

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 “25” июня 2025 г. № 2

 /Зверева Е.В.
(подпись)

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
технической направленности

Название программы
«Нейроинженер»

Срок реализации программы: 3 месяца - 58,8 академических часов

Возраст обучающихся: от 18 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, 2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	13
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ДИСЦИПЛИНЕ	21
«ВВЕДЕНИЕ»	21
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ДИСЦИПЛИНЕ «МОДУЛЬ 1. НАЧАЛО РАБОТЫ»	23
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ДИСЦИПЛИНЕ «МОДУЛЬ 2. РАБОТА С TEXT TYPE AI»	26
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ДИСЦИПЛИНЕ «МОДУЛЬ 3. РАБОТА С IMAGE TYPE AI»	31
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ДИСЦИПЛИНЕ «МОДУЛЬ 4. РАБОТА С VIDEO TYPE AI»	39
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ДИСЦИПЛИНЕ «МОДУЛЬ 5. РАБОТА С AUDIO TYPE AI»	43
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ДИСЦИПЛИНЕ «МОДУЛЬ 6. РАБОТА С КЛИЕНТАМИ»	46
ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	51
СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	53
СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	54

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1. Основные характеристики образовательной программы.

1.1. Нормативные правовые основания разработки образовательной программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Нейроинженер» (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, в формировании у обучающихся базовых знаний и навыков в области применения современных нейросетевых технологий. В ходе освоения программы обучающиеся овладевают инструментами работы с ИИ, а также получают навыки самопрезентации и взаимодействия с заказчиками в цифровой среде.

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 18 лет, заинтересованные в освоении современных нейросетевых инструментов для решения личных, профессиональных или творческих 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. Современный человек всё чаще сталкивается с необходимостью понимать принципы работы нейросетей, использовать их для решения рабочих задач, автоматизации процессов, создания контента и повышения личной продуктивности.

Программа отвечает запросам времени, предлагая структурированное обучение навыкам, которые уже сегодня востребованы на рынке труда и продолжают набирать значимость в ближайшие годы. Освоение инструментов генеративного ИИ открывает перед обучающимися новые горизонты — от творческой самореализации до получения дохода на фрилансе и в сфере цифровых профессий. Это особенно важно в условиях цифровизации, гибкости форм занятости и необходимости постоянного профессионального развития.

1.6. Новизна образовательной программы.

Новизна заключается в практико ориентированном подходе к обучению работе с нейросетевыми технологиями различного типа (текстовыми, графическими, видео- и аудио генеративными), а также в уникальной структуре подачи материала, которая позволяет освоить востребованные инструменты без предварительной подготовки в сфере IT. Уникальность программы обусловлена сочетанием дистанционного формата, поэтапного обучения с элементами самоанализа и практического применения, а также доступностью для широкой аудитории вне зависимости от места проживания, опыта и профессионального образования. Каждый модуль ориентирован на результат: получение конкретных умений и примеров их использования в реальных задачах.

Программа также учитывает современные тренды и предлагает обучение на примерах реальных инструментов, используемых фрилансерами, дизайнерами, маркетологами и SMM-специалистами.

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.

В авторской программе выделяются следующие цели:

- **Формирование цифровой грамотности и практических навыков** работы с современными нейросетями различных типов (текст, изображение, видео, аудио).
- **Развитие творческого, аналитического и вычислительного мышления** через решение прикладных задач с использованием ИИ-инструментов.
- **Содействие профессиональному самоопределению** в сфере цифровых технологий, фриланса, маркетинга, дизайна, креативных индустрий и онлайн-бизнеса.
- **Развитие уверенности в работе с ИИ**, способности к самостоятельному обучению и адаптации в условиях стремительно меняющегося цифрового мира.

1.9. Задачи образовательной программы.

Для достижения поставленных целей выделяются следующие задачи:

- **Обучающие:**
 - Сформировать систему знаний и практических умений в области использования нейросетей для решения текстовых, графических, видео- и аудиозадач.
 - Обучить принципам взаимодействия с современными ИИ-сервисами: ChatGPT, Midjourney, D-ID, Leonardo AI и др.
 - Освоить архитектуру промптов и научиться управлять генерацией контента в различных форматах.

- Обучить созданию прикладного ИИ-контента: текстов, изображений, видео, музыки, озвучки и т.д.
- Научить применять ИИ-инструменты в бизнесе, маркетинге, блогинге, фрилансе и творческих проектах.
- Ознакомить с особенностями работы на фриланс-платформах и взаимодействия с заказчиками.
- Обеспечить базовые технические навыки для начала работы с нейросетевыми сервисами.
- **Развивающие:**
 - Развить креативные способности через работу с визуальным и текстовым контентом.
 - Развить навыки адаптации под разные задачи: от маркетинга до художественного творчества.
 - Развить самостоятельность и способность к обучению новым цифровым инструментам.
 - Развить умение применять знания о нейросетях в реальной работе, на фрилансе или в собственных проектах.
- **Воспитательные:**
 - Воспитать цифровую грамотность и ответственность при использовании ИИ-технологий.
 - Сформировать установку на непрерывное развитие в быстро меняющейся среде цифровых технологий.
 - 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 – 87 (восемьдесят семь) теоретических занятий, 22 (двадцать два) практических задания в виде домашних заданий, 1 (одна) итоговая учебная аттестация. Срок освоения образовательной программы составляет 3 месяца или 12 недель. Общее количество времени составляет 58,8 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:

- Сформированы знания и навыки в работе с текстовыми, графическими, видео- и аудио-нейросетями;
- Освоены принципы построения промптов и архитектуры взаимодействия с различными ИИ-моделями;
- Изучены популярные нейросетевые платформы: ChatGPT, Midjourney, Leonardo AI, Runway, RVC и др.;
- Сформированы навыки создания текстов, изображений, видеоконтента и аудиоматериалов с помощью ИИ;
- Получены навыки работы на фриланс-биржах (Кворк), включая поиск заказов, оформление аккаунта, взаимодействие с клиентами.

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- что такое нейросети и в каких сферах они применяются;
- виды современных нейросетей: текстовые, графические, аудиовизуальные;
- основные инструменты: ChatGPT, Midjourney, RunwayML, RVC, D-ID, Leonardo AI и др.;
- как устроены и работают генеративные нейросети;
- правила этичного использования ИИ и авторского права;
- особенности работы с клиентами на фриланс-платформах;
- алгоритм создания цифрового продукта от идеи до результата;
- базовые понятия в креативной экономике и цифровом контенте.

Уметь:

- создавать текстовые, визуальные и аудио материалы с помощью нейросетей;
- использовать графические нейросети для генерации иллюстраций, дизайнов и референсов;
- применять видеонейросети для обработки, озвучки, монтажа и анимации;
- выбирать подходящие инструменты в зависимости от задачи;
- оценивать результат генерации и вносить корректировки;

- оформлять портфолио и предложения для заказчиков на фриланс-биржах;
- вести деловую переписку с клиентами и соблюдать сроки выполнения заказов;
- применять полученные навыки в личных проектах и профессиональной деятельности.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ
«Нейроинженер»

№	Наименование дисциплин (модулей), тем	Общая трудоемкость, академ. час.	Всего часов		Форма контроля
			Теорет. занятия	Практ. занятия	
1.	Введение				
1.1.	Правила курса	5 мин	5 мин	-	-
1.2.	Приветствие	21 мин	21 мин	-	-
1.3.	Где задавать вопросы	10 мин	10 мин	-	-
	Итого по модулю (мин):	36 мин	36 мин	-	
2	Модуль 1. Начало работы				
2.1.	Введение в нейросети	21 мин	21 мин	-	-
2.2.	Практическое применение нейросетей	27 мин	27 мин	-	-
2.3.	Обзор существующих категорий нейросетей	52 мин	52 мин	-	-
2.4.	Что нужно установить для работы	33 мин	33 мин	-	-
2.5.	Решение технических вопросов для новичков	25 мин	25 мин	-	-
2.6.	Первые деньги на нейросетях	48 мин	48 мин	-	-
	Итого по модулю:	206 мин	206 мин	-	
3.	Модуль 2. Работа с Text Type AI				
3.1.	Что мы будем изучать	15 мин	15 мин	-	-
3.2.	Изучаем архитектуру промпта для текстовых ИИ	56 мин	36 мин	20 мин	практическое задание
3.3.	Использование бота Нейроник для генерации текстов	9 мин	9 мин	-	-
3.4.	Обзор YandexGPT	30 мин	30 мин	-	-
3.5.	Обзор Google Gemini	22 мин	22 мин	-	-
3.6.	Обзор Microsoft Copilot	32 мин	32 мин	-	-
3.7.	Обзор CHATGPT	25 мин	25 мин	-	-
3.8.	Настройки CHATGPT	21 мин	21 мин	-	-
3.9.	Обзор Claude AI	55 мин	35 мин	20 мин	практическое задание
3.10.	Пишем статью на сайт	22 мин	22 мин	-	-
3.11.	Пишем отзыв о товаре	9 мин	9 мин	-	-
3.12.	Делаем корректуру текста (Рерайтинг)	13 мин	13 мин	-	-

