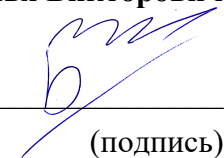


УТВЕРЖДАЮ
Приказ № 1 от 15.04.2026 г.
Индивидуальный предприниматель
Бацаев Илья Викторович



(подпись)

**Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная
общеразвивающая программа**

«Нейротайник: дизайн и нейросети»

Направленность программы: социально-гуманитарная

Срок реализации программы: 14 академических часов в течение 3 недель

Возраст учащихся: старше 18 лет

Автор-составитель:
Бацаев Илья Викторович

г. Воронеж, 2026 г.

Handwritten signature or mark.

Содержание

1. Общая характеристика программы 3
2. Учебный план образовательной программы 7
3. Содержание программы 9
4. Оценка качества освоения программы 12
5. Задание для промежуточного контроля 14
6. Условия реализации программы 17
7. Методические материалы 18
8. Список литературы 20

1. Общая характеристика программы

1.1. Пояснительная записка

Настоящая программа представляет собой совокупность требований, обязательных при реализации программы дополнительного общеразвивающего образования «Нейротайник: дизайн и нейросети».

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (п. 2 ч. 9 ст. 2);
- Приказом Министерства просвещения РФ № 629 от 27 июля 2022 г. «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Программа включает пояснительную записку, основные требования к результатам освоения содержания программы, учебный план, календарный учебный график, рабочую программу, оценку результатов освоения программы, учебно-методическое и информационное обеспечение.

1.2. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Нейротайник: дизайн и нейросети» является программой художественной направленности и направлена на развитие творческих способностей обучающихся в области дизайна и визуальных коммуникаций с использованием современных инструментов искусственного интеллекта. В рамках программы осуществляется комплексное развитие проектного мышления, навыков работы с нейросетями, графическими редакторами и инструментами генерации изображений.

1.3. Актуальность программы

Актуальность программы «Нейротайник: дизайн и нейросети» обусловлена стремительным развитием технологий искусственного интеллекта и их проникновением в сферу творческих профессий. Нейросети становятся неотъемлемым инструментом дизайнера, позволяя автоматизировать рутинные задачи, генерировать визуальные идеи и значительно ускорять рабочий процесс.

Владение инструментами ИИ-дизайна становится конкурентным преимуществом на рынке труда. Программа позволяет обучающимся освоить актуальные нейросети для генерации изображений, научиться создавать визуальный контент для брендинга и упаковки, работать в Figma, а также уверенно сочетать возможности искусственного интеллекта с классическими принципами дизайна.

Программа отвечает запросам аудитории, желающей освоить современные цифровые инструменты для реализации творческих и коммерческих проектов в сфере дизайна, брендинга и визуальных коммуникаций.

1.4. Новизна программы

Новизна программы «Нейротайник: дизайн и нейросети» заключается в уникальном сочетании практических навыков работы с нейросетями и классических принципов

дизайна. Программа выстроена по принципу проектного обучения: с первого занятия обучающийся работает над собственным дизайн-проектом, поэтапно создавая реальный продукт – от концепции и референсов до финальных мокапов и фирменных элементов. Такой подход позволяет не просто изучить инструменты, но и сразу применять их в практической деятельности.

1.5. Цель реализации программы

Целью реализации программы является формирование у обучающихся практических компетенций в области применения нейросетей и инструментов искусственного интеллекта в дизайне, развитие творческого мышления, навыков работы с визуальным контентом и создания профессиональных дизайн-материалов.

1.6. Задачи реализации программы

Обучающие:

- формирование у обучающихся представлений о принципах работы нейросетей и их применении в дизайне;
- обеспечение усвоения базовых понятий и терминов в области ИИ-генерации изображений, работы с промптами и ИИ-съемки;
- развитие умений применять нейросети для создания логотипов, паттернов, упаковки и мокапов;
- формирование навыков работы в Figma: создание макетов, работа с типографикой, цветом и композицией;
- обеспечение понимания принципов создания ИИ-съемки и генерации дополнительных визуальных сцен.

