бренда или товара/услуги	55 мин	25 мин	30 мин	практическое задание
2.4.	Как сгенерировать идею для видео	45 мин	15 мин	30 мин	практическое задание
2.5.	Пишем сценарий для видео	55 мин	25 мин	20 мин	практическое задание
2.6.	Пишем техническую раскадровку видео	54 мин	24 мин	30 мин	практическое задание
2.7.	Подготовка промптов для ассетов и Model Sheet	54 мин	34 мин	30 мин	практическое задание
2.8.	Пишем промпт для создания кадров	36 мин	16 мин	20 мин	практическое задание
2.9.	Выбор нейросети для генерации кадра	46 мин	36 мин	10 мин	практическое задание
2.10.	Генерация кадров для видео и анализ материала	105 мин	35 мин	60 мин	практическое задание
2.11.	Проектная работа №1	63 мин	3 мин	60 мин	практическое задание
	Итого по модулю:	533 мин	243 мин	290 мин	

Содержание модуля “Модуль 2. От идеи до кадра”

2.1. 4 шага к созданию кадра и Главный навык который у вас должен быть

Теория: знакомство с основными этапами создания видеокадра и принципами последовательной работы над визуальным материалом

2.2. С чего начинается идея видео

Теория: изучение подходов к формированию идеи видеоролика и определения его основной задачи

2.3. Как сделать ресерч бренда или товара/услуги

Теория: изучение методов сбора и анализа информации о бренде, товаре или услуге перед разработкой видеоконтента

Практика: Легкий вариант:

1. Выберите 1 из предложенных компаний и проведите ресерч по ним:

Т-Банк (Бывший Тинькофф банк)

LEGO

McDonald's

AviaSales

Суточно.Ру

2. Сделайте ресерч по бренду

3. Сформируйте ресерч в PDF и файл WORD (WORD файл нужен вам будет для дальнейшей работы)

4. PDF файл к ответу под этим уроком

Сложный вариант:

Выберите 1 из предложенных компаний и проведите ресерч по ним:

Т-Банк (Бывший Тинькофф банк)

LEGO

McDonald's

AviaSales

Суточно.Ру

Monochrome (Бренд одежды)* - СЛОЖНО!

TEARS OF (Бренд одежды)* - СЛОЖНО!

SAINT VANDAL (АРТ Студия)* - ОЧЕНЬ СЛОЖНО!

2. Сделайте ресерч по бренду

3. Сформируйте ресерч в PDF и файл WORD (WORD файл нужен вам будет для дальнейшей работы)

4. PDF файл к ответу под этим уроком

5. Дополнительно выберите 1 из предложенных товаров\услуг и сделайте ресерч (ОЧЕНЬ СЛОЖНО!):

Гидромассажная ванна для ног

Механическая геймерская клавиатура

Беговая дорожка

Электродуховка для сауны на 9 квт

Садовник на час

Бурение скважин на воду

Банкротство

Консультация психолога

6. Сделайте ресерч по товару\услуге

7. Сформируйте ресерч в PDF и файл WORD (WORD файл нужен вам будет для дальнейшей работы)

8. PDF файл к ответу под этим уроком

2.4. Как сгенерировать идею для видео

Теория: знакомство с подходами к разработке и структурированию идей для видеороликов

Практика: Легкий вариант:

1. По ранее выбранной теме, возьмите WORD файл с ресерчем по бренду, и напишите 10 идей для видео

2. Сформируйте PDF файл, и приложите его к ответу под этим уроком

3. Напишите какие варианты идей вам понравились больше всего

Сложный вариант:

1. По ранее выбранной теме, возьмите WORD файл с ресерчем по бренду, и напишите 20 идей для видео

2. Выберите несколько хороших на ваш взгляд идей и на основе них сделайте 10 новых идей

3. Сформируйте PDF файл с финальными идеями, и приложите его к ответу под этим уроком

4. Напишите какие варианты идей вам понравились больше всего

5. Прodelайте тоже самое для выбранного товара или услуги по предыдущему уроку

2.5. Пишем сценарий для видео

Теория: изучение структуры сценария и принципов его разработки с учетом содержания и задач видео

Практика: На основе предыдущих уроков и материалов которые вы подготовили, создайте полноценный сценарий видео ролика и прикрепите его в формате PDF к ответу на это задание

2.6. Пишем техническую раскадровку видео

Теория: знакомство с принципами создания технической раскадровки и описания отдельных кадров видео

Практика: Ранее вы сделали на основе ресерча и идеи видео, полноценный сценарий для создания видео ролика.

А теперь вам потребуется воспользоваться мастер-промптом из урока (Или моздать свой собственный мастер-промпт если вам хочется) и полноценным сценарием ролика:

1. Создать техническую раскадровку для оператора
2. Проанализировать раскадровку и обратить внимание на соблюдение сцен, кадров и идеи
3. Если вас все устраивает и раскадровка кажется вам реалистичной для дальнейшей реализации сформировать XLS файл (Таблицу)
4. Сформировать так же PDF файл для того чтобы отправить его в ответ к этому заданию.

ВАЖНО!

