

Индивидуальный предприниматель
Аванесов Виталий Сергеевич

Утверждена приказом
№ 5 от «26» ноября 2025 года
Индивидуальный предприниматель
Аванесов Виталий Сергеевич

дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«настоящий ai | курс по нейросетям для ai-креаторов»
(32*AI)

Возраст обучающихся: 18-50 лет.
Срок реализации программы: 67,4 часа
Форма обучения: заочная, с применением
исключительно электронного обучения,
дистанционных образовательных технологий
Автор-составитель: Аванесов Виталий Сергеевич

г. Москва, 2025 год

Содержание

№	Наименование раздела	Страница
1.	Комплекс основных характеристик программы	
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цели и задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	4
1.3.	Планируемые результаты освоения программы	4
1.4.	Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы. Рабочие программы учебных модулей.	4
2.	Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1.	Учебный план	13
2.2.	Календарный учебный график	13
2.3.	Формы, порядок и периодичность проведения текущего контроля, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся	13
2.4.	Оценочные и методические материалы	14
2.5.	Материально-техническое обеспечение образовательного процесса	14
2.6.	Кадровые условия обеспечения образовательного процесса	15
2.7.	Список литературы	15

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Настоящий аи | курс по нейросетям для аи-креаторов» позволяет развить необходимые навыки для успешного старта в быстро развивающейся среде искусственного интеллекта и технологий машинного обучения.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Настоящий аи | курс по нейросетям для аи-креаторов» разработана на основании следующих нормативно-правовых документов:

Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 года № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

При реализации программы учитываются Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, разработанные Министерством просвещения Российской Федерации.

Актуальность программы: направлена на удовлетворение растущего спроса на современные технологии в креативных индустриях. Сегодня нейросети активно используются в дизайне, создании визуального контента, искусстве и музыке, позволяя творческим специалистам расширять границы творчества и создавать уникальные произведения искусства и медиа-продукты.

Адресат общеразвивающей программы: данная программа разработана для взрослых от 18 до 50 лет. Отбор для обучения по программе не проводится.

Режим занятий: Продолжительность одного академического часа – 45 минут. Общее количество часов в неделю указано в календарном учебном графике. Расписание занятий составляется для создания наиболее благоприятного режима труда и отдыха обучающихся с учетом возрастных особенностей обучающихся.

Срок освоения общеразвивающей программы: программа рассчитана на 11 недель обучения.

Язык обучения: русский язык.

Особенности организации образовательного процесса: Форма обучения – заочная, с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

Формы занятий: Теоретические занятия, самостоятельная работа.

1.2. Цели и задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Цель программы: формирование у обучающихся знаний и навыков, необходимых для эффективного применения современных технологий искусственного интеллекта и нейронных сетей в творческой деятельности, а также развитие творческого потенциала и технических навыков в сфере креативных технологий.

Задачи программы:

- ознакомление обучающихся с основами теории и практики применения нейронных сетей в творческих процессах;
- формирование умений самостоятельно применять инструменты и алгоритмы машинного обучения для решения практических задач;
- освоение инструментов и платформ для разработки проектов с использованием нейросетевых технологий;
- развитие творческого потенциала и критического мышления посредством работы с современными технологиями и визуальным искусством.

1.3. Планируемые результаты освоения программы

В результате освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Настоящий AI | курс по нейросетям для AI-креаторов» обучающиеся должны:

знать:

- актуальные нейросети и AI-сервисы;
- принципы выбора инструментов и сфер их применения;
- альтернативные способы создания видеороликов с использованием технологий искусственного интеллекта.

уметь:

- выстраивать последовательность работы с AI-сервисами;
- настраивать набор нейросетевых инструментов для решения практических задач;
- разрабатывать визуальный концепт и последовательно реализовывать его в процессе генерации;
- создавать и дорабатывать реалистичные изображения людей и объектов.

владеть:

- навыками командного взаимодействия;
- навыками автоматизированного промптинга;
- навыками работы с визуальными стилями.