3.13.	Пишем пост для Соц.сетей	10 мин	10 мин	-	-
3.14.	Пишем описание для товара на OZON\WB	7 мин	7 мин	-	-
3.15.	Пишем сценарий для рекламного ролика по примеру	12 мин	12 мин	-	-
3.16.	Пишем SEO-текст для интернет-магазина	9 мин	9 мин	-	-
3.17.	Пишем Художественный текст	6 мин	6 мин	-	-
3.18.	Пишем Нейминг и слоган	13 мин	13 мин	-	-
3.19.	Пишем продающий текст	11 мин	11 мин	-	-
3.20.	Пишем сценарий	16 мин	16 мин	-	-
	Итого по модулю:	393 мин	353 мин	40 мин	
4.	Модуль 3. Работа с Image Type AI				
4.1.	О чем модуль	12 мин	12 мин	-	-
4.2.	Изучаем архитектуру промпта для Image Type	76 мин	56 мин	20 мин	практическое задание
4.3.	Использование бота Нейроник для генерации изображений	4 мин	4 мин	-	-
4.4.	Обзор Kandinsky 3.1	39 мин	39 мин	45 мин	практическое задание
4.5.	Обзор Leonardo AI	36 мин	36 мин	45 мин	практическое задание
4.6.	Leonardo AI - Настройки генерации в новой версии	29 мин	29 мин	-	-
4.7.	Leonardo AI - Настройки генерации в старой версии	34 мин	34 мин	-	-
4.8.	Leonardo AI - Модели генерации	35 мин	35 мин	-	-
4.9.	Leonardo AI - Работа с Preset Style	33 мин	33 мин	-	-
4.10.	Leonardo AI - Работа с LoRA	12 мин	12 мин	-	-
4.11.	Leonardo AI - Работа с Community Feed	23 мин	23 мин	-	-
4.12.	Leonardo AI - Работа с Personal Feed	8 мин	8 мин	-	-
4.13.	Leonardo AI - Работа с 3D Texture Generation	11 мин	11 мин	-	-
4.14.	Leonardo AI - Inpaint\Outpaint (Дорисовка элементов)	22 мин	22 мин	-	-
4.15.	Leonardo AI - Universal Upscaler	19 мин	19 мин	-	-
4.16.	Leonardo AI - Работа с референсами стиля изображения	10 мин	10 мин	-	-
4.17.	Leonardo AI - Работа с референсам персонажа	8 мин	8 мин	-	-
4.18.	Leonardo AI - Работа с референсами контента	8 мин	8 мин	-	-

4.19.	Leonardo AI - Работа с глубиной референсного изображения	6 мин	6 мин	-	-
4.20.	Leonardo AI - Создание видео на основе изображения	11 мин	11 мин	-	-
4.21.	Обзор ReCraft AI	63 мин	18 мин	45 мин	практическое задание
4.22.	Генерация растровых изображений ReCraft AI	63 мин	18 мин	45 мин	практическое задание
4.23.	Генерация векторных изображений ReCraft AI	77 мин	32 мин	45 мин	практическое задание
4.24.	Обзор Ideogram AI	61 мин	16 мин	45 мин	практическое задание
4.25.	Обзор Midjourney	39 мин	39 мин	-	-
4.26.	Рисуем Логотип	59 мин	29 мин	30 мин	практическое задание
4.27.	Рисуем эскиз для тату	40 мин	10 мин	30 мин	практическое задание
4.28.	Создаем из статичного изображения - Живое	36 мин	11 мин	25 мин	практическое задание
4.29.	Рисуем логотип с текстом под ключ + создаем портфолио	55 мин	25 мин	30 мин	практическое задание
4.30.	Создаем изображения со своим лицом	46 мин	46 мин	-	-
4.31.	Свои фотографии через SwapFace	13 мин	13 мин	-	-
4.32.	Рисуем дизайн мебели	17 мин	17 мин	-	-
4.33.	Создаем стикеры для Телеграм	23 мин	23 мин	-	-
4.34.	Создаем персонажа для игр (Model Sheet Development)	16 мин	16 мин	-	-
4.35.	Реставрация фотографий	32 мин	32 мин	-	-
	Итого по модулю:	1 166 мин	761 мин	405 мин	
5	Модуль 4. Работа с Video Type AI				
5.1.	Изучаем архитектуру промпта для видео нейросетей	56 мин	31 мин	25 мин	практическое задание
5.2.	Runway - Разбор интерфейса, тарифы, и выбор модели	24 мин	24 мин	-	-
5.3.	Runway - Создание видео из текста	65 мин	35 мин	30 мин	практическое задание
5.4.	Runway - Создание видео из изображения (предгенерация)	68 мин	38 мин	30 мин	практическое задание
5.5.	Runway - Создание видео из видео	35 мин	35 мин	-	-
5.6.	Создание виртуальных аватаров в D-ID	55 мин	25 мин	30 мин	практическое задание
5.7.	Wonderful Dynamic - VFX	24 мин	24 мин	-	-
5.8.	HeyGen - перевод видео на любой язык с дорисовкой мимики спикера	31 мин	31 мин	-	-

	Итого по модулю:	358 мин	243 мин	115 мин	
6	Модуль 5. Работа с Audio Type AI				
6.1.	Очистка звука	46 мин	26 мин	20 мин	практическое задание
6.2.	Озвучка текста с помощью нейросети	52 мин	32 мин	20 мин	практическое задание
6.3.	Преобразование голоса в текст (транскрибация)	52 мин	32 мин	20 мин	практическое задание
6.4.	RVC - Замена голоса	41 мин	41 мин	-	-
6.5.	RVC - Клонирование голоса	23 мин	23 мин	-	-
6.6.	Создание музыки без авторских прав	18 мин	18 мин	-	-
6.7.	Создание песни	27 мин	27 мин	-	-
	Итого по модулю:	259 мин	199 мин	60 мин	
7	Модуль 6. Работа с клиентами				
7.1.	От чего зависит успех на фрилансе?	55 мин	50 мин	5 мин	практическое задание
7.2.	Регистрация на Кворк	7 мин	7 мин	-	
7.3.	Упаковка аккаунта на Кворк	28 мин	28 мин	-	
7.4.	Секреты продвижения на Кворк	40 мин	40 мин	-	
7.5.	Как правильно коммуницировать с клиентами	36 мин	21 мин	15 мин	практическое задание
7.6.	Как найти нужный заказ на бирже	17 мин	17 мин	-	
7.7.	Как изучить заказ и написать отклик	17 мин	17 мин	-	
7.8.	Как принять заказ на бирже	10 мин	10 мин	-	
7.9.	Финальная аттестация	20 мин	-	20 мин	Тестовое задание
	Итого по модулю:	230 мин	190 мин	40 мин	
	Всего мин:	2 648 мин	1 988 мин	660 мин	
	ИТОГО:	58,8	44,1	14,6	

Сводный учебный план

№, п/п	Название модуля, урока	Всего часов
1	Введение	0,8
2	Модуль 1. Начало работы	4,5
3	Модуль 2. Работа с Text Type AI	8,7

4	Модуль 3. Работа с Image Type AI	25,9
5	Модуль 4. Работа с Video Type AI	8
6	Модуль 5. Работа с Audio Type AI	5,8
7	Модуль 6. Работа с клиентами	5,1
	ИТОГО:	58,8

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]

[illegible]

4.1.	О чем модуль				12 мин								
4.2.	Изучаем архитектуру промпта для Image Type				76 мин								
4.3.	Использование бота Нейроник для генерации изображений				4 мин								
4.4.	Обзор Кандинский 3.1				39 мин								
4.5.	Обзор Leonardo AI					36 мин							
4.6.	Leonardo AI - Настройки генерации в новой версии					29 мин							
4.7.	Leonardo AI - Настройки генерации в старой версии					34 мин							
4.8.	Leonardo AI - Модели генерации					35 мин							
4.9.	Leonardo AI - Работа с Preset Style					33 мин							
4.10.	Leonardo AI - Работа с LoRA					12 мин							
4.11.	Leonardo AI - Работа с Community Feed					23 мин							
4.12.	Leonardo AI - Работа с Personal Feed						8 мин						
4.13.	Leonardo AI - Работа с 3D Texture Generation						11 мин						

