



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖИ РЕСПУБЛИКИ
КРЫМ

Государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования Республики Крым
«Крымский инженерно-педагогический университет имени Февзи Якубова»
(ГБОУВО РК КИПУ имени Февзи Якубова)

Кафедра журналистики

(наименование кафедры)

УТВЕРЖДАЮ

Председатель (Заместитель
председателя) Ученого совета
КИПУ имени Февзи Якубова

_____ Якубов Ч.Ф.

«__» _____ 20__ г.

Введено в действие приказом
КИПУ имени Февзи Якубова
«__» _____ 20__ г. № _____

Протокол Ученого совета КИПУ
имени Февзи Якубова

от «__» _____ 20__ г. № _____

Ученый секретарь _____ И.О.

Фамилия

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ

Искусственный интеллект в медиа

(наименование программы)

Специалист по информационным ресурсам

(указывается присваиваемая квалификация и (или) новый вид профессиональной деятельности)

(профиль подготовки)

_____ 324 _____ часа

Симферополь, 2025

Организация-разработчик: ГБОУВО РК «Крымский инженерно-педагогический университет имени Февзи Якубова», Симферополь

(название, город)

Составитель программы:

Егорова Л.Г.,

Д.филол.н., доцент

Чепик Е.Ю.

Фамилия И.О.

уч. степень, уч. звание

подпись

Программа утверждена на заседании
кафедры

журналистики

название кафедры

Протокол № 5 от 03.12.2024 г.

Заведующий
кафедрой

подпись

Егорова Л. Г.

И.О. Фамилия

СОГЛАСОВАНО:

Директор ЦДПО

подпись

Эмирова Д.Э.

И.О. Фамилия

Содержание

1 Общие положения

- 1.1 Цель программы
- 1.2 Планируемые результаты освоения программы
- 1.3 Трудоемкость и срок освоения программы
- 1.4 Нормативные документы для разработки программы
- 1.5 Категория слушателей и требования к уровню их подготовки
- 1.6 Итоговая аттестация
- 1.7 Организационно-педагогические условия

2 Документы, регламентирующие содержание и организацию образовательного процесса при реализации программы

- 2.1 Календарный учебный график
- 2.2 Учебный план программы
- 2.3 Рабочие программы дисциплин (модулей)
- 2.4 Программа итоговой аттестации

1 Общие положения

1.1 Цель программы

Цель программы – обеспечение качественной подготовки квалифицированных конкурентоспособных специалистов в области искусственного интеллекта в медиа. Формирование у слушателей практических знаний, необходимых для работы с искусственным интеллектом: создания текстового и визуального контента. В условиях стремительного развития ИИ и его интеграции в журналистику программа ставит перед собой задачу научить участников не только эффективно применять ИИ-технологии для повышения продуктивности, но и критически подходить к их использованию, сохраняя высокие профессиональные и этические стандарты.

Результатом реализации программы профессиональной переподготовки является выполнение нового вида профессиональной деятельности с приобретением новой квалификации: специалист по информационным ресурсам.

1.2 Планируемые результаты освоения программы

Программа профессиональной переподготовки разрабатывается на основе профессиональных стандартов, квалификационных справочников должностей руководителей, специалистов и других служащих (в зависимости от категории слушателей), а также соответствующих федеральных государственных образовательных стандартов среднего профессионального (ФГОС СПО) или высшего образования (ФГОС ВО), которые перечислены в пункте 1.4 «Нормативные документы для разработки программы».

По завершении обучения специалисты получают диплом установленного образца. Диплом удостоверяет право на ведение профессиональной деятельности и позволяет пройти аттестацию по полученной квалификации.

Таблица 1 - Результаты освоения программы профессиональной переподготовки

<i>Профессиональные компетенции или трудовые функции</i>	<i>Знания</i>	<i>Умения</i>
А. Техническая обработка и размещение информационных ресурсов на сайте	Технические средства сбора, обработки и хранения текстовой информации Основы компьютерной графики, методы представления и обработки графической информации в компьютере Характеристики и распространенные форматы графических файлов Требования к характеристикам изображений при размещении на веб-сайтах Законодательство Российской	Использовать компьютерную технику и устройства для получения цифровых данных Работать с документами, стилями, таблицами, списками, заголовками и другими элементами форматирования Работать в графических редакторах и обрабатывать растровые и векторные изображения: масштабировать, кадрировать, изменять разрешение и палитру, компоновать изображения

	Федерации в области интеллектуальной собственности, правила использования информационных материалов в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" Принципы организации информационных баз данных	Использовать современные инструменты и методы работы с формами, электронными таблицами, текстовыми документами для ввода информации в базах данных и ее обновления
В. Создание и редактирование информационных ресурсов	Основные принципы формирования сложных поисковых запросов Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности, правила использования информационных материалов в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" Принципы копирайтинга и рерайта Технологии организации и ведения новостных лент, RSS-каналов, электронных подписок Веб-этикет Виды спама и нежелательного контента, методы и средства борьбы с ними	Использовать различные методы поиска, сортировки и обработки в информационных базах данных Осуществлять навигацию по различным веб-ресурсам, регистрироваться на сайтах Писать тексты литературным, техническим и рекламным языком Реферировать, аннотировать и модифицировать тексты Искать информацию и настраивать популярные социальные сети Подбирать иллюстрации для веб-страниц и статей Собирать, обрабатывать и распространять информацию с помощью агрегаторов новостей, электронных подписок, социальных сетей, форумов Работать в интенсивном режиме с большими объемами информации Настраивать отображение новостей, анонсов мероприятий и других элементов на сайтах социальных сетей
С. Управление информационными ресурсами	Основные принципы и технологии управления проектами	Составлять планы работы, оценивать их содержание и трудоемкость выполнения в