1.4. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Настоящий AI | курс по нейросетям для AI-креаторов» предусматривает

освоение теоретического материала и развитие навыков самостоятельной практической деятельности обучающихся.

Программа включает следующие учебные модули:

1. «Введение в AI»;
2. «Арт-ролики»;
3. «Проработка персонажей и шаги к реализму»;
4. «Прогенерации».

Содержание учебных модулей и тематическое планирование представлены в рабочих программах соответствующих модулей.

1.4.1. Рабочая программа учебного модуля «Введение в ai»

Цели модуля: сформировать у обучающихся представление об актуальных нейросетях и AI-сервисах, принципах выбора инструментов и сферах их применения, а также освоить базовый алгоритм работы с AI-сервисами.

Содержание:

Тема 1. Введение в ai. Part 1

Цели и задачи урока. Общая структура курса и перечень нейросетевых инструментов, используемых в процессе обучения. Значение информационного канала и чата сообщества для организации обучения и получения актуальной информации.

Базовая логика создания AI-контента: понятие пайплайна. Мультисервисные инструменты, их преимущества и ограничения. Способы повышения эффективности обучения и практической работы.

Тема 2. Введение в ai. Part 2

Цели и задачи урока. Значение корректной организации работы в AI-сервисах для получения качественного результата. Обзор задач, решаемых различными нейросетями.

Особенности работы с визуальным контентом для модных брендов, в том числе в случаях, когда необходимо сохранить без искажений одежду, образ или продукт. Роль отбора и монтажа подходящих фрагментов. Обзор готовых решений в сфере AI-контента.

Тематическое планирование с указанием количества академических часов, отводимых на освоение каждой темы:

Модуль «Введение в ai»	Теоретические занятия	Самостоятельная работа
Тема 1. Введение в ai. Part 1	0,1	0
Тема 1. Введение в ai. Part 2	0,3	0
Всего:	0,4	0

1.4.2. Рабочая программа учебного модуля «Арт-ролики»

Цели модуля: сформировать навыки настройки набора нейросетевых инструментов, автоматизированного промптинга, работы с визуальными стилями и создания AI-видеороликов.

Содержание:

Тема 1. Предисловие от @th32nd

Планируемые результаты освоения первого блока. Обоснование выбора Midjourney в качестве одного из основных инструментов обучения. Обзор встроенных возможностей Midjourney, ключевых направлений работы в модуле и различий между использованием сайта и бота.

Тема 2. Midjourney: промтинг, простая генерация от @th32nd.

Регистрация в Midjourney, выбор тарифного плана, обзор личного кабинета и основных разделов сервиса. Составление промптов с использованием описателя. Генерация изображения на основе референса.

Настройка соотношения сторон изображения, сохранение и повторение композиции. Подведение итогов урока.

Тема 3. Midjourney & chatgpt: создание персонажа от @th32nd

Регистрация в ChatGPT. Интеграция собственного персонажа в генерации Midjourney. Объединение и корректировка промптов с использованием ChatGPT.

Обзор функции Omni Strength. Формирование образа персонажа, изменение локации и иных деталей, замена моделей, обеспечение сохранения узнаваемости персонажа в процессе промптинга.

Тема 4. Midjourney: доп.настройки от @th32nd

Обзор дополнительных настроек Midjourney и работы с официальной документацией сервиса. Влияние параметра Stylize на итоговое изображение. Работа со степенью необычности изображения — Weirdness.

Значения настроек и тегов. Использование негативного промпта. Возможности персонализации (Personalization). Проверка и корректный подбор тегов.

Тема 5. Midjourney: настройки edit от @th32nd

Работа с разделом Edit. Доработка и изменение отдельных элементов изображения, замена фона и ракурса, добавление текстовых элементов.

Повышение разрешения и качества готового изображения.

Тема 6. Syntx от @kamil.galt

Обзор тарифных планов Syntx AI и доступных функций бота. Создание промптов с использованием описателя, объединение промптов, работа в редакторе запросов.