4.14.	Leonardo AI - Inpaint\Outpaint (Дорисовка элементов)						22 мин						
4.15.	Leonardo AI - Universal Upscaler						19 мин						
4.16.	Leonardo AI - Работа с референсами стиля изображения						10 мин						
4.17.	Leonardo AI - Работа с референсам персонажа						8 мин						
4.18.	Leonardo AI - Работа с референсами контента						8 мин						
4.19.	Leonardo AI - Работа с глубиной референсного изображения						6 мин						
4.20.	Leonardo AI - Создание видео на основе изображения						11 мин						
4.21.	Обзор ReCraft AI						63 мин						
4.22.	Генерация растровых изображений ReCraft AI						63 мин						
4.23.	Генерация векторных изображений ReCraft AI							77 мин					
4.24.	Обзор Ideogram AI							61 мин					
4.25.	Обзор Midjourney							39 мин					
4.26.	Рисуем Логотип							59 мин					

4.27.	Рисуем эскиз для тату								40 мин				
4.28.	Создаем из статичного изображения - Живое								36 мин				
4.29.	Рисуем логотип с текстом под ключ + создаем портфолио								55 мин				
4.30.	Создаем изображения со своим лицом								46 мин				
4.31.	Свои фотографии через SwapFace								13 мин				
4.32.	Рисуем дизайн мебели									17 мин			
4.33.	Создаем стикеры для Телеграм									23 мин			
4.34.	Создаем персонажа для игр (Model Sheet Development)									16 мин			
4.35.	Реставрация фотографий									32 мин			
5.	Модуль 4. Работа с Video Type AI												
5.1.	Изучаем архитектуру промпта для видео нейросетей									56 мин			
5.2.	Runway - Разбор интерфейса, тарифы, и выбор модели									24 мин			
5.3.	Runway - Создание видео из текста									65 мин			

[illegible]

6.7.	Создание песни											27 мин	
7	Модуль 6. Работа с клиентами												
7.1.	От чего зависит успех на фрилансе?												55 мин
7.2.	Регистрация на Кворк												7 мин
7.3.	Упаковка аккаунта на Кворк												28 мин
7.4.	Секреты продвижения на Кворк												40 мин
7.5.	Как правильно коммуницировать с клиентами												36 мин
7.6.	Как найти нужный заказ на бирже												17 мин
7.7.	Как изучить заказ и написать отклик												17 мин
7.8.	Как принять заказ на бирже												10 мин
7.9.	Финальная аттестация												20 мин
	ИТОГО (мин):	169	205	194	198	202	229	236	207	233	213	259	230

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

«Введение»

Автор программы: Бочкарев А.А.

Королев, 2025 г.

1. Цель изучения дисциплины «Введение».

Обозначение правил обучения в онлайн-курсе и знакомство с автором программы.

2. Задачи изучения дисциплины «Введение».

Задачами изучения дисциплины являются:

- знакомство и принятие правил обучения в онлайн-курсе;
- знакомство с автором программы;
- ознакомление обучающегося с процессами работы и порядком их осуществления.

3. Результаты изучения дисциплины «Введение».

В результате изучения указанной дисциплины обучающийся должен:

Знать:

1. Правила обучения в онлайн-курсе;
2. Что ожидает обучающегося по результатам программы.

Уметь:

1. Применять правила обучения в онлайн-курсе.

4. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающегося.

В данном разделе обучающийся знакомится с правилами обучения и заочно с автором программы. После чего обучающиеся приступают к началу работы в рамках программы.

Рабочая программа включает:

- Ознакомление с правилами участия в онлайн-курсе.
- Знакомство с автором программы путем видеовизитки.

Общая трудоемкость дисциплины: 1 (одна) неделя, 36 мин или 0,8 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.	Введение				
1.1.	Правила курса	5 мин	5 мин	-	-
1.2.	Приветствие	21 мин	21 мин	-	-
1.3.	Где задавать вопросы	10 мин	10 мин	-	-
	Итого по модулю:	36 мин	36 мин	-	-

Содержание модуля “Введение”:

1.1. Правила курса

Теория: краткая информация о курсе и как его проходить.

1.2. Приветствие

Теория: знакомство с автором программы, описание программы, ее цели и задачи

1.3. Где задавать вопросы

Теория: урок дает понимание куда обращаться, если в процессе обучения возникнут вопросы, сложности или нужен совет.

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. Начало работы»

Автор программы: Бочкарев А.А.

Королев, 2025 г.

1. Цель изучения дисциплины «Модуль 1. Начало работы».

Формирование у обучающихся знаний по основам нейросетевых технологий, их применением в повседневной жизни и профессиональной деятельности, а также подготовка технической базы для дальнейшей работы.

2. Задачи изучения дисциплины «Модуль 1. Начало работы».

Задачами изучения дисциплины являются:

- ознакомление обучающегося с понятием “нейросети”;
- ознакомление обучающихся с основными типами нейросетей и их классификации;
- подготовка обучающегося к практической работе с ИИ: установка ПО и решение базовых технических вопросов;
- формирование навыков по возможности монетизации навыков в сфере нейросетей.

3. Результаты изучения дисциплины «Модуль 1. Начало работы».

В результате изучения указанной дисциплины обучающийся должен:

Знать:

1. что такое нейросеть и как она работает;
2. какие существуют категории нейросетей и в чём их особенности;
3. какие программы и платформы необходимы для старта работы с ИИ;
4. какие есть способы заработать, используя навыки работы с нейросетями.

Уметь:

1. устанавливать и настраивать необходимые инструменты для работы с ИИ;
2. формировать базовые стратегии монетизации знаний о нейросетях.

4. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающегося.

В данном модуле обучающийся получает базовое представление о нейросетях: что это такое, где применяются, зачем нужны, и как они уже сейчас меняют разные сферы жизни. Обучающийся также получает практические знания о том, какие программы, сервисы и технические инструменты необходимы для начала работы, а также как преодолевать основные трудности, которые возникают у новичков.

Рабочая программа включает:

- Изучение лекций программы;
- Установка необходимых программ для начала работы.

Общая трудоемкость дисциплины: 1,5 (полторы) недели, 206 минут или 4,5 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	
2.	Модуль 1. Начало работы				

2.1.	Введение в нейросети	21 мин	21 мин	-	-
2.2.	Практическое применение нейросетей	27 мин	27 мин	-	-
2.3.	Обзор существующих категорий нейросетей	52 мин	52 мин	-	-
2.4.	Что нужно установить для работы	33 мин	33 мин	-	-
2.5.	Решение технических вопросов для новичков	25 мин	25 мин	-	-
2.6.	Первые деньги на нейросетях	48 мин	48 мин	-	-
	Итого по модулю:	206 мин	206 мин	-	

Содержание модуля “Модуль 1. Начало работы”

2.1. Введение в нейросети

Теория: начальное знакомство с пониманием что такое нейросети, где они используются и как уже меняют мир.

2.2. Практическое применение нейросетей

Теория: определение как использовать нейросети прямо сейчас — в работе, учёбе и повседневной жизни.

2.3. Обзор существующих категорий нейросетей

Теория: на уроке рассматриваются виды нейросети — текстовые, графические, аудио и видео.

2.4. Что нужно установить для работы

Теория: рекомендации по установке программ, расширений и платформ, которые понадобятся для комфортной работы с нейросетями.

2.5. Решение технических вопросов для новичков

Теория: решение типичных трудностей, с которыми сталкиваются начинающие.

2.6. Первые деньги на нейросетях

Теория: на уроке рассматриваются способы заработка с помощью ИИ — от простых задач до удаленной работы

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. Работа с Text Type AI»

Автор программы: Бочкарев А.А.

Королев, 2025 г.

1. Цель изучения дисциплины «Модуль 2. Работа с Text Type AI».

Развитие навыков у обучающегося по работе с текстовыми нейросетями для решения различных прикладных задач, умение формулировать промпты (запросы) в зависимости от типа текста и цели. В том числе в рамках настоящего модуля обучающийся знакомится с возможностями популярных текстовых ИИ и учится применять их в практической деятельности

2. Задачи изучения дисциплины «Модуль 2. Работа с Text Type AI».