	Содержание и методы решения задач по созданию и редактированию контента Ключевые методы и средства организации командной работы Особенности работы с агрегаторами новостей, электронными подписками, социальными сетями, форумами Сведения в предметной области сайта, позволяющие оценить актуальность и полноту информационных материалов Сервисы для сбора веб-статистики Процессы и методы разработки веб-сайтов Методы поисковой оптимизации	зависимости от квалификации Работать с большими объемами информации Вести документацию по проектам и работам Анализировать структурированную и неструктурированную информацию Работать с широко распространенными и специализированными системами управления контентом Использовать популярные сервисы для оценки посещаемости и характеристик аудитории сайта Формулировать требования к структуре и сервисам веб-сайта
--	--	---

1.3 Трудоемкость и срок освоения программы

Общая трудоёмкость освоения программы профессиональной переподготовки «Искусственный интеллект в медиа» составляет 324 часа и включает все виды аудиторной и самостоятельной работы слушателей, практики и время, отводимое на контроль качества освоения программы профессиональной переподготовки.

Срок освоения программы профессиональной переподготовки «Искусственный интеллект в медиа» – 4 месяца.

1.4 Нормативные документы для разработки программы

Программа профессиональной переподготовки разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

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

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 05.04.2017 г. № 301 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры»;

- Профессиональный стандарт «06.013. Специалист по информационным ресурсам», утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 19 июля 2022 г. № 420 н;

- Приказ Минобрнауки РФ от 5 марта 2004 г. № 1089 «Об утверждении федерального компонента государственных образовательных стандартов

начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования (с изменениями и дополнениями)»).

- Методические рекомендации по разработке основных профессиональных образовательных программ и дополнительных профессиональных программ с учетом соответствующих профессиональных стандартов (утверждены Министерством образования и науки Российской Федерации 22 января 2015 г. за № ДЛ-1/05 вн);

- внутренние нормативные документы, регламентирующие учебно-методическую деятельность КИПУ имени Февзи Якубова.

1.5 Категория слушателей и требования к уровню их подготовки

К освоению дополнительных программ профессиональной переподготовки допускаются лица, имеющие или получающие высшее образование.

1.6 Итоговая аттестация

Цель итоговой аттестации – установление уровня подготовки слушателей к выполнению профессиональных задач и соответствия подготовки требованиям государственного образовательного стандарта.

Итоговая аттестация призвана способствовать систематизации, закреплению знаний и умений обучающегося при решении конкретных профессиональных задач и проводится в форме экзамена.

1.7 Организационно-педагогические условия

Реализация дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки обеспечивается руководящими и научно-педагогическими работниками организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на условиях гражданско-правового договора.

Программа профессиональной переподготовки «Искусственный интеллект в медиа» реализуется в очно-заочной форме с использованием дистанционных образовательных технологий.

Дистанционное обучение проводится в организации (ГБОУ ВО РК КИПУ имени Февзи Якубова), располагающей системой дистанционного обучения (ЭИОС «Moodl»). Данная образовательная технология предлагается слушателю, который располагает компьютерным учебным местом соответствующей конфигурации и имеющим доступ в Интернет.

Обучение осуществляется в Личном кабинете слушателя, доступ к которому производится по индивидуальному логину и паролю, получаемому слушателем после заключения договора на оказание образовательных услуг посредством прохождения слушателем электронных учебных занятий различных видов. Через Личный кабинет слушателю также предоставляется доступ к нормативно-правовым, учебно-методическим и другим материалам. Документы доступны слушателю в электронном виде с неограниченным количеством входов за весь период обучения.

2 Документы, регламентирующие содержание и организацию образовательного процесса при реализации программы

2.1 Календарный учебный график

Учебные месяцы (недели)															
1-й месяц				2-й месяц				3-й месяц				4-й месяц			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
20 ч.	20 ч.	20 ч.	20 ч.	20 ч.	20 ч.	20 ч.	20 ч.	20 ч.	20 ч.	20 ч.	20 ч.	20 ч.	20 ч.	20 ч.	24 ч.