Использование референсов стиля и объекта, порядок их загрузки. Настройки работы с генерациями, применение инструментов расширения и редактирования изображения. Генерация видеоматериалов в Syntx AI.

Тема 7. Концепция и мудборд от @maramalysheva

Поиск и формулирование идеи. Создание мудборда в Figma. Определение стиля, кадров, персонажей, образов и сюжета.

Использование AI-референсов. Значение предварительного определения цели создаваемого контента до начала генерации.

Тема 8. Midjourney: фотогенерации от @maramalysheva.

Создание индивидуального визуального стиля и мудборда. Составление промпта на основе существующей генерации. Правила подбора первой фотографии и настройки параметров. Создание нового промпта и применение мудборда. Анализ готовой генерации и её вариаций. Создание новых кадров с дополнительными деталями. Действия при ограничении доступа в Midjourney.

Проработка переходов: составление промптов, создание нового персонажа, кадра с локацией и завершающей сцены.

Тема 9. Midjourney: анимации от @maramalysheva

Подбор и загрузка удачных генераций для последующей анимации. Составление уточняющих запросов при неудовлетворительном результате.

Выбор наиболее подходящих генераций, внесение правок, продолжение генерации. Логика отбора кадров, создание финального кадра и зацикливание анимации.

Тема 10. Мобильный монтаж от @maramalysheva.

Разбор готовой видеоработы. Монтаж видеоматериалов в CapCut: работа со скоростью воспроизведения, создание звука в Kling AI, настройка аудиодорожки и финальная доработка видеоролика.

Домашняя работа:

Практическое задание направлено на отработку полного цикла создания AI-контента — от разработки концепции до подготовки итогового результата.

1. Серия фотогенераций

Необходимо создать не менее трёх изображений в рамках единого концепта с выбранным продуктом и (или) моделью-персонажем.

Продукт и модель обучающийся выбирает самостоятельно. Допускается работа как с одним объектом, так и с несколькими объектами. Обязательным требованием является сохранение смысловой и визуальной связности между кадрами.

2. Видеоработа

Необходимо создать видеоработу с использованием изображений, подготовленных в рамках первого задания.

Обязательным условием является наличие в кадре продукта и (или) модели. Допускается создание анимации подготовленных изображений либо генерация нового видеоролика с использованием нейросетевых инструментов.

Тематическое планирование с указанием количества академических часов, отводимых на освоение каждой темы:

Модуль «Арт-ролики»	Теоретические занятия	Самостоятельная работа
Тема 1. Предисловие от @th32nd	0,1	0

Тема 2. Midjourney: промтинг, простая генерация от @th32nd	0,3	0
Тема 3. Midjourney & chatgpt: создание персонажа от @th32nd	0,5	0
Тема 4. Midjourney: доп.настройки от @th32nd	0,2	0
Тема 5. Midjourney: настройки edit от @th32nd	0,3	0
Тема 6. Syntx от @kamil.galt	0,5	0
Тема 7. Концепция и мудборд от @maramalysheva	0,4	0
Тема 8. Midjourney: фотогенерации от @maramalysheva	0,7	0
Тема 9. Midjourney: анимации от @maramalysheva	0,5	0
Тема 10. Мобильный монтаж от @maramalysheva	0,1	0
Домашнее задание	-	27
Всего:	3,6	27

1.4.3. Рабочая программа учебного модуля «Проработка персонажей и шаги к реализму»

Цели модуля: освоение новых AI-сервисов и механизмов работы с ними, а также формирование навыков создания реалистичных изображений людей, персонажей и объектов.

Содержание:

Тема 1. Предисловие от @th32nd

Создание реалистичных фотографий с использованием нейросетей. Обучение моделей для генерации собственного образа или персонажа. Обзор нейросетевых инструментов, применяемых для генерации видеоматериалов.

Тема 2. Flux в syntx: реализм в фотогенерациях от @kamil.galt.

Обзор инструментов для создания реалистичных фотографий. Понятие LoRA и порядок создания персонажа. Требования к подбору фотографий для обучения модели: использование разных локаций, ракурсов, планов и фонов.