XLS файл - нужен для вашей дальнейшей работы по генерации локаций\объектов\кадров

PDF файл - нужен исключительно чтобы проверить правильность выполнения работы

2.7. Подготовка промптов для ассетов и Model Sheet

Теория: изучение принципов подготовки промптов для создания и фиксации визуальных характеристик объектов и элементов видео

Практика: Теперь на основе ранее подготовленных материалов, вам требуется создать чек-лист ассетов и написать промпты для сцен.

1. Скачайте все мастер-промпты
2. Загрузите их в нейросеть и следуйте все инструкции которые вам пишет нейросеть
3. Сгенерируйте XLS файл с чек-листом ассетов
4. Сгенерируйте PDF документ с чек-листом ассетов и загрузите его в ответ к этому уроку
5. С помощью мастер-промпта напишите 2 промпта для ассетов сцены №1 для вашего видео, и попросите нейросеть сформировать их в PDF документ и прикрепите его к заданию

ВАЖНО!

Вы можете использовать и свою систему формирования ассетов, редактировать мастер-промпты, дорабатывать их.

Так же если у вас есть идеи как улучшить процесс работы, пишите их под этим уроком.

2.8. Пишем промпт для создания кадров

Теория: изучение структуры промпта и принципов описания визуальной сцены для генерации кадров

Практика: На этом уроке вы узнали как с помощью мастер-промптов писать промпты для кадров ваших сцен. Теперь перед вами стоит задача:

1. Скачайте мастер-промпт для генерации Start\End Frame
2. Добавьте мастер-промпт в нейросеть и следуйте инструкции
3. Сформируйте промпты для Сцены №1 вашего будущего видео

Что нужно для проверки вашего ДЗ:

1. Прикрепите PDF файл со сценарием
2. Прикрепите PDF файл с вашими промптами

2.9. Выбор нейросети для генерации кадра

Теория: ознакомление с критериями выбора нейросетевых инструментов для генерации кадра

Практика: Напишите какую нейросеть вы в итоге выбрали?

Если вы выбрали какой то другой вариант не из урока, поделитесь ссылкой и напишите почему именно ее.

2.10. Генерация кадров для видео и анализ материала

Теория: изучение процесса генерации кадров и подходов к оценке полученного материала

Практика: После просмотра урока вам нужно подготовить визуальные материалы для первой сцены вашего будущего видео.

Для выполнения задания используйте свои уже подготовленные материалы:

сценарий;

техническую раскадровку;

промтты для генерации ассетов;

промтты для генерации кадров сцены в виде изображений.

Что нужно сделать

Выберите первую сцену из своего сценария и технической раскадровки.

Сгенерируйте ассеты для первой сцены. Это могут быть персонажи, предметы, элементы окружения, детали интерьера, фон или другие визуальные элементы, которые понадобятся для создания сцены.

Сгенерируйте изображения для первой сцены. Эти изображения должны показывать развитие сцены и помогать понять, как она будет выглядеть в будущем видео.

Минимальный результат

К домашнему заданию необходимо прикрепить:

минимум 3 ассета в виде изображений;

минимум 4 изображения первой сцены.

Изображения первой сцены должны включать:

начальный кадр первого действия;

конечный кадр первого действия;

начальный кадр второго действия;

конечный кадр второго действия.

Итого у вас должно получиться не менее 7 изображений: минимум 3 ассета и минимум 4 кадра первой сцены.

Что прикрепить к заданию

сценарий;

техническую раскадровку;

промтты, которые вы использовали для генерации ассетов;

промтты, которые вы использовали для генерации кадров сцены;

минимум 3 сгенерированных ассета;

минимум 4 сгенерированных изображения первой сцены.

Цель задания

Цель этого задания — перейти от текстовой подготовки к визуальной разработке сцены.

Вам нужно показать, что вы умеете использовать сценарий, техническую раскадровку и промтты для создания первых визуальных материалов будущего видео.

2.11. Проектная работа № 1

Практика: В этой проектной работе вам предстоит подготовить визуальную основу для дальнейшей генерации видео — создать начальные и конечные кадры для всех кадров вашего проекта.

Для выполнения задания используйте материалы, которые вы подготовили ранее: сценарий, раскадровку, техническую раскадровку, референсы и созданные ассеты.

Что нужно сделать

Изучите сценарий и раскадровку проекта. Определите количество сцен и кадров, которые необходимо подготовить.

Для каждого кадра раскадровки создайте два изображения:

Start Frame — начальный кадр видеофрагмента;

End Frame — конечный кадр видеофрагмента.

Используйте подготовленные ассеты персонажей, объектов и локаций, чтобы сохранить визуальную целостность проекта.

Следите за тем, чтобы Start Frame и End Frame соответствовали сценарию, раскадровке и предполагаемому движению внутри кадра.

Проверьте визуальную консистентность всех материалов:

внешность и одежду персонажей;

локации и окружение;

стилистику и цветовую гамму;

освещение и время суток;

расположение объектов в кадре;

формат и соотношение сторон изображений.

Пример объёма работы

Если в вашем проекте пять сцен, а в каждой сцене находится по три кадра, вам необходимо подготовить:

15 начальных кадров — Start Frame;

15 конечных кадров — End Frame;

всего 30 изображений.

Количество материалов может отличаться в зависимости от сценария и раскадровки вашего проекта.

Как организовать материалы

Чтобы работу было удобно проверять, распределите изображения по сценам и кадрам.

Для каждого кадра должны быть понятно обозначены начальное и конечное изображения.