Условные обозначения

Т	Теоретическое и практическое обучение (лекции, практические занятия, круглые столы и т.д.)
Эл	Самостоятельная работа, в том числе в системе электронного обучения
Э	Экзаменационная сессия
А	Итоговая аттестация
Д	Подготовка итоговой (аттестационной) работы

2.2 Учебный план программы профессиональной переподготовки «Искусственный интеллект в медиа» (324 часа)

№ п/п	Наименование модулей, дисциплин, разделов, тем	Объем работы слушателя, ч.				Формы контроля
		Всего	Аудиторная работа		СР/ Эл*	
			ЛК	ПЗ/ЛЗ		
1	Введение в искусственный интеллект	40	6	12	22	Зачет
2.	Технологии создания медиаконтента	120	20	42	58	Зачет
3.	ИИ в визуальных коммуникациях	40	4	12	24	Зачет
4.	Технологии конструирования видеоконтента	40	8	8	24	Зачет
5.	Генерация аудиоконтента	40	8	16	16	Зачет
6	Проектирование медиаконтента	40	4	20	16	Зачет
	Итого	320	50	110	160	
	Итоговая аттестация (защита и презентация проекта)	4				Экзамен
	Всего	324				

2.3 Рабочие программы модулей (дисциплин)

Рабочая программа дисциплины «Введение в искусственный интеллект»

1. Цель освоения дисциплины: формирование у слушателей базовых знаний о понятии искусственного интеллекта, современных возможностях и инструментах ИИ для создания медиаконтента, а также навыков критического анализа и проверки достоверности информации, созданной с помощью ИИ-технологий.

**2. В результате освоения дисциплины слушатель должен
Знать:**

- Основные понятия искусственного интеллекта (ИИ), области его применения в медиа;
- Возможности ИИ-инструментов для создания контента: GPT, Midjourney, Leonardo, Runway, Klingai и их аналогов;
- Проблематику авторского права и лицензирования контента, созданного с помощью ИИ;
- Понятие deepfake-технологий и связанные с ними риски распространения дезинформации.

Уметь:

- Использовать основные инструменты генеративного ИИ для создания текстового и визуального контента;
- Анализировать и выявлять синтезированный (ИИ-сгенерированный) контент;
- Применять методы фактчекинга для проверки достоверности информации.

Владеть:

- Навыками работы с популярными нейросетями и сервисами генерации контента;
- Методами оценки качества и достоверности медиаматериалов, созданных с помощью ИИ;
- Алгоритмами распознавания deepfake-контента и противодействия дезинформации.

3. Структура и содержание дисциплины

Объем дисциплины и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость дисциплины «Введение в искусственный интеллект» составляет 40 часов.

Разделы дисциплины и виды занятий

Разделы дисциплины	Всего часов	Лекции	Практические занятия	Самостоятельная работа
1. Понятие ИИ. Обзор возможностей ИИ в создании контента. Основные ИИ-инструменты: GPT, Midjourney, Leonardo, Runway, Klingai и их аналоги.	20	3	6	11
2. Проблематика авторского права и лицензирования. Deepfake-репортажи и проблема дезинформации в связи с использованием технологий ИИ. Методы проверки фактов и алгоритмы распознавания синтезированного контента. Этика искусственного интеллекта.	20	3	6	11
Итого:	40	6	12	22

Вид итогового контроля: зачет.

Тематическое содержание дисциплины

Тема 1. Понятие ИИ. Обзор возможностей ИИ в создании контента. Основные ИИ-инструменты: GPT, Midjourney, Leonardo, Runway, Klingai и их аналоги

- Определение искусственного интеллекта. История развития технологий.
- Ключевые направления применения ИИ в журналистике.
- Генеративный текстовый контент: возможности GPT (ChatGPT), принципы работы.
- Генерация визуального контента: Midjourney, Leonardo.
- Генерация видео: Runway, Klingai и аналогичные сервисы.
- Практическое применение инструментов в редакционных процессах.

Тема 2. Проблематика авторского права и лицензирования. Deepfake-репортажи и проблема дезинформации в связи с использованием технологий ИИ. Методы проверки фактов и алгоритмы распознавания синтезированного контента

- Авторское право на материалы, созданные с помощью нейросетей.
- Лицензирование контента на основе генеративных моделей.
- Deepfake-технологии: риски дезинформации в медиа.
- Методы фактчекинга и алгоритмы распознавания синтетического контента.

Перечень практических (семинарских) занятий

№ Модуля	Наименование практических занятий	Темы семинарских занятий
1	Создание текстового материала с использованием GPT.	-
2	Генерация изображений при помощи Midjourney или Leonardo	-
3	Анализ примеров deepfake-контента (видео, фото).	-
4	Практическое применение инструментов фактчекинга для выявления синтетических материалов.	-

Виды самостоятельной работы слушателей

	Вид СРС	Трудоемкость
1	Анализ возможностей различных инструментов генерации текста и изображений.	5
2	Подготовка обзора современных нейросетей для журналистики.	6
3	Исследование кейсов судебных разбирательств по вопросам авторского права на AI-контент.	5
4	Подготовка аналитического материала о deepfake-технологиях.	6

Перечень рекомендуемой литературы

Основная литература.