Удаление фона в Bazaart. Требования к качеству и количеству фотографий для обучения LoRA. Создание промпта с помощью описателя в Midjourney.

Генерация изображений с использованием LoRA, настройка параметров. Применение различных LoRA, работа с образами и инструментом FaceSwapper.

Тема 3. Minimax & kling: видеогенерации от @kamil.galt

Анимация фотографии в Minimax через бот. Создание промптов с использованием ChatGPT. Генерация видеороликов на официальном сайте Minimax, использование пресетов.

Работа со связкой Flux и Minimax. Генерация видеоматериалов в боте Kling и на официальном сайте Kling.

Тема 4. Nano banana & seedream: фотогенерации от @kamil.galt.

Обзор рабочего процесса и возможностей Nano Banana, Higgsfield и Seedream. Использование эскизов поз и фотографии персонажа.

Замена фона и локации, изменение образа, перспективы камеры. Создание визуального мира на основе одной фотографии. Замена лица на изображении.

Тема 5. Nana banana & photoshop: фотогенерации от @kamil.galt

Использование Nano Banana в программе Photoshop для создания и редактирования фотогенераций.

Тема 6. Soul: фотогенерации от @kamil.galt

Обзор рабочего процесса в Soul. Обучение персонажа, генерация изображений с использованием пресетов, промптов и референсов. Завершение рабочего процесса и подготовка итогового результата.

Тема 7. Multishot: фотогенерации от @kamil.galt

Алгоритм работы в рамках урока. Создание изображений в различных ракурсах. Составление промптов для разных поз, планов и ракурсов.

Работа с сохранением сходства лица, анализ дополнительных примеров, обеспечение разнообразия кадров. Возможные варианты дальнейшей генерации видеоматериалов.

Тема 8. Krea & flux: фотогенерации от @kamil_galt

Обзор платформы Krea. Особенности генерации в Flux, доступные возможности работы с сервисом. Создание LoRA, составление промптов и добавление визуальных стилей.

Тема 9. Faceswap: фотогенерации от @kamil_galt

Алгоритм работы с инструментом FaceSwap. Практический пример создания изображения и замены человека в кадре.

Работа с ракурсами и повторная генерация персонажа.

Домашнее задание:

Практическое задание направлено на отработку полного цикла создания реалистичного AI-контента.

1. Серия фотогенераций

Необходимо создать не менее трёх изображений в рамках единого концепта с использованием собственного образа либо модели-персонажа.

Обязательным условием является применение инструментов контроля лица. Обучающийся самостоятельно выбирает модель для работы: допускается использование собственного лица либо лица медийного персонажа. Необходимо обеспечить визуальную и смысловую связность между кадрами.

2. Видеоработа

Необходимо создать видеоработу с использованием изображений, подготовленных в рамках первого задания.

Обязательным условием является наличие модели в кадре — самого обучающегося либо созданного персонажа, а также применение инструментов контроля лица.

Тематическое планирование с указанием количества академических часов, отводимых на освоение каждой темы:

Модуль «Проработка персонажей и шаги к реализму»	Теоретические занятия	Самостоятельная работа
Тема 1. Предисловие от @th32nd	0,1	0
Тема 2. Flux в syntax: реализм в фотогенерациях от @kamil.galt	0,5	0
Тема 3. Minimax & kling: видеогенерации от @kamil.galt	0,4	0
Тема 4. Nano banana & seedream: фотогенерации от @kamil.galt	0,5	0
Тема 5. Nana banana & photoshop: фотогенерации от @kamil.galt	0,1	0
Тема 6. Soul: фотогенерации от @kamil.galt	0,2	0
Тема 7. Multishot: фотогенерации от @kamil.galt	0,2	0
Тема 8. Krea & flux: фотогенерации от @kamil_galt	0,3	0
Тема 9. Faceswap: фотогенерации от @kamil_galt	0,1	0
Домашнее задание	-	24
Всего:	2,4	24

1.4.4. Рабочая программа учебного модуля «Прогенерации»

Содержание:

Тема 1. Введение от @th32nd.