Рекомендуемый вариант названия файлов:

Сцена-1_Кадр-1_Начало.jpg

Сцена-1_Кадр-1_Конец.jpg

Сцена-2_Кадр-1_Начало.jpg

Сцена-2_Кадр-1_Конец.jpg

Вы можете загрузить изображения в облачное хранилище и прикрепить к ответу ссылку на папку. Убедитесь, что доступ к папке открыт для просмотра.

Что нужно прикрепить к ответу

Start Frame и End Frame для каждого кадра всех сцен вашего проекта.

Ссылку на папку со всеми изображениями, распределёнными по сценам и кадрам. (По желанию)

Краткую информацию о выполненной работе:

количество сцен;

количество кадров;

общее количество созданных изображений.

Перед отправкой проверьте

для каждого кадра есть Start Frame и End Frame;

изображения соответствуют сценарию и раскадровке;

персонажи, объекты и локации остаются узнаваемыми;

между начальным и конечным кадрами есть логичное развитие действия;

все файлы подписаны и распределены по сценам;

ссылка на материалы открывается и доступна для просмотра.

Главная цель проектной работы — подготовить полный комплект визуальных материалов, который в дальнейшем можно будет использовать для последовательной генерации всех видеофрагментов проекта.

Это объёмная профессиональная работа, поэтому выполняйте её последовательно: переходите к следующей сцене только после того, как проверили все Start и End Frame предыдущей сцены.

Индивидуальный предприниматель Зверева Елена Владимировна
Адрес: 141090, Россия, Московская обл, г Королев, мкр Юбилейный,
ул Ленинская, д 11А, кв 40

ИНН 503150401040 ОГРНИП 319508100098028

Рабочая программа по дисциплине

«Модуль 3. Генерация сцен»

Автор программы: Бочкарев А.А.

Королев, 2026 г.

1. Цель изучения дисциплины «Модуль 3. Генерация сцен».

Целью изучения дисциплины является формирование у обучающегося навыков создания видеосцен с использованием инструментов искусственного интеллекта

2. Задачи изучения дисциплины «Модуль 3. Генерация сцен».

Задачами изучения дисциплины являются:

- ознакомление с основными моделями и инструментами для генерации видео;
- формирование навыка выбора модели в зависимости от поставленной задачи;
- освоение итерационного подхода к разработке и корректировке промптов для генерации видео;
- изучение способов создания видеосцен на основе текстового описания;
- применение полученных знаний при выполнении работы.

3. Результаты изучения дисциплины «Модуль 3. Генерация сцен».

В результате изучения указанной дисциплины обучающийся должен:

Знать:

1. Основные модели и инструменты для генерации видео;
2. Способы генерации видеосцен;
3. Основные подходы к созданию сцен с использованием отдельных визуальных элементов.

Уметь:

1. Разрабатывать и корректировать промпты;
2. Создавать видеофрагменты по текстовому описанию;
3. Анализировать результаты генерации и вносить необходимые корректировки;
4. Применять изученные способы генерации при разработке видео.

4. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающегося.

В рамках данного модуля обучающийся изучает основные модели и способы генерации видеосцен с использованием инструментов искусственного интеллекта. Обучающийся также получает практические навыки создания видео по текстовому запросу.

Рабочая программа включает:

- Изучение лекций программы;
- Выполнение практических заданий.

Общая трудоемкость дисциплины: 2 (две) недели, 372 минуты или 8,3 академических часа.

Организационно-педагогические и материально-технические условия реализации образовательной программы: являются общими для всех рабочих программ и представлены после рабочих программ.

№ п/п	Название модуля, урока	Количество часов			Формы контроля / аттестации
		Всего	Теория	Практика	
3.	Модуль 3. Генерация сцен				

3.1.	Разбор моделей и какую выбрать под вашу задачу	60 мин	50 мин	10 мин	практическое задание
3.2.	Итерационный метод генерации промптов для видео	41 мин	21 мин	20 мин	практическое задание
3.3.	Создание видео фрагмента по промпту	57 мин	37 мин	20 мин	практическое задание
3.4.	Создание видео фрагмента по Start Frame	64 мин	43 мин	20 мин	практическое задание
3.5.	Создание видео фрагмента по Start Frame и End Frame	59 мин	29 мин	30 мин	практическое задание
3.6.	Генерация сцен через элементы/ингредиенты	29 мин	29 мин	-	-
3.7.	Проектная работы №2	63 мин	3 мин	60 мин	практическое задание
	Итого по модулю:	372 мин	212 мин	160 мин	

Содержание модуля “Модуль 3. Генерация сцен”

3.1. Разбор моделей и какую выбрать под вашу задачу

Теория: изучение основных моделей для генерации видео

Практика: Напишите какую нейросеть вы и итоге выбрали?

Если вы выбрали какой то другой вариант не из урока, поделитесь ссылкой и напишите почему именно ее.

3.2. Итерационный метод генерации промптов для видео

Теория: знакомство с итерационным подходом к разработке, тестированию и корректировке промптов для генерации видео

Практика: Ваша задача — с помощью обычного диалога с нейросетью подготовить промпт для одной короткой видеосцены.

Шаг 1. Выберите сцену

Придумайте простую сцену или используйте готовый пример:

Девушка в красном пальто стоит ночью под дождём и ждёт автобус. Вокруг неё отражаются неоновые вывески.