Развивающие:

- развитие творческого и проектного мышления при создании дизайн-материалов;
- формирование навыков самостоятельной разработки и реализации дизайн-проекта;
- развитие умения подбирать референсы, составлять мудборды и формировать визуальную концепцию;
- развитие способности грамотно формулировать промпты для генерации нейросетями высококачественных изображений;
- формирование умений применять принципы композиции, цветоведения и типографики в дизайн-проекте.

Воспитательные:

- воспитание ответственного и этичного отношения к использованию технологий искусственного интеллекта в творческой деятельности;
- формирование культуры визуального восприятия и эстетического вкуса;
- развитие интереса к профессиональной деятельности в области дизайна и цифровых технологий;

- воспитание самостоятельности, целеустремлённости и ответственного отношения к результатам своей работы;
- формирование осознанного подхода к выстраиванию собственного творческого пути.

1.7. Планируемые результаты обучения

Обучающие:

- освоение знаний о принципах работы нейросетей для генерации изображений и их применении в дизайне;
- овладение навыками создания промптов для генерации логотипов, паттернов, упаковки и мокапов;
- освоение базовых инструментов Figma для создания и доработки дизайн-макетов;
- формирование представлений о принципах ИИ-съёмки и подготовки фото-материалов для работы с нейросетями;
- овладение навыками создания карты ассоциаций, подбора референсов и формирования мудбордов.

Развивающие:

- развитие умения системно подходить к реализации дизайн-проекта от идеи до финального результата;
- формирование навыков проектной деятельности в области визуального контента;
- развитие умения анализировать и отбирать качественные изображения, ориентироваться в эстетике и стилистике;
- формирование способности самостоятельно выбирать нейросетевые инструменты в зависимости от задачи;
- развитие творческого мышления и способности генерировать оригинальные визуальные идеи.

Воспитательные:

- воспитание ответственного отношения к результатам своего творческого труда и соблюдению авторских прав;
- формирование интереса к непрерывному профессиональному развитию в области дизайна и цифровых технологий;
- воспитание уважения к чужому творчеству и результатам работы других авторов;
- формирование осознанного отношения к выбору профессионального пути в творческих индустриях.

1.8. Адресат программы

К освоению программы допускаются лица без предъявления требования к уровню образования, старше 18 лет. Предварительная подготовка в области дизайна не требуется.

1.9. Объём и срок освоения программы

Срок освоения программы составляет 14 академических часов. Общая продолжительность программы – 3 недели.

1.10. Режим занятий

Учебная нагрузка устанавливается не более 5 часов в неделю, включая все виды аудиторной и внеаудиторной учебной работы обучающегося.

1.11. Форма реализации программы

Программа реализуется в заочной форме.

Реализация программы проходит в онлайн-формате с помощью образовательной платформы Prodamus.XL. Обучающийся получает доступ к платформе, на которой расположены уроки в формате видеозаписей.

Поддержка и коммуникация между участниками, а также обмен опытом и решение организационных вопросов могут осуществляться через образовательную платформу, благодаря возможности создания чат-групп и каналов.

Каждый урок в программе представлен видеороликами длительностью от 24 до 52 минут. 1 академический час – 45 минут.

Курс предусматривает выполнение практических заданий, что обеспечивает закрепление полученных знаний и развитие профессиональных навыков.

1.12. Основные принципы реализации программы

- Обучающиеся следуют установленной структуре программы. Каждый урок построен таким образом, чтобы служить основой для последующего, обеспечивая системное и поэтапное освоение материала – от выбора концепции проекта до создания финальных дизайн-материалов.
- Практические задания являются важным элементом курса, способствующим развитию профессиональных навыков. Программа предусматривает активное участие обучающихся в самостоятельной работе с инструментами ИИ, выполнении творческих заданий и реализации собственного дизайн-проекта.
- Регулярная и конструктивная обратная связь от автора программы позволяет обучающимся корректировать свои действия, получать ответы на вопросы и улучшать результаты работы. Обратная связь предоставляется в форме комментариев к выполненным заданиям и ответов на вопросы через онлайн-платформы.