Понятие и функциональные возможности ComfyUI, его отличия от других нейросетевых инструментов. Преимущества использования ComfyUI, включая возможность непосредственной работы с программным обеспечением без посреднических сервисов. Ориентировочные временные затраты на установку и первоначальную настройку среды.

Тема 2. Настройка среды: comfy ui.

Знакомство с сервисом RunPod. Создание виртуального хранилища для работы с ComfyUI, порядок запуска виртуальной машины и подов, завершение работы с подом, в том числе с использованием функции «Terminate». Обновление рабочей среды в RunPod.

Завершение установки и запуск ComfyUI, навигация в интерфейсе программы, настройка языка и масштаба отображения. Выполнение тестового запуска. Скачивание и установка моделей для генерации изображений, выбор источников запуска подов.

Установка необходимых узлов (нод), в том числе пакетная установка в предыдущей версии программы, ручная установка отдельных узлов, перезапуск ComfyUI. Действия при

зависании процесса установки узлов. Итоговая проверка корректности запуска ComfyUI и установки необходимых компонентов.

Сохранение рабочих процессов (workflow), создание шаблонов. Контроль баланса в RunPod и обеспечение наличия средств для бесперебойной работы виртуальной среды.

Тема 3. Принципы работы и обзор интерфейса comfy ui

Основные принципы работы в ComfyUI. Обзор элементов интерфейса, порядка хранения сгенерированных изображений и функционала меню, расположенного над узлами.

Структура и логика построения рабочего процесса (workflow). Организация файлового хранилища, правила наименования изображений. Обзор узла для работы с LoRA.

Тема 4. Создание персонажа: тренировка lora.

Использование связки ComfyUI и Replicate для обучения LoRA. Требования к подбору фотографий для обучения модели, правила наименования файлов перед загрузкой.

Удаление фона с изображений, выделение лица и отдельных частей фотографии, выбор корректного пути сохранения файлов. Регистрация на сайте Replicate, привязка банковской карты и создание новой модели для обучения LoRA.

Запуск виртуальной машины, загрузка обученной LoRA в ComfyUI. Работа с промптами для достижения требуемого результата, настройка веса LoRA, особенности применения различных моделей LoRA.

Тема 5. Создание персонажа: промтинг в ChatGPT.

Принципы составления промптов. Создание проекта в ChatGPT и настройка инструкций для работы с ним.

Формирование промпта на основе фотографии, внесение изменений в описание персонажа, его внешность, детали образа и иные параметры генерации.

Тема 6. Контроль над изображением: ControlNet.

Способы повышения контроля над параметрами генерируемого изображения. Назначение и возможности ControlNet. Обзор процессоров ControlNet и критерии их выбора.

Практические примеры генерации изображений с использованием ControlNet, включая работу с архитектурными объектами.

Тема 7. Контроль над изображением: style.

Назначение и возможности группы узлов Style. Способы создания изображений, близких по стилистике к выбранному референсу.

Использование ранее сгенерированных изображений в качестве референсов. Применение LoRA для управления стилем. Факторы, влияющие на итоговый результат генерации.

Тема 8. Контроль над изображением: pulid & upscale

Назначение и принципы работы группы узлов PuLID в рабочем процессе (workflow). Практический пример генерации изображения с использованием PuLID, особенности влияния инструмента на результат генерации и его применение при создании крупных планов.

Назначение группы узлов Upscale и порядок работы с ними для повышения качества и разрешения изображения.

Тема 9. Контроль над изображением: face changer.

Замена лица на фотографии. Принципы определения моделью лица, используемого при генерации. Применение LoRA, ControlNet и PuLID при замене лица.

Назначение параметров «rescale factor» и «denoise». Практическая отработка замены лица на более сложных примерах изображений.