Шаг 2. Проведите три итерации

Расскажите нейросети идею сцены своими словами.

Постепенно уточните стиль, атмосферу, действия персонажа и движение камеры.

Попросите нейросеть составить итоговый промпт. Изучите его и внесите хотя бы одно изменение.

Если есть возможность, протестируйте итоговый промпт в любом видеогенераторе.

Что нужно прислать

Итоговый промпт.

Получившееся видео или кадр — по возможности.

Короткий комментарий: что вы изменили в процессе и почему.

Главная цель задания — не получить идеальное видео, а научиться постепенно объяснять нейросети свою задачу и осознанно улучшать результат.

3.3. Создание видео фрагмента по промпту

Теория: изучение процесса создания видеофрагмента на основе текстового описания

Практика: Ваша задача — создать промпт для первой сцены вашего видео и сгенерировать по нему видеофрагмент.

Что нужно сделать

Выберите удобный способ создания промпта:

итерационный метод;

мастер-промпт.

Изучите сценарий и техническую раскадровку первой сцены вашего видео.

Составьте промпт для генерации этой сцены. На данном этапе не используйте ассеты и визуальные референсы.

Сгенерируйте видеофрагмент по подготовленному промпту.

Что нужно добавить в ответ к уроку

Полный текст промпта, который вы использовали для генерации.

Итоговый видеофрагмент, созданный на основе сценария и технической раскадровки.

Важно: сейчас не нужно стремиться к идеальному результату. Главная цель задания — выбрать подходящий метод, самостоятельно составить промпт и проверить, какой видеофрагмент получится при первой генерации.

3.4. Создание видео фрагмента по Start Frame

Теория: изучение способа генерации видео на основе исходного кадра

Практика: Ваша задача — создать видеофрагмент, используя не только текстовый промпт, но и заранее подготовленный старт-фрейм — начальный кадр будущего видео.

Что нужно сделать

Выберите удобный способ создания промпта:

итерационный метод;

мастер-промпт.

Выберите подготовленный начальный кадр, который станет старт-фреймом вашей сцены.

Напишите промпт, описывающий действия в кадре, движение камеры и развитие сцены.

Загрузите старт-фрейм и промпт в выбранный видеогенератор, после чего создайте видеофрагмент.

Что нужно добавить в ответ к уроку

Полный текст промпта, который вы использовали.

Начальный кадр — старт-фрейм.

Итоговый видеофрагмент.

Главная цель задания — научиться управлять генерацией видео с помощью сочетания стартового кадра и текстового промпта.

3.5. Создание видео фрагмента по Start Frame и End Frame

Теория: изучение генерации видео с использованием начального и конечного кадров для определения последовательности сцены

Практика: Ваша задача — создать видеофрагмент с использованием двух изображений: начального кадра Start Frame и конечного кадра End Frame.

Что нужно сделать

Выберите удобный способ создания промпта:

итерационный метод;

мастер-промпт.

Подготовьте начальный и конечный кадры будущего видеофрагмента.

С помощью нейросети составьте промпт, который описывает движение камеры, действия объектов и переход от начального кадра к конечному.

Загрузите Start Frame, End Frame и готовый промпт в выбранный видеогенератор.

Сгенерируйте итоговый видеофрагмент.

Что нужно добавить в ответ к уроку

Полный текст промпта, который вы использовали.

Начальный кадр — Start Frame.

Конечный кадр — End Frame.

Итоговый видеофрагмент.

Главная цель задания — научиться управлять развитием сцены и создавать плавный переход между заданным начальным и конечным кадрами.

3.6. Генерация сцен через элементы/ингредиенты

Теория: изучение способа создания видеосцен с использованием отдельных визуальных элементов

3.7. Проектная работы №2

Практика: В первой проектной работе вы подготовили начальные и конечные кадры — Start Frame и End Frame — для каждого кадра вашего проекта.

Теперь вам необходимо использовать эти материалы, чтобы сгенерировать полноценные видеофрагменты для всех кадров и сцен будущего видео.

Что нужно сделать

Возьмите материалы, подготовленные в первой проектной работе:

сценарий;

техническую раскадровку;

Start Frame и End Frame для каждого кадра;

ассеты персонажей, объектов и локаций.

Для каждого кадра раскадровки подготовьте промпт, описывающий:

действия персонажей и объектов;

движение камеры;

изменения внутри сцены;

переход от Start Frame к End Frame;

необходимую атмосферу и динамику видеофрагмента.

Для создания промптов используйте удобный для вас способ:

итерационный метод генерации промпта;

мастер-промпт.

Загрузите Start Frame, End Frame и подготовленный промпт в выбранный видеогенератор.

Сгенерируйте видеофрагмент для каждого кадра всех сцен вашего проекта.

Просмотрите полученные видео и при необходимости скорректируйте промпты или повторите генерацию.

Пример объёма работы

Если ваш проект состоит из пяти сцен, а в каждой сцене находится по три кадра, вам необходимо создать:

15 отдельных видеофрагментов;

по одному видеофрагменту для каждого кадра раскадровки.

Фактическое количество видеофрагментов зависит от количества сцен и кадров в вашем проекте.