Задачами изучения дисциплины являются:

- ознакомление с различными платформами текстовых нейросетей (ChatGPT, YandexGPT, Claude, Gemini и др.);
- развитие практических навыков написания разнообразных текстов с помощью нейросетей: информационных, рекламных, художественных, SEO и др.;
- формирование уверенности в самостоятельном применении ИИ в профессиональных и личных задачах.

3. Результаты изучения дисциплины «Модуль 2. Работа с Text Type AI».

В результате изучения указанной дисциплины обучающийся должен:

Знать:

1. принципы построения промптов для текстовых ИИ;
2. возможности и ограничения различных текстовых нейросетей (ChatGPT, Gemini, Claude, Copilot и др.)
3. типы текстов и их задачи (информационные, продающие, SEO, художественные и др.).

Уметь:

1. правильно формулировать эффективные запросы (промпты) в зависимости от задач;
2. правильно настраивать и использовать текстовые нейросети в рабочих процессах;
3. генерировать тексты различных форматов (статьи, посты, описания, сценарии, слоганы и др.)
4. применять ИИ для решения практических задач: продвижение товаров, создание контента, маркетинг и др.

4. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающегося.

В данном модуле обучающийся знакомится с архитектурой промптов (запросов) для текстовых нейросетей и учится правильно формулировать запросы, чтобы получать точные и полезные результаты. Изучаются популярные инструменты генерации текстов — такие как Нейроник, YandexGPT, Google Gemini, Microsoft Copilot, ChatGPT и Claude AI, а также их сильные и слабые стороны.

Обучающийся осваивает навыки настройки и эффективного взаимодействия с нейросетями, а также получает знания для создания разных типов текстов: от статей, отзывов и рекламных постов до SEO-описаний, сценариев, продающих текстов и художественных форматов.

Рабочая программа включает:

- Изучение лекций программы;
- Выполнение практических заданий.

Общая трудоемкость дисциплины: 3 (три) недели, 393 минуты или 8,7 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	
3.	Модуль 2. Работа с Text Type AI				
3.1.	Что мы будем изучать	15 мин	15 мин	-	-
3.2.	Изучаем архитектуру промпта для текстовых ИИ	56 мин	36 мин	20 мин	практическое задание
3.3.	Использование бота Нейроник для генерации текстов	9 мин	9 мин	-	-
3.4.	Обзор YandexGPT	30 мин	30 мин	-	-
3.5.	Обзор Google Gemini	22 мин	22 мин	-	-
3.6.	Обзор Microsoft Copilot	32 мин	32 мин	-	-
3.7.	Обзор CHATGPT	25 мин	25 мин	-	-
3.8.	Настройки CHATGPT	21 мин	21 мин	-	-
3.9.	Обзор Claude AI	55 мин	35 мин	20 мин	практическое задание
3.10.	Пишем статью на сайт	22 мин	22 мин	-	-
3.11.	Пишем отзыв о товаре	9 мин	9 мин	-	-
3.12.	Делаем корректуру текста (Рерайтинг)	13 мин	13 мин	-	-
3.13.	Пишем пост для Соц.сетей	10 мин	10 мин	-	-
3.14.	Пишем описание для товара на OZON\WB	7 мин	7 мин	-	-
3.15.	Пишем сценарий для рекламного ролика по примеру	12 мин	12 мин	-	-

3.16.	Пишем SEO-текст для интернет-магазина	9 мин	9 мин	-	-
3.17.	Пишем Художественный текст	6 мин	6 мин	-	-
3.18.	Пишем Нейминг и слоган	13 мин	13 мин	-	-
3.19.	Пишем продающий текст	11 мин	11 мин	-	-
3.20.	Пишем сценарий	16 мин	16 мин	-	-
	Итого по модулю:	393 мин	353 мин	40 мин	

Содержание модуля “Модуль 2. Работа с Text Type AI”

3.1. Что мы будем изучать

Теория: знакомство с модулем, его структурой и логикой прохождения.

3.2. Изучаем архитектуру промпта для текстовых ИИ

Теория: определение что такое промпт (запрос) и как грамотно формулировать запросы, чтобы получать точные, полезные и креативные ответы.

Практика: Напишите Prompt, который даст вам следующий результат:

ВНИМАНИЕ! Генерация не требуется.

1. Статья для сайта, которая должна помочь человеку (читателю статьи) понять как выбрать себе домой кофемашину
2. Список идей с названиями для небольшого салона красоты, где будет оказана услуга стрижки для детей
3. На основе названия салона красоты нужно придумать небольшое фантастическое описание для этого бизнеса, где читатель проникнется большой идеей этого бизнеса
4. Нужен сценарий для видео ролика, где профессиональный диктор-модель расскажет про строительную компанию

3.3. Использование бота Нейроник для генерации текстов

Теория: обзор возможностей бота Нейроник, его интерфейса и функций, подготовка подсказок для него и адаптация текстов под задачи.

3.4. Обзор YandexGPT

Теория: знакомство с ИИ от Яндекса: возможности, отличия от оригинальных, сильных и слабых сторон.

3.5. Обзор Google Gemini

Теория: разбор как работает ИИ от Google, в чём его особенности и какие задачи он решает лучше других.

3.6. Обзор Microsoft Copilot

Теория: разбор как работает ИИ и какие задачи он может решать

3.7. Обзор CHATGPT

Теория: определение, чем знаменит этот ИИ, как он устроен и как использовать его в самых разных задачах.

3.8. Настройки CHATGPT

Теория: пошаговое изучение интерфейса и настройки ChatGPT, чтобы подстроить его под себя и улучшить взаимодействие.

3.9. Обзор Claude AI

Теория: знакомство с новым мощным ИИ от Anthropic, его отличие от ChatGPT.

Практика: Пройдите регистрацию в Claude - <https://claude.ai/>

1. Напишите с помощью нейросети пост для социальной сети на тему: "Как нейросети могут повлиять на мир в будущем". (Если при регистрации в Claude AI приходит сообщение: «Клод скоро вернется», заходим в Claude с другого браузера: Microsoft EDGE или Mozilla Firefox, с теми же данными. Затем, предварительно проверяем свое местоположение с включенной Личной сетью с помощью 2ip.ru и заходим в Claude!)

2. Опубликуйте сделанный пост в своих соц.сетях

3. Дайте ссылку на вашу страницу в соц.сетях (или ссылку на пост), где можно увидеть выполненное задание

3.10. Пишем статью на сайт

Теория: пошаговый анализ структуры статьи — от заголовка до заключения, определение ак дат ИИ точные задания и получить результат.

3.11. Пишем отзыв о товаре

Теория: как создавать правдоподобные, интересные и полезные отзывы с помощью нейросетей.

3.12. Делаем корректуру текста (Рерайтинг)

Теория: как использовать ИИ для переформулировок, улучшения стиля и устранения ошибок в текстах.

3.13. Пишем пост для Соц.сетей

Теория: разбор форм, стилей постов для разных соцсетей и написание постов с помощью ИИ.

3.14. Пишем описание для товара на OZON\WB

Теория: рассмотрение как с помощью нейросетей составлять карточки товаров для маркетплейсов.

3.15. Пишем сценарий для рекламного ролика по примеру

Теория: рассмотрение структуры рекламного текста и написание с помощью ИИ сценариев, которые удерживают внимание и продают.

3.16. Пишем SEO-текст для интернет-магазина

Теория: рассмотрение основ SEO: основные слова, структура текста, метаописания и применение нейросетей для написания текстов.

3.17. Пишем Художественный текст

Теория: рассмотрение композиции и стиля, умение работать с ИИ на креатив и результат.

3.18. Пишем Нейминг и слоган

Теория: как генерировать название и слоган, отражающие суть бренда

3.19. Пишем продающий текст

Теория: как генерировать продающий текст для своего проекта

3.20. Пишем сценарий

Теория: как сгенерировать сценарий для роликов

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. Работа с Image Type Al»

Автор программы: Бочкарев А.А.

Королев, 2025 г.

1. Цель изучения дисциплины «Модуль 3. Работа с Image Type AI».

Знакомство обучающегося с визуальными нейросетями и их возможностями и использование нейросети для генерации, редактирования и стилизации изображений, а также развитие навыков создания графического контента с помощью ИИ.

2. Задачи изучения дисциплины «Модуль 3. Работа с Image Type AI».

Задачами изучения дисциплины являются:

- ознакомление работы с ключевыми визуальными нейросетями: Leonardo AI, ReCraft AI, Ideogram AI, Midjourney и др;
- помочь обучающимся применять инструменты AI для работы с референсами, дорисовкой, апскейлом и текстурированием;
- развитие навыков создания готовых графических решений: логотипов, эскизов, персонажей, стикеров, дизайна и др;
- формирование навыков самостоятельного применения зрительных нейросетей в профессиональной и творческой деятельности.