Тема 10. Создание концепта

Разработка визуального концепта изображения. Подбор цветового решения, формирование требуемой перспективы, интеграция изображения другого человека в создаваемую композицию.

Тема 11. Разбор ролика от @th32nd

Разбор последовательности создания видеоролика: формирование концепта, поиск фотографий и референсов, обучение LoRA, генерация изображений в ComfyUI.

Логика создания видеоматериала. Генерация видео с использованием двух нейросетевых инструментов, создание переходов между сценами. Монтаж готовых футажей в программе Adobe After Effects.

Генерация сцен офиса, санитарной комнаты и иных локаций, дальнейший монтаж и объединение сцен в единый видеоролик. Замена лиц в готовом видеоматериале.

Тематическое планирование с указанием количества академических часов, отводимых на освоение каждой темы:

Модуль «Прогенерации»	Теоретические занятия	Самостоятельная работа
Тема 1. Введение от @th32nd	0,1	0
Тема 2. Настройка среды: comfy ui	0,9	0
Тема 3. Принципы работы и обзор интерфейса comfy ui	0,5	0
Тема 4. Создание персонажа: тренировка lora	0,7	0
Тема 5. Создание персонажа: промптинг в ChatGPT	0,3	0
Тема 6. Контроль над изображением: ControlNet	0,4	0
Тема 7. Контроль над изображением: style	0,2	0
Тема 8. Контроль над изображением: pulid & upscale	0,4	0
Тема 9. Контроль над изображением: face changer	0,5	0
Тема 10. Создание концепта	0,3	0
Тема 11. Разбор ролика от @th32nd	0,7	0

Всего:	5	-
--------	---	---

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Учебный план

№ п/п	Название модуля	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		Всего	Теоретическая работа	Самостоятельная работа	
1.	Введение в ai	0,4	0,4	0	Задание
2.	Арт-ролики	30,6	3,6	27	
3.	Проработка персонажей и шаги к реализму	26,4	2,4	24	
4.	Прогенерации	35	5	-	
	Промежуточная аттестация	5	0	5	
Итого:		67,4	11,4	56	

2.2. Календарный учебный график

Наименование программы/модули	Период обучения (нед.)
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Настоящий ai курс по нейросетям для ai-креаторов»	
Введение в ai	1 неделя
Арт-ролики	6 неделя
Проработка персонажей и шаги к реализму	7 неделя
Прогенерации	8 неделя
Промежуточная аттестация	11 неделя

Общий объём освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Настоящий AI | курс по нейросетям для AI-креаторов» составляет 67,4 академических часа.

Календарные сроки реализации программы определяются с учётом потребностей обучающегося и устанавливаются договором об оказании платных образовательных услуг.

2.3. Формы, порядок и периодичность проведения текущего контроля, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся

Промежуточная аттестация проводится по завершении освоения учебных модулей в пределах часов, отведённых на самостоятельную работу. Успешным прохождением промежуточной аттестации считается выполнение обучающимся итогового задания в соответствии с установленными требованиями.

2.4. Оценочные и методические материалы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Настоящий аи | курс по нейросетям для аи-креаторов» обеспечена учебно-методическими материалами. Методические материалы представлены на ресурсе дистанционного обучения интернет-платформе Геткурс и размещены в соответствующих уроках.

Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации:

Промежуточная аттестация проводится в форме выполнения практического итогового задания.

Обучающемуся необходимо создать авторскую работу с применением знаний и навыков, освоенных в ходе обучения: от разработки идеи и визуального концепта до подготовки видеоработы, предназначенной для включения в портфолио.

1. Мудборд и идея

Необходимо разработать мудборд, подобрать референс-материалы для будущей работы, определить внешний облик персонажа, включая лицо и одежду, а также сформулировать идею и подготовить покадровый сценарий.

Для выполнения задания могут использоваться Milanote, Figma или иные удобные для обучающегося сервисы.

2. Серия фотогенераций

Необходимо создать не менее трёх изображений, объединённых единым визуальным концептом, с использованием собственного изображения либо модели-персонажа.