№		Тип (учебник, учебное	
---	--	-----------------------	--

п/ п	Библиографическое описание	пособие, учебно- методическое пособие, практикум, др.)	Количество в библиотеке
1	«Степанов, Ю. А. Системы искусственного интеллекта : учебное пособие / Ю. А. Степанов, А. В. Вылегжанина, Л. Н. Бурмин. — Кемерово : КемГУ, 2024. — 102 с. — ISBN 978-5-8353-3166-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/427532 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.»	учебное пособие	Текст : электронный // ЭБС : URL: https://reader.lanbook.com/book/427532#1
2	«Сердюков, Ю. М. Философско-методологические проблемы виртуальной реальности и искусственного интеллекта : учебное пособие для вузов / Ю. М. Сердюков, О. А. Рудецкий, В. Г. Зангиров. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — 224 с. — ISBN 978-5-507-50186-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/439811 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.»	учебное пособие для вузов	Текст : электронный // Лань : электронно- библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/439811
3	Митяков, Е. С. Искусственный интеллект и машинное обучение : учебное пособие для вузов / Е. С. Митяков, А. Г. Шмелева, А. И. Ладынин. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — 252 с. — ISBN 978-5-507-51465-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/450827 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	учебное пособие для вузов	Текст : электронный // Лань : электронно- библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/450827
4	Баланов, А. Н. Искусственный интеллект. Понимание, применение и перспективы : учебник для вузов / А. Н. Баланов. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — 312 с. — ISBN 978-5-507-52357-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/448697 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	Учебник для вузов	Текст : электронный // Лань : электронно- библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/448697
5	Чекмарев, А. В. Управление качеством цифровых продуктов и проектами цифровой трансформации : учебник для вузов / А. В. Чекмарев, В. Н. Азаров, Ю. В.	Учебник для вузов	Текст : электронный // Лань : электронно-

	Куприянов. — Санкт-Петербург : Лань, 2024. — 320 с. — ISBN 978-5-507-50039-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/434111 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.		библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/434111
6	Щербачева, Л. В. Правовое регулирование искусственного интеллекта в современном праве : учебное пособие для вузов / Л. В. Щербачева. — Санкт-Петербург : Лань, 2024. — 140 с. — ISBN 978-5-507-49755-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/428111 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	учебное пособие для вузов	Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/428111
7	Еремин, А. Л. Информационная и цифровая гигиена : учебное пособие для вузов / А. Л. Еремин. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2024. — 92 с. — ISBN 978-5-507-47641-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/399716 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	учебное пособие для вузов	Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/399716

Дополнительная литература

№ п/ п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Количество в библиотеке
1	Бахтеев Д.В. Искусственный интеллект: этико-правовые основы: монография. — Москва: Проспект, 2025. — 176 с.	Монография	
2	Боровская Е. В. Давыдова Н. А. Основы искусственного интеллекта: учебное пособие. — 5-е изд. — М.: Лаборатория знаний, 2022. — 127 с.	учебное пособие	
3	Бостром Н. Искусственный интеллект. Этапы. Угрозы. Стратегии / Перевод С. Филина. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016. — 446 с. ISBN 978-5-00-057810-0. Режим доступа: https://djvu.online/file/F7f2VrVKt177j	Монография	ISBN 978-5-00-057810-0. Режим доступа: https://djvu.online/file/F7f2VrVKt177j

4	Картер Джейд. Нейросети. Обработка естественного языка. — : Литрес, 2023 г. — 231 с.	учебное пособие	
5	Пройдаков Э.М. Англо-русский толковый словарь по искусственному интеллекту и робототехнике/ Эдуард Пройдаков, Леонид Теплицкий . — М.: А. Сандлер, 2022. — 608 с.	Словарь	

Вопросы к зачету по дисциплине **«Введение в искусственный интеллект»:**

1. Что такое искусственный интеллект? Перечислите основные области его применения в журналистике.
2. Какие инструменты используются журналистами для генерации текстового и визуального контента?
3. Опишите основные проблемы авторского права при использовании нейросетей для создания медиаконтента.
4. Какие возможности предоставляет искусственный интеллект для создания журналистского контента? Приведите примеры.
5. Опишите принцип работы и основные возможности GPT-моделей в создании текстового контента.
6. Какие существуют основные этические вопросы, связанные с использованием искусственного интеллекта в журналистике?
7. Каковы современные подходы к лицензированию и защите авторских прав при использовании ИИ для создания контента?
8. Как регулируется авторское право на контент, созданный с помощью генеративного ИИ?
9. Что такое deepfake? Какие риски несет использование deepfake-технологий?
10. Перечислите методы проверки фактов при работе с материалами, созданными нейросетями.
11. Опишите основные принципы этического использования искусственного интеллекта в журналистике.
12. Что такое фактчекинг и какие ИИ-инструменты используются для проверки достоверности информации?
13. Как алгоритмическая грамотность аудитории влияет на восприятие новостей, созданных с помощью ИИ?
14. Назовите ключевые принципы этического использования искусственного интеллекта в журналистике согласно международным стандартам.
15. Какие меры могут предпринять СМИ для минимизации распространения дезинформации при использовании технологий генеративного ИИ?
16. Каковы основные этические дилеммы, возникающие при использовании ИИ в журналистике?
17. Объясните понятие «синтезированный контент». Какую роль играет ИИ в его создании и распознавании?

18. Какие подходы используются для защиты авторских прав на материалы, созданные совместно человеком и ИИ?
19. Каковы перспективы развития технологий ИИ-инструментов в ближайшие пять лет? Какие вызовы это несет для медиаотрасли?
20. Перечислите основные принципы этики искусственного интеллекта, применимые к работе журналиста с генеративными инструментами.
21. Почему дезинформация становится серьезной проблемой при использовании генеративного ИИ? Как СМИ могут минимизировать этот риск?
22. Какие критерии следует учитывать редакциям СМИ при разработке политики использования ИИ-инструментов?

Рабочая программа дисциплины «Технологии создания медиатекста»

1. Цель освоения дисциплины: формирование у слушателей навыков работы с текстовыми нейросетями для генерации и оптимизации медиаконтента, а также интеграции ИИ-инструментов в редакционные процессы. Особое внимание уделяется созданию ИИ-ассистентов для автоматизации задач, анализу целевой аудитории (ЦА), адаптации контента под различные платформы.