2. Учебный план образовательной программы

№ п/п	Наименование модулей, разделов, дисциплин, тем	Общая трудоемкость (всего, ак.час)	Лекции (ак.час)	Домашние задания (ак.час)	Форма контроля
Урок 1	Творческий успех: как к нему прийти	1	0,8	0,2	Текущий контроль / Подготовка конспектов лекций / Выполнение домашнего задания
Урок 2	Стек для работы. Выбор нейросетей	1	0,6	0,4	Текущий контроль / Подготовка конспектов лекций / Выполнение домашнего задания
Урок 3	Генерация идеи с ИИ-ассистентом	2	1,0	1,0	Текущий контроль / Подготовка конспектов лекций / Выполнение домашнего задания
Урок 4	Подготовка к ИИ- съемке	2	0,9	1,1	Текущий контроль / Подготовка конспектов лекций / Выполнение домашнего задания
Урок 5	Создание лого, паттернов и упаковки	2	1,2	0,8	Текущий контроль / Подготовка конспектов лекций / Выполнение

					домашнего задания
Урок 6	Figma: интерфейс и базовые инструменты	1	0,9	0,1	Текущий контроль / Подготовка конспектов лекций / Выполнение домашнего задания
Урок 7	Доработка проекта: композиция, цвет, типографика	2	1,1	0,9	Текущий контроль / Подготовка конспектов лекций / Выполнение домашнего задания
Урок 8	Генерация мокапов и дополнительных сцен	2	1,1	0,9	Текущий контроль / Подготовка конспектов лекций / Выполнение домашнего задания
	Промежуточный контроль	1	0	1	Тестирование
	Итого:	14	7,6	6,4	

3. Содержание программы

3.1. Календарный учебный график

№ занятия	Наименование модуля, тем, занятий	Календарные сроки
Урок 1	Творческий успех: как к нему прийти	1-я неделя, понедельник
Урок 2	Стек для работы. Выбор нейросетей	1-я неделя, среда
Урок 3	Генерация идеи с ИИ-ассистентом	1-я неделя, пятница
Урок 4	Подготовка к ИИ-съёмке	2-я неделя, понедельник
Урок 5	Создание лого, паттернов и упаковки	2-я неделя, среда
Урок 6	Figma: интерфейс и базовые инструменты	2-я неделя, пятница
Урок 7	Доработка проекта: композиция, цвет, типографика	3-я неделя, понедельник
Урок 8	Генерация мокапов и дополнительных сцен	3-я неделя, среда
	Промежуточный контроль. Тестирование	3-я неделя, пятница

Календарный план не может быть обозначен чёткими датами в связи с тем, что интенсивность занятий определяется обучающимся самостоятельно, а дата начала занятий зависит от комплектации групп.

3.2. Рабочая программа уроков (14 ак.час)

Урок 1. Творческий успех: как к нему прийти (1 ак.час)

Теория (0,8 ак.час). Что такое творческий успех и каковы его составляющие. Принципы целеполагания и формирование профессионального пути в дизайне. Вдохновение и внутренняя мотивация как основа творческой деятельности. Как создать условия для роста и системного развития своих навыков.

Практика (0,2 ак.час). Рефлексия: сформулировать личную цель на курс. Определить, какой результат обучающийся хочет получить по итогам обучения.

Урок 2. Стек для работы. Выбор нейросетей (1 ак.час)

Теория (0,6 ак.час). Обзор ключевых ИИ-инструментов для дизайна: Midjourney, Leonardo AI, Stable Diffusion, Adobe Firefly и другие. Принципы выбора нейросети под конкретные задачи. Подписки и доступ. Особенности интерфейсов и рабочих процессов. Сравнение возможностей инструментов для генерации изображений, логотипов и визуального контента.

Практика (0,4 ак.час). Зарегистрироваться в выбранной нейросети. Изучить интерфейс и протестировать первый запрос. Составить список задач, которые можно решить с помощью выбранного инструмента.