Обязательным условием является применение инструментов контроля лица. Данная задача может быть выполнена в ComfyUI или иной нейросетевой среде, обеспечивающей необходимый уровень контроля идентичности лица.

3. Видеоработа

Необходимо создать видеоработу с использованием подготовленных в рамках задания изображений.

Обязательным условием является наличие в кадре модели – самого обучающегося либо созданного персонажа, а также применение инструментов контроля лица.

Продолжительность видеоработы должна составлять от 15 до 45 секунд. Для генерации видео обучающийся вправе выбрать нейросетевой инструмент, наиболее удобный для выполнения поставленной задачи.

2.5. Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

Реализация образовательной программы осуществляется с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, организуя учебные занятия в виде онлайн-курсов, обеспечивающих для обучающихся достижение и оценку результатов обучения путем организации образовательной деятельности в электронной информационно-образовательной среде, к которой предоставляется открытый доступ через информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет». Обучающимся предоставляется доступ к ресурсу дистанционного обучения

через интернет-платформу Геткурс. На интернет-платформе размещены видео уроки, а также необходимый материал для выполнения самостоятельной работы.

Смотреть видео уроки и выполнять задания можно в удобное для обучающегося время. В процессе обучения можно использовать электронно-библиотечные ресурсы Электронной библиотеки «Научная электронная библиотека».

Учет и хранение результатов образовательного процесса осуществляется в электронно-цифровой форме в соответствии с требованиями Закона Российской Федерации от 21 июля 1993 года № 5485-1 «О государственной тайне», Федерального закона от 27 июля 2006 года № 152-ФЗ «О персональных данных», Федерального закона от 22 октября 2004 года № 25-ФЗ «Об архивном деле в Российской Федерации».

Обучающийся осваивает образовательную программу удаленно, взаимодействуя с педагогическим работником исключительно посредством цифровых образовательных сервисов и ресурсов электронной информационно-образовательной среды. Непосредственное взаимодействие обучающегося с педагогическим работником в аудитории не производится. В течение всего периода обучения для обучающихся созданы условия получения доступа к электронной информационно-образовательной среде.

Рабочее место педагогического работника оборудовано персональным компьютером и компьютерной периферией (веб-камерой, микрофоном, аудиокolonками и(или) наушниками).

В состав программно-аппаратных комплексов включено (установлено) программное обеспечение, необходимое для осуществления учебного процесса (операционная система (операционные системы), офисные приложения, средства обеспечения информационной безопасности, архиваторы, графический, видео- и аудио-редакторы).

При реализации программы созданы условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды. Данная среда способствует освоению обучающимися программы в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

2.6. Кадровые условия обеспечения образовательного процесса

Право на занятие педагогической деятельностью имеют лица, имеющие среднее профессиональное или высшее образование и отвечающие квалификационным требованиям, установленным Единым квалификационным справочником должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования», утвержденным приказом Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26 августа 2010 года № 761н, и профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденному приказом Министерства труда Российской Федерации от 22 сентября 2021 года № 652н.

2.7. Список литературы

1. Курганова Е.Б. НЕЙРОСЕТИ ДЛЯ КРЕАТОРОВ: ПОМОЩНИКИ ИЛИ КОНКУРЕНТЫ?/ В сборнике: Гуманитарные технологии в современном мире. Сборник статей XII Международной научно-практической конференции, памяти главного редактора

научного журнала "Современная коммуникативистика", профессора Оскара Яковлевича Гойхмана. Калининград, 2024. С. 88-91.

https://www.elibrary.ru/download/elibrary_79715669_94072549.pdf

2. Морозова А.И., Кузнецова А.А. ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ – ДРУГ ИЛИ ВРАГ? ВЛИЯНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА НА ТВОРЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ/ В сборнике: Психолого-педагогические исследования - Тульскому региону. Сборник материалов V Региональной научно-практической конференции с международным участием. Чебоксары, 2025. С. 383-388.

https://www.elibrary.ru/download/elibrary_82350669_62941415.pdf