2. В результате освоения дисциплины слушатель должен

Знать:

- Основные текстовые нейросети: ChatGPT, Perplexity, Deepseek, Gigachat, YandexGPT, ClaudeAI и их аналоги.
- Принципы промтинга и написания текстов в определенном стиле.
- Методы анализа ЦА и оптимизации медиаконтента.
- Алгоритмы рерайта, транскрибации и адаптации контента под соцсети.
- Основы сторителлинга с использованием ИИ.

Уметь:

- Использовать текстовые нейросети для генерации статей и заголовков.
- Создавать ИИ-ассистентов для выполнения конкретных редакционных задач.
- Анализировать ЦА с помощью GPT и разрабатывать шаблоны для разных аудиторий.
- Оптимизировать контент для повышения его эффективности.
- Применять инструменты фактчекинга и оценивать достоверность информации.

Владеть:

- Навыками настройки нейросетей для выполнения специфических задач.
- Методами транскрибации аудио/видео материалов и автоматической адаптации контента под соцсети.
- Техниками сторителлинга с использованием ИИ.

3. Структура и содержание дисциплины

Объем дисциплины и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость дисциплины «Технологии создания медиатекста» составляет 120 часов.

Разделы дисциплины и виды занятий

Раздел	Трудоемкость (часы)	Лекции	Практические занятия	Самостоятельная работа
1. Обзор нейросетей для генерации текста	20	2	4	14
2. Создание ИИ-ассистента под конкретные задачи	20	2	6	12
3. Инструменты анализа ЦА и оптимизация контента	20	4	8	8
4. Интеграция ИИ в редакционные процессы	20	4	8	8
5. Рерайт и транскрибация с помощью GPT и Whisper	20	4	8	8
6. Сторителлинг с использованием GPT	20	4	8	8
Итого:	120	20	42	58

Вид итогового контроля: зачет.

Тематическое содержание дисциплины

Тема 1. Обзор нейросетей для генерации текста

- Возможности ChatGPT, Perplexity, Deepseek, Gigachat, YandexGPT, ClaudeAI и их аналогов.
- Основы промтинга: создание эффективных запросов для генерации текста.
- Практика написания статей в заданном стиле.

Тема 2. Создание ИИ-ассистента под конкретные задачи

- Настройка GPTs для выполнения редакционных задач (генерация заголовков, проверка стиля).
- Примеры успешных решений.

Тема 3. Инструменты анализа ЦА и оптимизация контента

- Методы анализа ЦА с использованием GPT: разработка шаблонов для разных аудиторий.
- Генерация заголовков и оптимизация медиаконтента для повышения эффективности.

Тема 4. Интеграция ИИ в редакционные процессы

- Работа с готовыми материалами: улучшение качества текста с помощью ИИ.
- Автоматизация рутинных задач (редактура, проверка грамматики).
- Использование инструментов фактчекинга.

Тема 5. Рерайт и транскрибация с помощью GPT и Whisper

- Алгоритмы рерайта текстов: создание уникального контента на основе исходного материала.
- Транскрибация аудио/видео материалов с помощью Whisper или аналогов, создание локального транскрибатора на базе GPT.

Тема 6. Сторителлинг с использованием GPT

- Принципы создания захватывающих историй с помощью нейросетей.
- Примеры успешного применения GPT в сторителлинге.

Перечень практических (семинарских) занятий

№ Модуля	Наименование практических занятий	Темы семинарских занятий
1	Генерация статей разного стиля с использованием ChatGPT или аналогов.	-
2	Настройка GPTs для автоматизации задач (например, создание заголовков).	-

3	Анализ целевой аудитории: разработка шаблонов контента.	
4	Оптимизация текста под разные платформы.	
5	Транскрибация аудио/видео материалов.	-
6	Создание локального транскрибатора на базе GPT.	-
7	Создание истории в формате сторителлинга с применением GPT.	-

Виды самостоятельной работы слушателей

№ п/п	Вид СРС	Трудоемкость
1	Исследование возможностей различных текстовых нейросетей.	14
2	Разработка промптов для генерации текстов в заданном стиле.	12
3	Создание шаблонов медиаконтента для разных аудиторий.	8
4	Подготовка материала о влиянии ИИ на редакционные процессы.	8
5	Транскрибация текста.	8
6	Принципы сторителлинга	8

Перечень рекомендуемой литературы

Основная литература.