3. Результаты изучения дисциплины «Модуль 3. Работа с Image Type AI».

В результате изучения указанной дисциплины обучающийся должен:

Знать:

1. платформу визуальных нейросетей и их различия;
2. возможности и особенности Leonardo AI, ReCraft AI, Ideogram AI, Midjourney;
3. принципы работы с LoRA-моделями, референсами, пресетами, дорисовкой и апскейлом.

Уметь:

1. формулировать предложения по генерации изображений;
2. работать с визуальными нейросетями для создания логотипов, эскизов, дизайна и иллюстраций;
3. применять инструменты обработки изображений;
4. создавать уникальный визуальный контент с собственным стилем и под определенные цели.

4. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающегося.

В данном разделе обучающийся изучает работу с визуальными нейросетями нового поколения, осваивает генерацию изображений по текстовому описанию и управление стилями через референсы и настройки. Модуль включает углубленное изучение функций Leonardo AI — от работы с LoRA-моделями и стиливыми пресетами до создания 3D-текстур и видео. Также исследованы возможности ReCraft AI (растровая и векторная графика), Ideogram AI (работа с текстами в изображениях) и Midjourney (вдохновляющая генерация художественных образов).

Рабочая программа включает:

- Изучение лекций программы;
- Выполнение практических заданий.

Общая трудоемкость дисциплины: 6 (шесть) недель, 1 166 минуты или 25,9 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 3. Работа с Image Type AI				
4.1.	О чем модуль	12 мин	12 мин	-	-
4.2.	Изучаем архитектуру промпта для Image Type	76 мин	56 мин	20 мин	практическое задание
4.3.	Использование бота Нейроник для генерации изображений	4 мин	4 мин	-	-
4.4.	Обзор Кандинский 3.1	39 мин	39 мин	45 мин	практическое задание
4.5.	Обзор Leonardo AI	36 мин	36 мин	45 мин	практическое задание
4.6.	Leonardo AI - Настройки генерации в новой версии	29 мин	29 мин	-	-
4.7.	Leonardo AI - Настройки генерации в старой версии	34 мин	34 мин	-	-
4.8.	Leonardo AI - Модели генерации	35 мин	35 мин	-	-
4.9.	Leonardo AI - Работа с Preset Style	33 мин	33 мин	-	-
4.10.	Leonardo AI - Работа с LoRA	12 мин	12 мин	-	-
4.11.	Leonardo AI - Работа с Community Feed	23 мин	23 мин	-	-
4.12.	Leonardo AI - Работа с Personal Feed	8 мин	8 мин	-	-
4.13.	Leonardo AI - Работа с 3D Texture Generation	11 мин	11 мин	-	-
4.14.	Leonardo AI - Inpaint\Outpaint (Дорисовка элементов)	22 мин	22 мин	-	-
4.15.	Leonardo AI - Universal Upscaler	19 мин	19 мин	-	-
4.16.	Leonardo AI - Работа с референсами стиля изображения	10 мин	10 мин	-	-
4.17.	Leonardo AI - Работа с референсам персонажа	8 мин	8 мин	-	-
4.18.	Leonardo AI - Работа с референсами контента	8 мин	8 мин	-	-

4.19.	Leonardo AI - Работа с глубиной референсного изображения	6 мин	6 мин	-	-
4.20.	Leonardo AI - Создание видео на основе изображения	11 мин	11 мин	-	-
4.21.	Обзор ReCraft AI	63 мин	18 мин	45 мин	практическое задание
4.22.	Генерация растровых изображений ReCraft AI	63 мин	18 мин	45 мин	практическое задание
4.23.	Генерация векторных изображений ReCraft AI	77 мин	32 мин	45 мин	практическое задание
4.24.	Обзор Ideogram AI	61 мин	16 мин	45 мин	практическое задание
4.25.	Обзор Midjourney	39 мин	39 мин	-	-
4.26.	Рисуем Логотип	59 мин	29 мин	30 мин	практическое задание
4.27.	Рисуем эскиз для тату	40 мин	10 мин	30 мин	практическое задание
4.28.	Создаем из статичного изображения - Живое	36 мин	11 мин	25 мин	практическое задание
4.29.	Рисуем логотип с текстом под ключ + создаем портфолио	55 мин	25 мин	30 мин	практическое задание
4.30.	Создаем изображения со своим лицом	46 мин	46 мин	-	-
4.31.	Свои фотографии через SwapFace	13 мин	13 мин	-	-
4.32.	Рисуем дизайн мебели	17 мин	17 мин	-	-
4.33.	Создаем стикеры для Телеграм	23 мин	23 мин	-	-
4.34.	Создаем персонажа для игр (Model Sheet Development)	16 мин	16 мин	-	-
4.35.	Реставрация фотографий	32 мин	32 мин	-	-
	Итого по модулю:	1 166 мин	761 мин	405 мин	

Содержание модуля “3. Работа с Image Type AI”

4.1. О чем модуль

Теория: знакомство с модулем, его структурой и логикой прохождения.

4.2. Изучаем архитектуру промпта для Image Type

Теория: знакомство с базовыми и продвинутыми принципами построения промптов для генерации изображений с помощью нейросетей

Практика: Ваша задача написать 4 промпта на основе тех знаний, которые вы получили в уроке. Ниже вы найдете идею для изображения, вам нужно правильно

составить запрос.

Девушка идет с большим туристическим рюкзаком по дороге
Мужчина в противогазе сидит в комнате во время апокалипсиса
Старый доктор сидит за столом
Полу черепаха, полу лев стоит на скале

4.3. Использование бота Нейроник для генерации изображений

Теория: рассмотрение работы с ботом Нейроник – один из наиболее доступных инструментов для генерации изображений через Telegram

4.4. Обзор Кандинский 3.1

Теория: изучение возможностей русскоязычного генератора изображений Кандинский 3.1.

Практика: Используйте простую формулу:

Главный объект + что делает, как выглядит + где находится

1. Создайте 4 изображения с девушкой
 2. Создайте 4 изображения с ребенком
 3. Создайте 4 изображения с каким то животным
 4. Поделитесь результатами работы в чате "Делимся картинками и запроса"
- ОБЯЗАТЕЛЬНО используя шаблон ответа

Изображение (от 1 до 8)

Название нейросети: Кандинский

Prompt: ваш промпт

4.5. Обзор Leonardo AI

Теория: знакомство с Leonardo AI — из самых гибких и продвинутых нейросетей для визуальной генерации.

Практика: Используйте простую формулу:

Главный объект + что делает, как выглядит + где находится

1. Создайте 4 изображения с девушкой
 2. Создайте 4 изображения с ребенком
 3. Создайте 4 изображения с каким то животным
 4. Поделитесь результатами работы в чате "Делимся картинками и запроса"
- ОБЯЗАТЕЛЬНО используя шаблон ответа:

Изображение (от 1 до 8)

 Название нейросети:

 Prompt:

 N Prompt:

 Дополнительные настройки:

4.6. Leonardo AI - Настройки генерации в новой версии

Теория: рассмотрение интерфейса новой версии Leonardo AI, как задать параметры генерации, которые означают числовые значения, и как они получают конечный результат.

4.7. Leonardo AI - Настройки генерации в старой версии

Теория: для сравнения и лучшего понимания эволюции как осуществляется работа в предыдущей версии Leonardo AI.

4.8. Leonardo AI - Модели генерации

Теория: рассмотрение моделей генерации доступных в Leonardo AI, как они работают и в каких случаях стоит использовать каждую из них.

4.9. Leonardo AI - Работа с Preset Style

Теория: как пользоваться готовыми стилями генерации и как упрощают работу над созданием иллюстраций в их определенной эстетике.

4.10. Leonardo AI - Работа с LoRA

Теория: определение, что такое LoRA-модели и как они позволяют точно настраивать поведение нейросети.

4.11. Leonardo AI - Работа с Community Feed

Теория: знакомство с разделом ленты сообщества, где собраны работы других пользователей.

4.12. Leonardo AI - Работа с Personal Feed

Теория: обучение работы с персональной лентой — личное хранилище всех сгенерированных изображений.

4.13. Leonardo AI - Работа с 3D Texture Generation

Теория: раскрытие возможностей Leonardo AI по генерации 3D-текстур для использования в моделировании.