Урок 3. Генерация идеи с ИИ-ассистентом (2 ак.час)

Теория (1,0 ак.час). Принципы работы с ИИ-ассистентом для генерации идей и концепций. Что такое промпт и как его правильно формулировать. Методы генерации идей с помощью нейросети. Понятие карты ассоциаций и мудборда. Принципы сбора референсов. Работа с Midjourney: загрузка изображений, настройка параметров, контроль качества.

Практика (1,0 ак.час).

Задание:

- выбрать проект, над которым обучающийся будет работать на протяжении курса;
- создать карту ассоциаций к проекту;
- собрать референсы для проекта;
- составить список мудбордов и генераций, которые потребуются;
- собрать мудборды и добавить в Midjourney (следить за качеством изображений).

Урок 4. Подготовка к ИИ-съёмке (2 ак.час)

Теория (0,9 ак.час). Что такое ИИ-съёмка и в чём её преимущества. Требования к исходным фотоматериалам. Принципы составления промпта для ИИ-съёмки. Технические аспекты: ракурс, освещение, фон. Тестирование промптов и итерация результатов. Разбор ошибок при подготовке материалов.

Практика (1,1 ак.час).

Задание:

- собрать фото для ИИ-съёмки;
- написать промпт для создания материалов с помощью ИИ;
- протестировать промпт вместе с фото.

Урок 5. Создание лого, паттернов и упаковки (2 ак.час)

Теория (1,2 ак.час). Принципы разработки логотипа с помощью ИИ. Создание паттернов: виды, стили, применение. Дизайн упаковки: ключевые требования и вдохновение. Генерация визуализации в нейросети. Сочетание ИИ-генерации с ручной доработкой графики. Оценка результата и итерация.

Практика (0,8 ак.час).

Задание:

- собрать референсы на упаковку любого продукта (можно придумать);
- сгенерировать визуализацию, дополнив её графикой и паттернами.

Урок 6. Figma: интерфейс и базовые инструменты (1 ак.час)

Теория (0,9 ак.час). Введение в Figma: регистрация, интерфейс, рабочие области. Базовые инструменты: фреймы, слои, фигуры, текст. Работа с изображениями в Figma.

Создание простых макетов. Горячие клавиши и настройка рабочего пространства. Экспорт файлов.

Практика (0,1 ак.час). Открыть Figma, создать рабочий файл и освоить базовый интерфейс. Разместить в документе несколько созданных ранее элементов проекта.

Урок 7. Доработка проекта: композиция, цвет, типографика (2 ак.час)

Теория (1,1 ак.час). Принципы композиции в дизайне. Теория цвета: цветовые палитры, гармония, психология цвета. Основы типографики: выбор шрифта, читаемость, расстановка акцентов. Создание фирменного стиля и набора дизайн-элементов. Отрисовка дизайн-элементов в Figma.

Практика (0,9 ак.час).

Задание:

- составить список из 3–5 дизайн-элементов, подходящих под проект (бирки, упаковочные пакеты, стикеры, пергамент, конверты, подставки под кружки и т. д.);
- отрисовать выбранные элементы в Figma.

Урок 8. Генерация мокапов и дополнительных сцен (2 ак.час)

Теория (1,1 ак.час). Что такое мокап и для чего он используется в дизайне. Виды мокапов: объёмные, плоские, сценные. Генерация мокапов с помощью нейросетей. Создание дополнительных визуальных сцен для продвижения продукта. Сборка финального портфолио проекта. Презентация результатов работы.

Практика (0,9 ак.час). Создать мокапы для своего дизайн-проекта с использованием нейросетей. Сформировать финальную подборку визуальных материалов: лого, паттерны, упаковка, мокапы, дополнительные сцены.

Промежуточный контроль (1 ак.час)

Практика (1 ак.час). Тестирование по материалам курса.

4. Оценка качества освоения программы

В ходе реализации программы обучающийся самостоятельно осваивает материал и выполняет практические задания. Программой предусмотрен текущий и промежуточный контроль.