№ п/ п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Количество в библиотеке
1	«Сердюков, Ю. М. Философско-методологические проблемы виртуальной реальности и искусственного интеллекта : учебное пособие для вузов / Ю. М. Сердюков, О. А. Рудецкий, В. Г. Зангиров. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — 224 с. — ISBN 978-5-507-50186-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/439811 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.»	учебное пособие для вузов	Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/439811
2	Баланов, А. Н. Искусственный интеллект. Понимание, применение и перспективы : учебник для вузов / А. Н. Баланов. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — 312 с. — ISBN 978-5-507-52357-3. — Текст :	Учебник для вузов	Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. —

	электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/448697 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.		URL: https://e.lanbook.com/book/448697
3	Чекмарев, А. В. Управление качеством цифровых продуктов и проектами цифровой трансформации : учебник для вузов / А. В. Чекмарев, В. Н. Азаров, Ю. В. Куприянов. — Санкт-Петербург : Лань, 2024. — 320 с. — ISBN 978-5-507-50039-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/434111 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	Учебник для вузов	Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/434111
4	Щербачева, Л. В. Правовое регулирование искусственного интеллекта в современном праве : учебное пособие для вузов / Л. В. Щербачева. — Санкт-Петербург : Лань, 2024. — 140 с. — ISBN 978-5-507-49755-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/428111 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	учебное пособие для вузов	Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/428111
5	Еремин, А. Л. Информационная и цифровая гигиена : учебное пособие для вузов / А. Л. Еремин. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2024. — 92 с. — ISBN 978-5-507-47641-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/399716 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	учебное пособие для вузов	Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/399716

Дополнительная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Количество в библиотеке
1	Вольфрам С. Как устроен ChatGPT? Полное погружение в принципы работы и спектр возможностей самой известной нейросети в мире / Стивен Вольфрам; пер. с англ. Е.Быковой; науч. ред. А.Здоров. — Москва: МИФ, 2024. — 192 с.	Практикум	

2	Мустакимов В. GPT студентам. 580 промптов способных решить любую проблему. — :Издательские решения, 2023. — 415 с	Практическое пособие	
3	Халилов Д. ChatGPT на каждый день: 333 промта для бизнеса и маркетинга. — М.: Альпина Паблишер, 2024 г., — 308 с.	Практическое пособие	
4	Картер Джейд. Нейросети. Обработка естественного языка. — : Литрес, 2023 г. — 231 с.	Учебное пособие	
5	Мустакимов В. GPT педагогам. 350 промптов повышающих производительность в 1000 раз. — :Издательские решения, 2023. — 226 с.	Практическое пособие	

Вопросы к зачету по дисциплине «Технологии создания медиаконтента»:

1. Перечислите основные нейросети для генерации текста и кратко охарактеризуйте их особенности.
2. Что такое промтинг? Какие принципы необходимо учитывать при составлении запросов?
3. Какие задачи может решать специализированный ИИ-ассистент для журналистов? Приведите примеры конкретных сценариев.
4. Опишите этапы создания ИИ-ассистента под конкретные редакционные задачи.
5. Какие инструменты анализа целевой аудитории (ЦА) с применением ИИ вы знаете? Как они помогают оптимизировать медиаконтент?
6. Как нейросети помогают в оптимизации контента под поисковые системы? Приведите примеры инструментов и их возможностей.
7. В чем преимущества и недостатки использования ИИ-инструментов для анализа целевой аудитории?
8. Как интеграция искусственного интеллекта влияет на производительность редакции и качество контента?
9. Какие изменения происходят в редакционных процессах при внедрении генеративного ИИ?
10. Что такое рерайт текста с помощью GPT? В каких случаях он эффективен, а когда его использование нежелательно?
11. В чем заключаются сильные и слабые стороны использования GPT для рерайта текстов?
12. Что такое Whisper и каковы его возможности для транскрибации аудио- и видеоматериалов?
13. Каковы преимущества использования Whisper для журналистов по сравнению с традиционными методами транскрибации?
14. Какие существуют подходы к сторителлингу с использованием GPT-моделей? Приведите примеры успешного применения.
15. Как использовать GPT для создания интерактивных журналистских материалов и мультимедийных историй?

16. Какие методы оптимизации контента с помощью ИИ можно использовать для повышения вовлеченности аудитории?
17. Перечислите наиболее популярные нейросети, используемые сегодня в журналистике, кратко опишите их специализацию и возможности.
18. Каковы основные этапы подготовки данных при дообучении языковых моделей под задачи генерации медиатекстов?
19. Какие навыки необходимы журналисту для эффективного взаимодействия с генеративными нейросетями при создании медиатекстов?
20. Какие риски возникают при использовании генеративных нейросетей в редакционных процессах, и как их можно минимизировать?
21. Каковы перспективы развития технологий генеративного ИИ в создании медиатекстов на ближайшие пять лет?

Рабочая программа дисциплины «ИИ в визуальных коммуникациях»

1. **Цель освоения дисциплины:** формирование у слушателей навыков работы с нейросетями для генерации графического контента, включая фото и иллюстрации. Особое внимание уделяется практическому применению технологий для создания нейрофото и нейроиллюстраций к текстам.

2. В результате освоения дисциплины слушатель должен

Знать:

- Основные нейросети для генерации графики: Midjourney, Leonardo, Recraft, Ideogram, Кандинский (Fusionbrain), Шедеврум, Krea и их аналоги;
- Специфику и возможности каждой нейросети для создания графического контента;
- Принципы генерации фото и иллюстраций с помощью ИИ.

Уметь:

- Генерировать графический контент (фото, иллюстрации) с использованием различных нейросетей;
- Использовать ИИ для создания визуального сопровождения текстов;
- Настраивать параметры генерации графики для достижения оптимального результата.

Владеть:

- Навыками работы с интерфейсами популярных графических нейросетей;
- Методами интеграции визуального контента, созданного с помощью ИИ, в редакционные процессы.

3. Структура и содержание дисциплины

Объем дисциплины и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость дисциплины «**ИИ в визуальных коммуникациях**» составляет 40 часов.