Требования к видеофрагментам

Перед отправкой работы убедитесь, что:

для каждого кадра раскадровки создан отдельный видеофрагмент;
видео начинается со Start Frame и развивается в сторону End Frame;
действия в кадре соответствуют сценарию и технической раскадровке;
движение камеры соответствует запланированному типу кадра;
персонажи, объекты и локации сохраняют визуальную узнаваемость;
между кадрами одной сцены сохраняется визуальная последовательность;
в видео отсутствуют критические артефакты, мешающие восприятию сцены;
формат и соотношение сторон соответствуют параметрам вашего проекта.

Как организовать материалы

Распределите готовые видеофрагменты по отдельным папкам для каждой сцены.
Названия файлов должны соответствовать нумерации кадров в вашей раскадровке.

Рекомендуемый вариант названия файлов:

Сцена-1_Кадр-1.mp4

Сцена-1_Кадр-2.mp4

Сцена-2_Кадр-1.mp4

Сцена-2_Кадр_2.mp4

Рекомендуемая структура папок:

Сцена 01

Кадр 01

Кадр 02

Кадр 03

...

Сцена 02

Кадр 01

Кадр 02

Кадр 03

...

Что нужно прикрепить к ответу

Ссылку на папку со всеми готовыми видеофрагментами.(Желательно загрузить на Яндекс диск или Гугл диск)

Краткую информацию о выполненной работе:

количество сцен;

общее количество кадров;

общее количество сгенерированных видеофрагментов;

название видеогенератора или видеогенераторов, которые вы использовали.

Если объём материалов слишком большой для загрузки непосредственно в ответ к уроку, разместите их в облачном хранилище и прикрепите ссылку. Обязательно проверьте, что доступ к папке открыт для просмотра.

Перед отправкой проверьте

все сцены и кадры проекта сгенерированы;

названия файлов соответствуют раскадровке;

видеофрагменты распределены по сценам;

к каждому видеофрагменту добавлен использованный промпт;

все файлы открываются и воспроизводятся;

ссылка на папку доступна для просмотра.

Главная цель проектной работы — превратить подготовленные Start Frame и End Frame в полный комплект последовательных видеофрагментов, из которых в дальнейшем будет собран итоговый видеопроект.

Это объёмная профессиональная работа. Выполняйте её последовательно: сначала полностью сгенерируйте и проверьте одну сцену, а затем переходите к следующей.

Индивидуальный предприниматель Зверева Елена Владимировна
Адрес: 141090, Россия, Московская обл, г Королев, мкр Юбилейный,
ул Ленинская, д 11А, кв 40

ИНН 503150401040 ОГРНИП 319508100098028

Рабочая программа по дисциплине

«Модуль 4. Сборка ролика и финальный монтаж»

Автор программы: Бочкарев А.А.

Королев, 2026 г.

1. Цель изучения дисциплины «Модуль 4. Сборка ролика и финальный монтаж».

Формирование у обучающегося практических навыков монтажа и подготовки видеоматериалов с использованием программного обеспечения для монтажа, а также освоение основных и расширенных инструментов работы с видео, звуком, музыкой и цветом.

2. Задачи изучения дисциплины «Модуль 4. Сборка ролика и финальный монтаж».

Задачами изучения дисциплины являются:

- ознакомление с основными программами для видеомонтажа и критериями их выбора с учетом используемого устройства;
- формирование навыков установки и настройки программного обеспечения для видеомонтажа;
- освоение инструментов работы с голосом, шумами и качеством звука;
- изучение принципов работы с музыкой и регулировки громкости;
- освоение базовых инструментов цветокоррекции;
- применение полученных знаний и навыков при выполнении проектной работы.

3. Результаты изучения дисциплины «Модуль 4. Сборка ролика и финальный монтаж».

В результате изучения указанной дисциплины обучающийся должен:

Знать:

1. Основные программы для видеомонтажа и критерии их выбора;
2. Этапы настройки программного обеспечения для работы с видео;
3. Инструменты работы со звуком и музыкой;
4. Основные принципы цветокоррекции.

Уметь:

1. Устанавливать и настраивать программу для работы с видеоматериалами;
2. Выполнять базовый и расширенный монтаж видеоматериалов;
3. Выводить готовое видео в соответствующем формате

4. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающегося.

В рамках данного модуля обучающийся изучает основные принципы работы в программах для видеомонтажа, осваивает их установку и настройку, организацию файлов и структуру проекта.

Рабочая программа включает:

- Изучение лекций программы;
- Выполнение практических заданий.

Общая трудоемкость дисциплины: 4 (четыре) недели, 372 минут или 8,3 академических часа.

Организационно-педагогические и материально-технические условия реализации образовательной программы: являются общими для всех рабочих программ и представлены после рабочих программ.