Текущий контроль знаний обучающихся проводится педагогом, ведущим занятия, на протяжении всего обучения по программе.

Текущий контроль включает в себя наблюдение педагога за учебной работой обучающихся и проверку качества знаний, умений и навыков, которыми они овладели на определённом этапе обучения посредством выполнения заданий и в иных формах, установленных педагогом.

Промежуточный контроль – процедура, проводимая с целью установления уровня знаний обучающихся с учётом прогнозируемых результатов обучения и требований к результатам освоения программы.

При оценивании результатов обучения используются следующие критерии.

Результаты обучения	Критерии оценки	Формы и методы оценки
Освоение знаний о принципах работы нейросетей в области дизайна и визуальных коммуникаций. Приобретение практических навыков генерации изображений, логотипов, паттернов и упаковки с применением ИИ-инструментов. Овладение навыками работы в Figma: создание дизайн-макетов, подбор дизайн-элементов, работа с композицией, цветом и типографикой. Формирование умения создавать ИИ-съёмку и мокапы с использованием нейросетей. Развитие гибкости мышления, творческого подхода и навыков самостоятельной работы над дизайн-проектом.	«Принято» – теоретическое содержание курса освоено полностью, все предусмотренные программой учебные практические задания выполнены. «Не принято» – теоретическое содержание программы не освоено, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки.	Текущий контроль проводится в форме самостоятельных практических заданий. Промежуточный контроль проводится в формате тестирования.

С целью оценивания содержания и качества учебного процесса со стороны обучающихся проводится анкетирование, получение отзывов (текстовых и видео) и др.

По окончании реализации программы обучающийся проходит промежуточное тестирование для оценки качества освоения программы и получает Сертификат.

5. Задание для промежуточного контроля

Тестирование по материалам курса «Нейротайник: дизайн и нейросети»

Урок 1–2. Творческий успех. Стек для работы.

1. Что является основой для формирования творческого успеха?

- а) Удача и случайные обстоятельства
- б) Системный подход, постановка целей и регулярная практика
- с) Наличие дорогостоящего оборудования

Правильный ответ: б)

2. Для чего используется Midjourney?

- а) Для монтажа видео
- б) Для генерации изображений с помощью нейросети
- с) Для создания таблиц и отчётов

Правильный ответ: б)

3. Что такое промпт?

- а) Название нейросети
- б) Текстовый запрос, задающий параметры генерации изображения
- с) Инструмент в Figma для создания фигур

Правильный ответ: б)

Урок 3. Генерация идеи с ИИ-ассистентом.

4. Что такое мудборд?

- а) Типографический шрифт для дизайна
- б) Визуальная доска с референсами и источниками вдохновения
- с) Инструмент монтажа видео

Правильный ответ: б)

5. Зачем нужна карта ассоциаций при разработке дизайн-проекта?

- а) Чтобы записывать финансовые показатели
- б) Чтобы структурировать идеи и выявить визуальные направления
- с) Чтобы создать сайт

Правильный ответ: б)

Урок 4. Подготовка к ИИ-съёмке.

6. Что необходимо учитывать при подготовке фото для ИИ-съёмки?

- а) Цвет обложки файла
- б) Ракурс, освещение, качество исходного изображения
- в) Количество страниц в документе

Правильный ответ: б)

7. Что такое ИИ-съёмка?

- а) Съёмка на профессиональную камеру
- б) Создание реалистичных фотографий продукта или персонажа с помощью нейросетей
- в) Видеомонтаж с использованием фильтров

Правильный ответ: б)

Урок 5. Создание лого, паттернов и упаковки.

8. Что такое паттерн в графическом дизайне?

- а) Набор шрифтов
- б) Повторяющийся декоративный элемент, образующий орнамент или текстуру
- в) Инструмент для выравнивания слоёв

Правильный ответ: б)

9. Какой инструмент лучше подойдёт для генерации логотипа с помощью ИИ?