Разделы дисциплины и виды занятий

Разделы дисциплины	Всего часов	Лекции	Практические занятия	Самостоятельная работа
1. Обзор нейросетей для генерации графики	13	1	4	8
2. Специфика и возможности нейросетей	13	1	4	8
3. Практика создания нейрофото и нейроиллюстраций	14	2	4	8
Итого:	40	4	12	24

Вид итогового контроля: зачет.

Тематическое содержание дисциплины

Тема 1. Обзор нейросетей для генерации графики

- Возможности Midjourney, Leonardo, Recraft, Ideogram, Кандинский (Fusionbrain), Шедеврум, Krea и их аналогов;
- Применение ИИ в визуальных коммуникациях: от генерации изображений до адаптации контента под платформы.

Тема 2. Специфика и возможности нейросетей

- Различия между Midjourney, Leonardo и другими инструментами: сильные и слабые стороны;
- Настройка параметров генерации графики для разных задач;
- Особенности использования Кандинский (Fusionbrain) и Шедеврум для создания высококачественных иллюстраций.

Тема 3. Практика создания нейрофото и нейроиллюстраций

- Генерация фото к текстам с помощью Midjourney и Ideogram;
- Создание иллюстраций для статей с использованием Leonardo и Recraft;
- Интеграция визуального контента в редакционные процессы.

Перечень практических (семинарских) занятий

№ Модуля	Наименование практических занятий	Темы семинарских занятий
1	Генерация фото с помощью Midjourney: настройка параметров для получения качественного изображения.	-
2	Создание иллюстраций к текстам с использованием Leonardo.	-
3	Работа в Recraft и Ideogram, сильные и слабые стороны.	-
4	Практическая работа с Кандинский (Fusionbrain) и Шедеврум: создание изображений.	-
5	Сравнение возможностей различных нейросетей на примере одной задачи (например, создание иллюстрации к статье).	-

Виды самостоятельной работы слушателей

	Вид СРС	Трудоемкость
1	Исследование возможностей различных графических нейросетей.	8
2	Создание серии изображений на заданную тему с использованием разных инструментов ИИ.	8
3	Подготовка аналитического материала о применении ИИ в визуальных коммуникациях.	8

Перечень рекомендуемой литературы

Основная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Количество в библиотеке
1	«Сердюков, Ю. М. Философско-методологические проблемы виртуальной реальности и искусственного интеллекта : учебное пособие для вузов / Ю. М. Сердюков, О. А. Рудецкий, В. Г. Зангиров. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — 224 с. — ISBN 978-5-507-50186-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/439811 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.»	учебное пособие для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/439811
2	Митяков, Е. С. Искусственный интеллект и машинное обучение : учебное пособие для вузов / Е. С. Митяков, А. Г. Шмелева, А. И. Ладынин. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — 252 с. — ISBN 978-5-507-51465-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-	учебное пособие для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. —

	библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/450827 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.		URL: https://e.lanbook.com/book/450827
3	Баланов, А. Н. Искусственный интеллект. Понимание, применение и перспективы : учебник для вузов / А. Н. Баланов. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — 312 с. — ISBN 978-5-507-52357-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/448697 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	Учебник для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/448697
4	Чекмарев, А. В. Управление качеством цифровых продуктов и проектами цифровой трансформации : учебник для вузов / А. В. Чекмарев, В. Н. Азаров, Ю. В. Куприянов. — Санкт-Петербург : Лань, 2024. — 320 с. — ISBN 978-5-507-50039-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/434111 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	Учебник для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/434111
5	Щербачева, Л. В. Правовое регулирование искусственного интеллекта в современном праве : учебное пособие для вузов / Л. В. Щербачева. — Санкт-Петербург : Лань, 2024. — 140 с. — ISBN 978-5-507-49755-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/428111 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	учебное пособие для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/428111
6	Еремин, А. Л. Информационная и цифровая гигиена : учебное пособие для вузов / А. Л. Еремин. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2024. — 92 с. — ISBN 978-5-507-47641-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/399716 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	учебное пособие для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/399716

			ok.com/book/399716
--	--	--	--------------------

Дополнительная литература

№ п/ п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Количество в библиотеке
1	«Заславский, А.А. КАК ПЕДАГОГИ ПРИМЕНЯЮТ НЕЙРОСЕТИ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИЛЛЮСТРАЦИЙ / А. А. Заславский // Образовательная политика. — 2024. — № 1. — С. 100-104. — ISSN 2078-838X. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/journal/issue/368411 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.»	Статья	Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/journal/issue/368411
2	Нейросеть. Пошаговое руководство по генерации картинок и текста/ Нейросети ChatGPT, Midjourney. Инструкция для начинающих. — Москва:Издательство: АСТ, 2023 г. — 128 с.	Практическое пособие	
3	Келлехер, Джон Д. Глубокое обучение. Самый краткий и понятный курс/ Джон Д. Келлехер; [пер. с англ. М.А.Райтман]. - М.: Эксмо, 2024. – 160 с.	Учебное пособие	

Вопросы к зачету по дисциплине «ИИ в визуальных коммуникациях»:

1. Перечислите основные нейросети для генерации графики. Сравните их особенности, сильные и слабые стороны.
2. Как настроить параметры генерации изображения в Midjourney?
3. Опишите специфику и возможности генерации графики в каждой из нейросетей: Midjourney, Leonardo, Recraft, Ideogram, Кандинский (Fusionbrain), Шедеврум, Krea. Для каких задач подходит каждая из них?
4. Опишите процесс создания нейрофото и нейроиллюстраций к текстам с помощью ИИ. Какие параметры и техники можно использовать для получения наилучшего результата?
5. Какие задачи можно решать с помощью Кандинский (Fusionbrain)? Опишите роцесс создания иллюстрации.