№ п/п	Название модуля, урока	Количество часов			Формы контроля / аттестации
		Всего	Теория	Практика	
4.	Модуль 4. Сборка ролика и финальный монтаж				
4.1.	Выбор программы для монтажа под ваше устройство	39 мин	39 мин	-	-
4.2.	Проектная работа №3. Первый монтаж видео в Filmoga	33 мин	13 мин	20 мин	практическое задание
4.3.	Важная информация перед продвинутым монтажом	3 мин	3 мин	-	-
4.4.	Установка и настройка программы под себя. Оптимизация компьютера для быстрой работы. Что делать, если компьютер слабый?	20 мин	10 мин	10 мин	практическое задание
4.5.	На примере нарезки своего первого видео разбираем функционал программы монтажа. Базовые функции программы	54 мин	44 мин	10 мин	практическое задание
4.6.	Как выводить видео, какие существуют форматы	11 мин	11 мин	-	-
4.7.	Расширенные функции программы монтажа. Накладываем музыку, инструменты работы с громкостью	24 мин	4 мин	20 мин	практическое задание
4.8.	Топ 5 ошибок начинающих монтажеров	25 мин	15 мин	10 мин	практическое задание
4.9.	Структура любого проекта. Как организовывать файлы	19 мин	9 мин	10 мин	практическое задание
4.10.	Сведение камер и звука вместе	22 мин	12 мин	10 мин	практическое задание
4.11.	Логика переключения камер	3 мин	3 мин	-	-
4.12.	Создаем динамику видео. Кадрирование и переключение камер	30 мин	10 мин	20 мин	практическое задание
4.13.	Вырезаем ненужное	25 мин	5 мин	20 мин	практическое задание
4.14.	Работа со звуком. Голос, шум, качество звука	18 мин	8 мин	10 мин	практическое задание
4.15.	Работа с музыкой	15 мин	5 мин	10 мин	практическое задание
4.16.	Базовая работа с цветокоррекцией. Баланс белого, уровни яркости	31 мин	11 мин	20 мин	практическое задание
	Итого по модулю:	372 мин	202 мин	170 мин	

Содержание модуля “Модуль 4. Сборка ролика и финальный монтаж”

4.1. Выбор программы для монтажа под ваше устройство

Теория: изучение основных программ для видеомонтажа и критериев их выбора

4.2. Проектная работа №3. Первый монтаж видео в Filmora

Практика: Теперь ваша задача смонтировать видео-фрагменты которые вы ранее создавали в полноценный ролик.

1. Установите программу для монтажа

2. Добавьте все видео фрагменты на тайм-лайн

3. Смонтируйте финальную версию видео

4. Приложите полученный файл в ответу на данное задание и ссылку на Яндекс Диск\Гугл Диск

4.3. Важная информация перед продвинутым монтажом

Теория: ознакомление с основными принципами организации рабочего процесса перед выполнением продвинутого монтажа

4.4. Установка и настройка программы под себя. Оптимизация компьютера для быстрой работы. Что делать, если компьютер слабый?

Теория: изучение способов установки и настройки программы, оптимизации компьютера и организации работы

Практика: 1. Установите программу для монтажа на свой ПК.

2. Освободите место на жестком диске.

3. Оптимизируйте работу ПК под выполнение задач монтажа по рекомендациям из видео

4.5. На примере нарезки своего первого видео разбираем функционал программы монтажа. Базовые функции программы

Теория: изучение интерфейса и основных функций программы для видеомонтажа

Практика: Соберите свое первое видео, попробуйте базовые функции программы монтажа на своем видео.

4.6. Как выводить видео, какие существуют форматы

Теория: изучение основных форматов, параметров и способов экспорта готового видео

4.7. Расширенные функции программы монтажа. Накладываем музыку, инструменты работы с громкостью

Теория: изучение расширенных инструментов монтажа, добавления музыкального сопровождения и настройки громкости

Практика: 1. Соберите свое первое видео, попробуйте базовые функции программы монтажа на своем видео

2. Прикрепите к домашнему заданию скриншот экрана с монтажной программой и видео в ней

4.8. Топ 5 ошибок начинающих монтажеров

Теория: ознакомление с типичными ошибками при выполнении видеомонтажа

Практика: Выгрузите свое первое видео с наложенной музыкой

4.9. Структура любого проекта. Как организовывать файлы

Теория: изучение принципов организации файлов, материалов и структуры проекта

Практика: Организуйте скачанные в предыдущем уроке файлы.

В качестве подтверждения выполнения домашнего задания приложите скриншот.

4.10. Сведение камер и звука вместе

Теория: изучение способов синхронизации видеоматериалов с разных камер и аудиодорожек

Практика: Синхронизируйте материал, сделайте мультикам.

4.11. Логика переключения камер

Теория: изучение принципов выбора и последовательности переключения между

различными ракурсами при монтаже

4.12. Создаем динамику видео. Кадрирование и переключение камер

Теория: изучение приемов кадрирования и переключения между камерами для формирования динамики видео

Практика: Смонтируйте интервью, уберите закадровые разговоры и оговорки.

В качестве подтверждения выполнения домашнего задания приложите скриншот.

4.13. Вырезаем ненужное

Теория: изучение способов удаления лишних фрагментов

Практика: Сделайте мультикамерный монтаж.

В качестве подтверждения выполнения домашнего задания приложите скриншот.

4.14. Работа со звуком. Голос, шум, качество звука

Теория: изучение основных инструментов обработки голоса, снижения шумов и улучшения качества звука на видео

Практика: Внести корректировки по звуку.

В качестве подтверждения выполнения домашнего задания приложите скриншот.

4.15. Работа с музыкой

Теория: изучение способов добавления, настройки и синхронизации музыки с видеорядом

Практика: Наложить музыку.

В качестве подтверждения выполнения домашнего задания приложите скриншот.