- а) Excel
- б) Midjourney или аналогичный ИИ-генератор изображений
- в) Браузер для поиска в интернете

Правильный ответ: б)

Урок 6. Figma: интерфейс и базовые инструменты.

10. Что такое фрейм в Figma?

- а) Слой для текста
- б) Рабочая область фиксированного размера для размещения элементов макета
- в) Инструмент для экспорта PDF

Правильный ответ: б)

11. Для чего используется функция «Export» в Figma?

- а) Для создания нового проекта
- б) Для загрузки макета в нужном формате (PNG, SVG, PDF и др.)
- в) Для добавления слоёв

Правильный ответ: б)

Урок 7. Доработка проекта: композиция, цвет, типографика.

12. Что такое типографика в дизайне?

- а) Изображение в дизайне
- б) Искусство работы со шрифтом: подбор, размер, расстановка акцентов
- с) Вид цветового фильтра

Правильный ответ: б)

13. Какой принцип лежит в основе гармоничной цветовой палитры?

- а) Использование максимально большого количества цветов
- б) Учёт цветовых отношений, контрастности и психологии восприятия цвета
- с) Выбор цветов случайным образом

Правильный ответ: б)

Урок 8. Генерация мокапов и дополнительных сцен.

14. Для чего используются мокапы в дизайне?

- а) Для создания видеороликов
- б) Для реалистичной визуализации дизайна на продукте или в среде
- с) Для редактирования кода

Правильный ответ: б)

15. Что входит в финальный комплект дизайн-проекта?

- а) Только логотип
- б) Логотип, паттерны, упаковка, мокапы и дополнительные визуальные сцены
- с) Только текстовое описание концепции

Правильный ответ: б)

6. Условия реализации программы

6.1. Материально-техническое обеспечение

Требования к минимальному материально-техническому обеспечению для педагога и обучающихся:

- компьютер или ноутбук, или планшет, или смартфон;
- подключение к Интернету (рекомендуемая скорость более 1 Мб/сек);
- использование образовательной платформы Prodamus.XL;
- доступ к графическому редактору Figma (онлайн-версия).

6.2. Кадровые условия

Педагогическая деятельность по реализации дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы осуществляется лицами, имеющими среднее профессиональное или высшее образование, в том числе по направлению, соответствующему направленности дополнительной общеразвивающей программы, и отвечающими квалификационным требованиям, указанным в Едином квалификационном справочнике должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования», утверждённым Приказом Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26 августа 2010 года № 761н (в отношении должности «педагог дополнительного образования»), а также в профессиональном стандарте «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утверждённом Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 года № 652н.

Требования к квалификации. Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, секции, студии, клубного и иного детского объединения без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Организация вправе привлекать к занятию педагогической деятельностью по данной дополнительной общеобразовательной программе – дополнительной общеразвивающей программе лиц, обучающихся по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности настоящей образовательной программы, и успешно прошедших промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения.

Все педагогические работники осваивают дополнительные профессиональные программы – программы повышения квалификации по профилю педагогической деятельности не реже одного раза в три года.

7. Методические материалы

7.1. Методы обучения и воспитания

Методы обучения

- **Лекционный метод.** Основной метод передачи теоретической информации о принципах работы с нейросетями, инструментах дизайна и методах создания визуального контента в структурированной, удобной для восприятия форме.
- **Демонстрационный метод.** Применяется для иллюстрации рабочих процессов: демонстрация генерации изображений в нейросети, отрисовки в Figma, создания мокапов и мудбордов.
- **Проектный метод.** Каждый обучающийся реализует собственный дизайн-проект на протяжении всего курса. Это позволяет освоить инструменты на практике и получить готовый результат.
- **Исследовательский метод.** Стимулирует самостоятельный поиск референсов, экспериментирование с промптами и изучение дополнительных инструментов ИИ.