4.14. Leonardo AI - Inpaint\Outpaint (Дорисовка элементов)

Теория: в этом уроке рассматриваются функции Inpaint и Outpaint — инструменты дорисовки и расширения изображения

4.15. Leonardo AI - Universal Upscaler

Теория: изучается работа с инструментом Universal Upscaler, который позволяет улучшать качество сгенерированных изображений.

4.16. Leonardo AI - Работа с референсами стиля изображения

Теория: урок посвящен использованию стилевых референсов для управления визуальной подачей изображения

4.17. Leonardo AI - Работа с референсам персонажа

Теория: обучающиеся учатся использовать изображения-персонажи как референсы, чтобы нейросеть сохраняла внешность, позу или мимику персонажа в разных сценах и ракурсах

4.18. Leonardo AI - Работа с референсами контента

Теория: урок посвящен управлению содержанием изображения через использование визуальных подсказок

4.19. Leonardo AI - Работа с глубиной референсного изображения

Теория: урок посвящен использованию depth reference — глубинных карт, которые помогают нейросети понять перспективу и пространственные соотношения в сцене

4.20. Leonardo AI - Создание видео на основе изображения

Теория: обучающиеся изучают процесс анимации статического изображения с помощью встроенных инструментов Leonardo AI

4.21. Обзор ReCraft AI

Теория: знакомство с возможностями нейросети ReCraft AI: как работает этот инструмент, чем он отличается от других генераторов изображений

Практика: 1. Пройдите регистрацию на сервисе ReCraft - <https://www.recraft.ai/>

2. Уделите Комьюнити ReCraft 5 минут, выберите интересные работы.

3. Создайте 2 растровых изображения в стиле иллюстрации и 2 в стиле фотореализма, поэкспериментируйте со стилями.

4. Добавьте новый элемент на изображение с помощью лассо.

5. Создайте 2 векторных изображения, удалите у них фон.

4.22. Генерация растровых изображений ReCraft AI

Теория: как в ReCraft AI создавать растровые изображения высокого качества, настраивать генерацию и выбирать формы, стили, способы с помощью промптов и подсказок.

Практика: 1. Сгенерируйте сэт изображений.

2. Создайте любой предмет с помощью функции мокап (кружка / тарелка / футболка и т.п.) и добавьте изображение поверх (предварительно удалите у изображения фон, чтобы оно смотрелось, как аккуратный принт).

3. Создайте Фрэйм, поместите в него любое изображение и добавьте к нему любой текст, затем объедините это в одну картинку.

4.23. Генерация векторных изображений ReCraft AI

Теория: определение в чем особенности векторных изображений, как с ними работать в ReCraft AI, а также как использовать полученные материалы в дизайне, печати и digital-продуктах

Практика: 1. Создайте 4 ВЕКТОРНЫХ изображения в РАЗНЫХ стилистиках в зависимости от запроса:

- а) Иллюстрация для раскраски - Улитка
- б) Паттерн для футболки(полное заполнение бесшовное) - топоры
- в) Иконка для сайта - машина доставки
- г) Логотип для магазина - Товары для рыбаки

2. Прикрепите созданные изображение в ответ к данному заданию

4.24. Обзор Ideogram AI

Теория: обзор нейросети Ideogram AI: специфика этого инструмента, как он справляется с генерацией текста в изображениях

Практика: 1. Пройдите простую регистрацию через аккаунт гугл.

2. Полистайте комьюнити, найдите вдохновляющие промпты (2-4 штуки).

3. На основе этих промптов создайте 2-4 генерации, не забывайте выбирать разные стили.

Присылайте работы следующим образом:

- Напишите использованные Вами промпты, можете использовать оригинальные, либо Magic prompt.

Также укажите подобранный стиль (не нужно его писать, если он указан в промпте).

- Прикрепите готовые изображения.

Также не забывайте присылать готовые изображения в чат группы в Телеграм.

Вдохновляйтесь и вдохновляйте других!

4.25. Обзор Midjourney

Теория: построение представления о нейросети Midjourney — одной из самых популярных систем для генерации изображений.

4.26. Рисуем Логотип

Теория: обучение созданию логотипов с помощью нейросетей: как работать с текстом, чтобы получить актуальный и запоминающийся логотип

Практика: 1. Создайте 4 логотипа простых логотипа, не переводя их в вектор.

2. Поделитесь результатами работы в чате "Делимся картинками и запроса" ОБЯЗАТЕЛЬНО используя шаблон ответа:

Изображение (от 1 до 4)



Название нейросети:



Prompt:



N Prompt:



Дополнительные настройки:

Ответы без применения шаблона будут удаляться из чата. По причине введения в заблуждения других участников курса.

4.27. Рисуем эскиз для тату

Теория: как с помощью нейросети создать эскиз для тату

Практика: 1. Создайте 4 эскиза татуировки

2. Поделитесь результатами работы в чате "Делимся картинками и запроса" ОБЯЗАТЕЛЬНО используя шаблон ответа:

Изображение (от 1 до 4)



Название нейросети:

✓ Prompt:

✗ N Prompt:

📊 Дополнительные настройки:

4.28. Создаем из статичного изображения - Живое

Теория: обучение, как нейросеть превращает статичное изображение в «живое», добавляя движение или эмоции.

1. Создайте 2 варианта "Живых" фото

4. Поделитесь результатами работы в чате "Делимся картинками и запроса" ОБЯЗАТЕЛЬНО используя шаблон ответа:

Изображения (2 штуки)

📄 Название нейросети:

📊 Дополнительные настройки:

Практика:

4.29. Рисуем логотип с текстом под ключ + создаем портфолио

Теория: обучение созданию качественного логотипа с текстом, а также формированию портфолио из готовых работ, как систематизировать и красиво представить результаты генерации

Практика: 1. Создайте 4 логотипа простых логотипа

2. Поделитесь результатами работы в чате "Делимся картинками и запроса" ОБЯЗАТЕЛЬНО используя шаблон ответа:

Изображение (от 1 до 4)

📄 Название нейросети:

✓ Prompt:

✗ N Prompt:

📊 Дополнительные настройки:

4.30. Создаем изображения со своим лицом

Теория: как подготовить фото, какие стили можно применить, и как использовать результат для аватарок, иллюстраций, креативных проектов

4.31. Свои фотографии через SwapFace

Теория: понимание как работает SwapFace и как использовать такую технологию безопасно и качественно, а также какие есть ограничения

4.32. Рисуем дизайн мебели

Теория: как создавать концепции и эскизы мебели с помощью нейросетей, как задавать параметры, выбирать стили интерьера и создавать визуализации для дизайн-проектов или вдохновения

4.33. Создаем стикеры для Телеграм

Теория: обучение созданию авторских стикеров с помощью нейросетей

4.34. Создаем персонажа для игр (Model Sheet Development)

Теория: как генерировать модельные листы (modelsheet), включающие в себя разные позы и ракурсы, а также заданный характер и стиль персонажа

4.35. Реставрация фотографий

Теория: знакомство с возможностями нейросетей по восстановлению старых или поврежденных фотографий

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. Работа с Video Type Ab»

Автор программы: Бочкарев А.А.

Королев, 2025 г.

1. Цель изучения дисциплины «Модуль 4. Работа с Video Type AI».

Формирование у обучающихся навыков, получение знаний о возможностях видео нейросетей и обучение созданию, редактированию и трансформированию видеоконтент с помощью современных AI-инструментов, таких как Runway, D-ID, HeyGen и другие.

2. Задачи изучения дисциплины «Модуль 4. Работа с Video Type AI».

Задачами изучения дисциплины являются:

- изучение архитектуры промптов, применяемых в видеогенерации.;
- ознакомление с интерфейсом и настройками видеонейросетей (Runway, HeyGen, D-ID);
- ознакомление с созданием видео по тексту, изображению, видео;
- обучение переводу и адаптации видео на разные языки с сохранением артикуляции

3. Результаты изучения дисциплины «Модуль 4. Работа с Video Type AI».

В результате изучения указанной дисциплины обучающийся должен:

Знать:

1. какие бывают видео нейросети и как они работают;
2. принципы генерации видео по различным источникам (текст, изображение, видео);
3. основные инструменты и функции Runway, D-ID, HeyGen и др.

Уметь:

1. правильно работать с интерфейсом популярных видео AI-сервисов;
2. правильно генерировать короткие видеоролики по текстовому описанию;
3. создавать виртуальные аватары и использовать их в проектах.

4. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающегося.