4.16. Базовая работа с цветокоррекцией. Баланс белого, уровни яркости

Теория: изучение базовых инструментов цветокоррекции

Практика: Сделать цветокоррекцию видео.

По итогу модуля должно получиться готовое смонтированное интервью.

Приложите файл со смонтированной работой

Индивидуальный предприниматель Зверева Елена Владимировна
Адрес: 141090, Россия, Московская обл, г Королев, мкр Юбилейный,
ул Ленинская, д 11А, кв 40

ИНН 503150401040 ОГРНИП 319508100098028

Рабочая программа по дисциплине

«Модуль 5. Контент-завод и Аватары»

Автор программы: Бочкарев А.А.

Королев, 2026 г.

1. Цель изучения дисциплины «Модуль 5. Контент-завод и Аватары».

Формирование у обучающегося навыков системного создания видеоконтента с использованием инструментов искусственного интеллекта, включая разработку UGC-контента, рекламных материалов, адаптацию видеоматериалов на другие языки и применение цифровых аватаров

2. Задачи изучения дисциплины «Модуль 5. Контент-завод и Аватары».

Задачами изучения дисциплины являются:

- ознакомление с принципами организации системного производства видеоконтента;
- изучение особенностей создания UGC-видеороликов с использованием инструментов искусственного интеллекта;
- освоение подходов к созданию видеоконтента рекламного назначения;
- ознакомление с возможностями применения цифровых аватаров при создании видео.

3. Результаты изучения дисциплины «Модуль 5. Контент-завод и Аватары».

В результате изучения указанной дисциплины обучающийся должен:

Знать:

1. Основные принципы системного производства видеоконтента;
2. Особенности создания UGC-видеороликов;
3. Подходы к созданию рекламного видеоконтента;
4. Возможности применения цифровых аватаров при создании видео.

Уметь:

1. Создавать видеоконтент в рамках системного процесса производства;
2. Разрабатывать UGC-видеоролики с использованием инструментов искусственного интеллекта;
3. Применять цифровые аватары при создании видеоматериалов.

4. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающегося.

В рамках данного модуля обучающийся изучает подходы к системному производству видеоконтента с использованием инструментов искусственного интеллекта

Рабочая программа включает:

- Изучение лекций программы;
- Выполнение практических заданий.

Общая трудоемкость дисциплины: 2 (две) недели, 77 минут или 1,7 академических часа.

Организационно-педагогические и материально-технические условия реализации образовательной программы: являются общими для всех рабочих программ и представлены после рабочих программ.

№ п/п	Название модуля, урока	Количество часов			Формы контроля / аттестации
		Всего	Теория	Практика	
5	Модуль 5. Контент-завод и Аватары				

5.1.	Контент завод UGC роликов	28 мин	28 мин	-	-
5.2.	Контент завод для ПРОМО рекламы	18 мин	18 мин	-	-
5.3.	Перевод видео на другие языки	11 мин	11 мин	-	-
	Финальная аттестация	20 мин	-	20 мин	практическое задание
	Итого по модулю:	77 мин	57 мин	20 мин	

Содержание модуля “Модуль 5. Контент-завод и Аватары”

5.1. Контент-завод UGC-роликов

Теория: изучение принципов системного создания UGC-видеороликов и организации процесса производства контента

5.2. Контент-завод для ПРОМО-рекламы

Теория: изучение подходов к системному созданию рекламных видео

5.3. Перевод видео на другие языки

Теория: изучение способов языковой адаптации видеоматериалов с использованием искусственного интеллекта

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

6.1. Язык реализации образовательной программы.

В соответствии со статьей 14 главы 2 № 273-ФЗ от 29.12.2012 г. «Об образовании в Российской Федерации», образовательная деятельность в рамках образовательной программы осуществляется на государственном языке РФ.

6.2. Форма обучения: заочная с использованием дистанционных образовательных технологий..

6.3. Форма организации образовательной деятельности обучающихся

Реализация образовательной программы осуществляется в заочной форме как с группой обучающихся. Все занятия внеаудиторные с использованием исключительно электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Внеаудиторные занятия организованы согласно учебному плану по разработанным заданиям.

Обучающиеся изучают теоретические уроки и выполняют практические занятия согласно календарному графику.

Теоретические уроки проводятся в виде предоставления обучающимся видеозаписей, аудиозаписей уроков и в текстовом формате, находящихся в личном кабинете на платформе «GetCourse» в электронном виде, с которыми обучающийся знакомится самостоятельно.

Практическая работа представляет собой выполнение практических заданий по теме соответствующего теоретического урока, включает в себя выполнение заданий в текстовом формате word. Такие задания имеют разнообразный характер и могут включать себя разработку идей и сценариев, создание технических раскадровок, подготовку промптов, генерацию кадров и видео сцен, работу с исходными материалами, монтаж и обработку видео, создание UGC и рекламного контента, языковую адаптацию видеоматериалов и работу с цифровыми аватарами. Также практическое занятие выражается в виде итоговой аттестации в письменном формате.

Отчет о выполненном домашнем задании и итоговой аттестации обучающиеся прикрепляют в специальной форме для ответов соответствующего урока на платформе «GetCourse» или в чате с куратором для проверки.

Обучающиеся могут проходить уроки в согласно графику в течении 12 недель с момента начала обучения.