Методы воспитания

- **Убеждение.** Формирование у обучающихся понимания важности освоения современных инструментов для реализации творческого потенциала.
- **Поощрение.** Создание положительной атмосферы через признание достижений учащихся и демонстрацию лучших работ.
- **Мотивация.** Поддержание интереса к обучению через работу над реальным проектом, примеры успешных дизайнеров, применяющих ИИ.
- **Стимулирование самостоятельности.** Побуждение обучающихся к самостоятельному эксперименту, поиску стиля и формированию собственного творческого почерка.

7.2. Формы организации образовательного процесса

- **Индивидуальная форма.** Обучение организуется на индивидуальной основе: каждый обучающийся получает доступ к материалам курса через образовательную платформу и самостоятельно работает над своим проектом.
- **Обоснование выбора формы.** Выбор индивидуальной формы обусловлен творческим характером программы: каждый обучающийся реализует уникальный дизайн-проект, темп работы и выбор инструментов определяются индивидуально.
- **Категории обучающихся.** Программа ориентирована на широкую аудиторию: как на новичков в дизайне, так и на специалистов, желающих освоить инструменты ИИ. Заочный формат позволяет совмещать обучение с работой.

7.3. Формы организации учебного занятия

- **Лекция (видеоурок).** Используется для передачи теоретических знаний и демонстрации рабочих процессов.

- **Самостоятельное изучение материалов.** После видеоурока обучающиеся работают над заданием, применяя полученные знания в своём проекте.

7.4. Педагогические технологии

- **Технология проектного обучения.** Обучающийся с первого занятия работает над реальным дизайн-проектом, поэтапно создавая визуальный продукт.
- **Технология индивидуализации обучения.** Каждый обучающийся самостоятельно выбирает тему проекта и инструменты, учитывая свои интересы и задачи.
- **Технология самообразования.** Акцент сделан на самостоятельную практику: обучающийся исследует нейросети, экспериментирует с промптами и формирует навыки через практику.
- **Технология проблемного обучения.** Применяется через постановку творческих задач, стимулирующих поиск нестандартных решений в дизайне.

7.5. Алгоритм учебного занятия

- **Видеоурок.** Обучающийся просматривает видеолекцию, в которой педагог излагает теоретический материал и демонстрирует рабочий процесс.
- **Практическое задание.** После урока обучающийся самостоятельно выполняет задание, применяя полученные знания на материалах своего проекта.
- **Обратная связь.** Обучающийся получает обратную связь от педагога через платформу.

7.6. Дидактические материалы

- **Видеоматериалы.** Записи видеолекций на платформе Prodamus.XL. Помогают обучающимся глубже понять темы и вернуться к материалу в удобное время.
- **Методические материалы.** Конспекты, рекомендации по работе с нейросетями и полезные ссылки для самостоятельного изучения.
- **Практические задания.** Задания по каждому уроку, направленные на применение знаний в рамках собственного дизайн-проекта.

8. Список литературы

– Нормативно-правовые акты

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» // Собрание законодательства РФ. – 2012. – № 53 (ч. I). – Ст. 7598.

Приказ Министерства просвещения РФ № 629 от 27 июля 2022 г. «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Приказ Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26 августа 2010 года № 761н «Об утверждении единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».

– Учебная и методическая литература

Зайнулин, Р. Ш. Специфика использования нейросетей в современных рекламных коммуникациях / Р. Ш. Зайнулин, А. А. Никушкина // Технологии социально-гуманитарных исследований. – 2023. – № 3(3). – С. 102–109. – <https://elibrary.ru/item.asp?id=55153884>

Набиуллин, И. В. Нейросети в обработке текстовых объектов / И. В. Набиуллин // Нижневартковский филологический вестник. – 2025. – № 1. – С. 37–42. – <https://elibrary.ru/item.asp?id=82440214>

Щелик Софья Юрьевна, Солдатов Анастасия Владимировна ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕЙРОСЕТЕЙ И ВОЗМОЖНОСТЕЙ ГЕНЕРАТИВНОГО ДИЗАЙНА В БРЕНДИНГЕ // Практический маркетинг. 2024. №7. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-neyrosetey-i-vozmozhnostey-generativnogo-dizayna-v-brendinge>