В данном разделе обучающийся погрузится в сферу видеонейросетей. Они узнают, как работают современные инструменты генерации видео и какие промпты необходимо использовать для разных задач. Уроки охватывают работу с Runway (видео из текста, изображения, видео), D-ID (создание аватаров), HeyGen (перевод видео с мимикой), а также обзор системы Wonderful Dynamic для наложения визуальных эффектов.

Рабочая программа включает:

- Изучение лекций программы;
- Выполнение практических заданий.

Общая трудоемкость дисциплины: 2 (две) недели, 358 минут или 8 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 4. Работа с Video Type AI				
5.1.	Изучаем архитектуру промпта для видео нейросетей	56 мин	31 мин	25 мин	практическое задание

5.2.	Runway - Разбор интерфейса, тарифы, и выбор модели	24 мин	24 мин	-	-
5.3.	Runway - Создание видео из текста	65 мин	35 мин	30 мин	практическое задание
5.4.	Runway - Создание видео из изображения (предгенерация)	68 мин	38 мин	30 мин	практическое задание
5.5.	Runway - Создание видео из видео	35 мин	35 мин	-	-
5.6.	Создание виртуальных аватаров в D-ID	55 мин	25 мин	30 мин	практическое задание
5.7.	Wonderful Dynamic - VFX	24 мин	24 мин	-	-
5.8.	HeyGen - перевод видео на любой язык с дорисовкой мимики спикера	31 мин	31 мин	-	-
	Итого по модулю:	358 мин	243 мин	115 мин	

Содержание модуля “4. Работа с Video Type AI”

5.1. Изучаем архитектуру промпта для видео нейросетей

Теория: рассмотрение принципов описания движения, сцен, объектов и переходов, а также особенности видео-промптов по сравнению с текстовыми и графическими.

Практика: Изучив вопрос правильного написания промпта, сформулируйте запросы на Английском языке для следующих итоговых видео:

1. Девушка стоит в очереди в каком то ресторане, там не сказать что красиво, но в целом неплохой интерьер, и при этом на улице был дождь.
2. Мост в горах и на нем едет паровоз или поезд старый такой, красного цвета. И сам мост он вдоль горы идет
3. Мальчик лет 5-6 примерно, сидит в комнате полной разных игрушек, и у него в руках джип

5.2. Runway - Разбор интерфейса, тарифы, и выбор модели

Теория: знакомство с платформой Runway — один из ведущих видеонейросетей. Рассматривается структура интерфейса, возможности разных вкладок, система выбора моделей и тарифных планов

5.3. Runway - Создание видео из текста

Теория: как по текстовому описанию генерировать видеоряд. Урок определяет принципы настройки сцен, ролей и создания деталей в быстром темпе, а также собирает примеры удачных и неудачных формул

Практика: Пройдите регистрацию на сервисе RunWay - <https://runwayml.com/>

1. Напиши промпт на любую тему
2. Сгенерируйте видео с использованием любой модели
3. Скачайте видео на компьютер
4. Поделитесь результатом данной работы в ответе на данное задание, а так же в чате сообществе в разделе “Делимся картинками и запросами”

5.4. Runway - Создание видео из изображения (предгенерация)

Теория: освоение методики создания анимации на основе статичного изображения

Практика: 1. Зайдите в Ранвей - <https://app.runwayml.com/>

2. Скачайте\сгенерируйте изображение
3. Сгенерируйте видео на основе вашего изображения в любой выбранной вами модели.

4. Скачайте видео на компьютер

5. Поделитесь результатом данной работы в ответе на данное задание, а так же в чате сообществе в разделе “Делимся картинками и запросами”

5.5. Runway - Создание видео из видео

Теория: урок посвящён редактированию и трансформации существующих видеофайлов. Вы узнаете, как изменить стиль, добавить эффекты или изменить сюжет с помощью ИИ

5.6. Создание виртуальных аватаров в D-ID

Теория: знакомство с платформой D-ID, как оживлять изображения и создавать виртуальные говорящие аватары

Практика: Пройдите регистрацию на сервисе RunWay - <https://www.d-id.com/>

1. Сгенерируйте в нейросети изображение которые вы хотите "Оживить" и озвучить
2. Сделайте озвучку, либо своим собственным голосом, либо с помощью нейросети Звукограмм (ссылка в уроке)
3. Поделитесь результатом данной работы в ответе на данное задание, а так же в чате сообществе в разделе “Делимся картинками и запросами”

5.7. Wonderful Dynamic - VFX

Теория: изучение инструментов для добавления зрительных эффектов (VFX) к видео с помощью нейросетей и сервиса Wonderful Dynamic

5.8. HeyGen - перевод видео на любой язык с дорисовкой мимики спикера

Теория: обучающиеся знакомятся с возможностями платформы HeyGen для автоматического перевода видеороликов на различные языки с синхронной адаптацией мимики и движений губ спикера

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. Работа с Audio Type Ab»

Автор программы: Бочкарев А.А.

Королев, 2025 г.

1. Цель изучения дисциплины «Модуль 5. Работа с Audio Type AI».

Формирование у обучающихся знаний о возможностях нейросетевых инструментов для работы со звуком и голосом: от очистки и преобразования до создания музыкального и голосового контента с нуля.

2. Задачи изучения дисциплины «Модуль 5. Работа с Audio Type AI».

Задачами изучения дисциплины являются:

- изучение инструментов очистки аудиозаписей от шумов;
- обучение озвучиванию текста с помощью голосовых нейросетей;
- освоение инструментов RVC для замены и клонирования голосов;
- получение представления о современных практиках создания звукового контента на базе ИИ.

3. Результаты изучения дисциплины «Модуль 5. Работа с Audio Type AI».

В результате изучения указанной дисциплины обучающийся должен:

Знать:

1. как работают голосовые и звуковые нейросети;
2. какие существуют инструменты для преобразования речи и генерации музыки;
3. принципы голосового клонирования и создания нейроозвучки.

Уметь:

1. очищать аудиофайлы от фонового шума;
2. озвучивать текст в разных стилях и голосах;
3. преобразовывать голос в текст (транскрибировать интервью, вебинары и т.д.).
4. использовать RVC для замены и клонирования голоса.
5. генерировать авторскую музыку и создавать песни без участия музыкантов

4. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающегося.

В данном модуле обучающиеся освоят инструменты нейросетевой работы со звуком. Они научатся очищать записи от шума, озвучивать тексты с помощью нейросетей, а также превращать устную речь в текст. Кроме того модуль включает уроки по генерации авторской музыки и созданию песен с помощью ИИ, которые могут применяться в рекламе, медиа и творческих проектах.

Рабочая программа включает:

- Изучение лекций программы;
- Выполнение практических заданий.

Общая трудоемкость дисциплины: 1 (одна) неделя, 259 минут или 5,8 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	
6	Модуль 5. Работа с Audio Type AI				

6.1.	Очистка звука	46 мин	26 мин	20 мин	практическое задание
6.2.	Озвучка текста с помощью нейросети	52 мин	32 мин	20 мин	практическое задание
6.3.	Преобразование голоса в текст (транскрибация)	52 мин	32 мин	20 мин	практическое задание
6.4.	RVC - Замена голоса	41 мин	41 мин	-	-
6.5.	RVC - Клонирование голоса	23 мин	23 мин	-	-
6.6.	Создание музыки без авторских прав	18 мин	18 мин	-	-
6.7.	Создание песни	27 мин	27 мин	-	-
	Итого по модулю:	259 мин	199 мин	60 мин	

Содержание модуля “5. Работа с Video Type AI”

6.1. Очистка звука

Теория: обучающиеся узнают, как с помощью нейросетевых инструментов удалять шумы, эхо, фоновую музыку и прочие помехи из аудиофайлов

Практика: Пройдите регистрацию на сервисе - <https://auphonic.com/>

1. Запишите аудио файл с плохим качеством или возьмите мой пример файлы выше
2. Очистите звук с помощью ИИ

6.2. Озвучка текста с помощью нейросети

Теория: урок посвящен синтезу речи: как текст превращается в живую озвучку с помощью голосовых моделей

Практика: Пройдите регистрацию на сервисе - <https://zvukogram.com>

1. Напишите\сгенерируйте\скопируйте небольшой текст для озвучки
2. Подберите голос
3. Сделайте озвучку текста с помощью ИИ

6.3. Преобразование голоса в текст (транскрибация)

Теория: в уроке рассматриваются технологии распознавания речи и перевода её в текст

Практика: 1. Зайдите на сайт с подкастами: <https://russiancast.club/>

2. Сделайте транскрибацию этого файла с помощью ИИ
3. Напишите результат ниже в ответ на данное задание

6.4. RVC - Замена голоса

Теория: знакомство обучающихся с технологией Retrieval-based Voice Conversion (RVC), позволяющей заменить один голос на другой в аудиофайле

6.5. RVC - Клонирование голоса

Теория: обучающиеся узнают, как создать точную копию человеческого голоса, используя аудиозапись длиной от 1 до 10 минут

6.6. Создание музыки без авторских прав

Теория: знакомство с генерацией оригинальной музыки с помощью нейросетей, которую можно использовать в коммерческих проектах без нарушения авторских прав

6.7. Создание песни

Теория: урок посвящен созданию полной музыкальной композиции с текстом и вокалом на основе нейросетей

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 6. Работа с клиентами»

Автор программы: Бочкарев А.А.