Практическая работа и задания проверяются куратором с Понедельника по Пятницу. Выполненное и отправленное задание в Субботу и Воскресенье, проверяется куратором в Понедельник.

Консультационная и информационная поддержка обучающихся осуществляется службой технической поддержки с помощью мессенджера и с помощью внутренней системы на платформе «GetCourse».

6.4. Особенности реализации образовательной программы.

Образовательная программа реализуется по модульному принципу представления содержания и построения учебного плана. Может быть реализована в любое время, в том числе - каникулярное.

6.5. Условия набора в группу.

В группу обучающиеся набираются все желающие от 15 лет и старше без предъявления требований к уровню образования. Формирование группы не ограничено полом, возрастом, уровнем образования или иными характеристиками учеников.

6.6. Количество учеников в группе.

Состав группы не ограничен, что обусловлено использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

6.7. Формы проведения занятий.

Учебные занятия организованы в форме видеолекций, выполнения практической работы и заданий, итоговой аттестации.

6.8. Материально-технические условия реализации программы и обратная связь

Всем обучающимся предоставляется доступ к следующим информационным системам:

- платформа "GetCourse";

Для обучения автор программы использует:

- ноутбук Digma Pro Sprint 15.6 со встроенной камерой, микрофоном, тачпадом и динамиками
- 1 (один) стол компьютерный
- 1 (один) стул для преподавателя
- круглосуточный канал доступа к сети Интернет через оператора ООО "Вермонт-ИТ" 100 Мбит/с.

Обучающийся осваивает образовательную программу полностью удаленно с использованием платформы «GetCourse», функциональность которой обеспечивается ООО «Система Геткурс», которое предоставило право использовать платформу Индивидуальному предпринимателю Зверевой Елене Владимировне. Все коммуникации с преподавателем (куратором) и обучающимся осуществляются посредством указанной платформы, а также мессенджера.

Каждому обучающемуся и преподавателю (куратору) предоставляется доступ путем передачи на электронную почту логин и пароль к личному кабинету на платформе «GetCourse». Рабочее место обучающихся и преподавателя (куратора) должно быть оборудовано персональным компьютером (ноутбуком) с встроенной веб-камерой и микрофоном.

Каждому обучающемуся предоставляется доступ в чат поддержки облачного мессенджера, путем передачи на его электронную почту ссылки к указанному чату.

Консультация и информационная поддержка обучающихся осуществляется с Понедельника по Пятницу с 09:00 до 18:00 по Московскому времени. Отправленные обучающимся в указанный чат поддержки, sms-сообщения с Субботы по Воскресенье, проверяются преподавателем (куратором) в Понедельник.

Также обратную связь могут направлять преподаватели (кураторы). Каналами связи также является платформа GetCourse, чат или путем направления письма на электронную почту info@praktik-pro.ru.

.

СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Оценка качества освоения программы слушателей включает текущий контроль в виде выполнения практических заданий к урокам и итоговую аттестацию.

Качество усвоения учебного материала контролируется куратором по темам путем проверки практических работ, выполненных обучающимися.

Практические задания представляют собой самостоятельное, практическое выполнение заданий, изложенных в соответствующем уроке. Результаты выполнения задания и комментарии по теме предоставляются на проверку в специальном окне в конце каждого занятия или в общем чате с куратором.

Оценка ответов осуществляется в формате предоставления комментариев проверяющим к записи с выполненной самостоятельной работой.

Выпускникам, успешно прошедшим итоговую аттестацию и выполнившим практические задания в системе “GetCourse”, выдается сертификат, подтверждающий прохождение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

7.1. Текущий контроль успеваемости

Качество усвоения учебного материала контролируется куратором путем проверки практических заданий, выполненных обучающимися. Задания предоставляются на проверку в личном кабинете на платформе «GetCourse» или в личном чате с куратором.

Общее количество практических заданий по настоящей образовательной программе - 28 работ.

7.2. Итоговая аттестация

Обучение на курсе завершается обязательным выполнением итоговой аттестационной работы. Сдача итоговой аттестации входит в нормативный срок освоения программы.

Итоговая аттестационная работа (экзамен) подразумевает под собой предоставление всех практических работ по созданию видео с помощью искусственного интеллекта. Ответ предоставляется в личном кабинете на платформе “GetCourse”.

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Для реализации программы обучающийся может использовать печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе.

1. Генеративный искусственный интеллект в медиапроизводстве : создание видео, графики и звука : коллективная монография / под редакцией Д. С. Петрова. - Москва : Альпина Паблишер, 2026. - 312 с.
2. Гудфеллоу, Я. Глубокое обучение / Я. Гудфеллоу, И. Бенджио, А. Курвилль ; перевод с английского А. А. Слинкина. - 2-е изд., испр. - Москва : ДМК Пресс, 2018. - 652 с.
3. Костин, А. В. Нейросети в видео: от идеи до публикации : практическое руководство / А. В. Костин. - Москва : Литрес : Самиздат, 2024. - 140 с.
4. Томас Дэвенпорт. Внедрение искусственного интеллекта в бизнес-практику / Томас Дэвенпорт. - Альпина Паблишер, 2021. - 314 с.
5. Ян Лекун. Как учится машина: Революция в области нейронных сетей и глубокого обучения /Ян Лекун. - Альпина PRO, 2021. - 335 с.