Королев, 2025 г.

1. Цель изучения дисциплины «Модуль 6. Работа с клиентами».

Формирование у обучающихся навыков эффективного позиционирования себя как специалиста по работе с нейросетями, грамотно взаимодействовать с клиентами и успешно работать на фриланс-бирже, в том числе на платформе Kwork.

2. Задачи изучения дисциплины «Модуль 6. Работа с клиентами».

Задачами изучения дисциплины являются:

- ознакомление обучающегося с базовыми принципами фриланса и факторами, влияющими на успех;
- обучение регистрации и правильному оформлению профиля на Kwork;
- освоение продвижения услуг через грамотную упаковку и алгоритмы биржи;
- развитие навыков деловой коммуникации с клиентами.
- объяснение работы: как принимать и оформлять заказы на бирже.

3. Результаты изучения дисциплины «Модуль 6. Работа с клиентами».

В результате изучения указанной дисциплины обучающийся должен:

Знать:

1. как устроена работа на фриланс-бирже Kwork.
2. как правильно оформить профиль и продвигать себя.
3. как строить коммуникацию и соблюдать профессиональную этику.

Уметь:

1. упаковывать свои услуги в виде понятного и привлекательного товара;
2. продвигать свои предложения на бирже и получать заказы;
3. правильно откликаться на заказы и вести деловую переписку;
4. успешно проходить путь от отклика до сдачи проекта.

4. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающегося.

В данном разделе обучающиеся узнают, как превратить знания о нейросетях в востребованную услугу и выйти на первых клиентов. Изучат интерфейс и возможности платформы Kwork — от регистрации до первых откликов. Внимание уделяется упаковке профиля, продвижению, поиску заказов и ведению переговоров с заказчиками. Кроме того, модуль завершается финальной аттестацией по всей пройденной программе.

Рабочая программа включает:

- Изучение лекций программы;
- Выполнение практических заданий;
- Проведение итоговой аттестации.

Общая трудоемкость дисциплины: 1 (одна) неделя, 230 минут или 5,1 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	

7	Модуль 6. Работа с клиентами				
7.1.	От чего зависит успех на фрилансе?	55 мин	50 мин	5 мин	практическое задание
7.2.	Регистрация на Кворк	7 мин	7 мин	-	
7.3.	Упаковка аккаунта на Кворк	28 мин	28 мин	-	
7.4.	Секреты продвижения на Кворк	40 мин	40 мин	-	
7.5.	Как правильно коммуницировать с клиентами	36 мин	21 мин	15 мин	практическое задание
7.6.	Как найти нужный заказ на бирже	17 мин	17 мин	-	
7.7.	Как изучить заказ и написать отклик	17 мин	17 мин	-	
7.8.	Как принять заказ на бирже	10 мин	10 мин	-	
7.9.	Финальная аттестация	20 мин	-	20 мин	Тестовое задание
	Итого по модулю:	230 мин	190 мин	40 мин	

Содержание модуля “6. Работа с клиентами”

7.1. От чего зависит успех на фрилансе?

Теория:

Практика: Напишите сумму которую вы хотите зарабатывать в месяц на фрилансе?

Напиши свой реалистичный план достижения этой суммы

Напиши что из перечисленных способов получения заказа вы будите использовать

7.2. Регистрация на Кворк

Теория:

7.3. Упаковка аккаунта на Кворк

Теория:

7.4. Секреты продвижения на Кворк

Теория:

7.5. Как правильно коммуницировать с клиентами

Теория:

Практика: Выше вы видите пример реального заказа на бирже фриланса.

Ваша задача написать полноценный ответ на данную задачу, с использованием всех рекомендаций из урока

7.6. Как найти нужный заказ на бирже

Теория:

7.7. Как изучить заказ и написать отклик

Теория:

7.8. Как принять заказ на бирже

Теория:

7.9. Финальная аттестация

Теория: урок включает финальную аттестацию по пройденной программе

Практика: Учащимся необходимо ответить на тестовые вопросы:

1. Что такое архитектура промпта?
Структура запроса для текстового ИИ
План создания архитектурных объектов
Список задач для автоматизации
2. Какие нейросети существуют на сегодняшний день?
Исключительно сегментационные
Генеративные, классификационные, сегментационные
Только генеративные
3. Какой инструмент подходит для транскрибации?
Speech-to-Text
Text-to-Speech
Sound Enhancement
4. Что такое GEN-1?
Платформа для перевода текста
Инструмент для создания статистических изображений
Нейросеть для генерации видео
5. Для чего используется синхронный перевод видео?
Для изменения качества видео
Для перевода текста в видео
Для сохранения мимики при переводе речи
6. Какой из перечисленных текстов можно создать с помощью нейросетей?
SEO-текст для интернет-магазина
Личный дневник
Свои мысли
7. Для чего используется Claude AI?
Анализ данных
Создание изображений
Генерация текстов
8. Что из перечисленного относится к практическому применению нейросетей?
Сортировка почты
Создание сложных таблиц
Прогнозирование спроса на продукцию
9. Какое из следующих утверждений верно про озвучку текста нейросетями?
Ее невозможно адаптировать для разных языков
Она используется для экономии времени и средств
Она полностью заменяет профессиональных дикторов
10. Что такое Inpaint/Outpaint?
Дорисовка или замена элементов изображения
Настройка освещения
Изменение цветовой гаммы
11. Для чего используется Community Feed в Leonardo AI?
Обмен изображениями между пользователями
Анализ трендов
Создание новых изображений
12. Какую функцию выполняет D-ID?
Анализ данных
Создание визуальных аватаров
Замена фона
13. Что такое Universal Upscaler?

Увеличение размера изображения без потери качества

Создание 3D текстур

Инструмент для наложения фильтров

14. Для чего используется генерация музыки без авторских прав?

Для использования в коммерческих проектах

Для создания собственных радиостанций

Для личного прослушивания

15. Что позволяет делать очистка звука?

Ускорять голос

Убирать шумы и посторонние звуки

Улучшать видео\

16. Что необходимо установить для работы с нейросетями?

Специализированное ПО

Антивирус

Любую текстовую программу

17. Какие задачи лучше всего подходит для YandexGPT?

Создание изображений

Локальная генерация текстов на русском языке

Письмо на email

18. Что такое RVC?

Программа для создания музыки

Нейросеть для замены и клонирования голоса

Система для очистки звука

19. Какую платформу используют для настройки собственной модели в ChatGPT?

OpenAI

Yandex

Google

20. Какая нейросеть подходит для создания видео на основе изображения?

Midjourney

ChatGPT

Leonardo AI

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 осуществляться 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 такие задачи, как: создание изображения или видео с помощью нейросети, написание текстовых запросов и т.д. 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.

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 18 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 обучающимся. Задания предоставляются на проверку в личном кабинете на платформе «GetCourse» или в личном чате с куратором.

Общее количество практических заданий по настоящей образовательной программе - 22 работы.

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 прохождение тестового задания по всему прошедшему материалу. 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. Дмитрий Зверев. Картинки и фото в разных нейросетях. Варианты, примеры, сервисы, инструкции по созданию. Версия 2025 /Дмитрий Зверев. - Литрес, 2025. - 713 с.
2. Джон Крон. Глубокое обучение в картинках. Визуальный гид по искусственному интеллекту / Питер. - Эддисон Визли, 2020. - 400 с.
3. Томас Дэвенпорт. Внедрение искусственного интеллекта в бизнес-практику / Томас Дэвенпорт. - Альпина Паблишер, 2021. - 314 с.
4. Панда Петр, Сычева А.В. ChatGPT. Мастер подсказок или Как создавать сильные промты для нейросети / Панда Петр, Сычева А.В. - Питер, 2025. - 224 с.
5. Ян Лекун. Как учится машина: Революция в области нейронных сетей и глубокого обучения /Ян Лекун. - Альпина PRO, 2021. - 335 с.