6. В чем заключается специфика работы нейросети Midjourney при создании изображений? Перечислите основные возможности и команды.
7. Каковы ключевые преимущества платформы Leonardo.ai для создания визуального контента? Опишите ее основные функции.
8. Какие задачи можно решать с помощью нейросети Кандинский (Fusionbrain)? Приведите примеры применения в визуальных коммуникациях.
9. В чем специфика работы нейросетей Recraft и Ideogram? Как их можно использовать в журналистике и рекламе?
10. Что такое нейрофото и нейроиллюстрация? В чем специфика их создания по сравнению с традиционными методами?
11. Какие особенности следует учитывать при генерации изображений для различных социальных платформ с помощью ИИ-инструментов?
12. Каковы возможности нейросети Recraft в области визуальных коммуникаций? Для каких задач она подходит лучше всего?
13. Какова роль искусственного интеллекта в адаптации визуального контента под требования различных цифровых платформ?
14. Какие технические ограничения характерны для современных нейросетей, генерирующих изображения (например, Midjourney, Leonardo)?
15. Какие существуют методы оценки качества изображений, созданных при помощи ИИ? На что следует обращать внимание?
16. Каковы основные различия между генерацией изображений с помощью текстовых промптов и на основе референсных изображений?
17. Какие навыки необходимы специалисту по визуальным коммуникациям для эффективной работы с современными ИИ-инструментами?
18. Каковы основные этапы создания иллюстраций в Midjourney? Перечислите команды и параметры, которые можно использовать.
19. Что такое "инженерия промптов" и как она применяется в графических нейросетях?
20. Какие существуют ограничения авторских прав на изображения, созданные при помощи генеративных нейросетей (например, Midjourney)?
21. Какие типичные ошибки допускают пользователи при создании промптов для генерации изображений в Midjourney и Leonardo.ai?
22. Каким образом можно адаптировать изображения, созданные ИИ, под требования разных медийных платформ (Telegram, сайты)?
23. Что такое поликодовый (креолизованный) текст и какова роль нейросетей в его формировании для визуальных коммуникаций?
24. Каковы перспективы развития технологий генерации графики с помощью ИИ в ближайшие 5 лет? Какие вызовы это несет для специалистов по визуальным коммуникациям?

Рабочая программа дисциплины «Технологии конструирования видеоконтента»

1. Цель освоения дисциплины: формирование у слушателей знаний и навыков работы с современными нейросетями для генерации видеоконтента, включая создание видео на основе текстовых промптов и референсных изображений. Особое внимание уделяется изучению функциональных возможностей различных платформ и их интеграции в рабочие процессы журналиста.

2. В результате освоения дисциплины слушатель должен Знать:

- Основные нейросети для генерации видеоконтента: Klingai, RunwayML, Lumalabs, Hailuo AI MiniMax, PikaLabs, Leonardo и их аналоги;
- Функциональные возможности каждой из нейросетей и их области применения;
- Принципы работы с текстовыми промптами и референсными изображениями для создания видео.

Уметь:

- Использовать нейросети для генерации видеоконтента;
- Настраивать параметры генерации видео для достижения заданного результата;
- Создавать видеоролики на основе текстовых описаний или графических референсов.

Владеть:

- Навыками работы с интерфейсами популярных видео-нейросетей;
- Методами интеграции видеоконтента, созданного с помощью ИИ, в редакционные процессы.

3. Структура и содержание дисциплины

Объем дисциплины и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость дисциплины «Технологии конструирования видеоконтента» составляет 40 часов.

Разделы дисциплины и виды занятий

Разделы дисциплины	Всего часов	Лекции	Практические занятия	Самостоятельная работа
1. Обзор нейросетей для генерации видео	12	2	2	8

2. Специфика и возможности нейросетей	12	2	2	8
3. Практика создания видеоконтента	16	4	4	8
Итого:	40	8	8	24

Вид итогового контроля: зачет.

Тематическое содержание дисциплины

Тема 1. Обзор нейросетей для генерации видео

- Возможности Klingai, RunwayML, Lumalabs, Hailuo AI MiniMax, PikaLabs, Leonardo и их аналогов;
- Применение ИИ в создании видеоконтента: от анимаций до короткометражных роликов.

Тема 2. Специфика и возможности нейросетей

- Различия между Klingai, RunwayML и другими инструментами: сильные и слабые стороны;
- Генерация видео на основе текстовых промптов;
- Работа с референсными изображениями (созданными в Leonardo, Midjourney или на основе фотографий (в т.ч. архивных)).

Тема 3. Практика создания видеоконтента

- Создание коротких роликов на основе текстовых описаний;
- Генерация видео на базе референсных изображений;
- Интеграция созданного видеоконтента в редакционные процессы.

Перечень практических (семинарских) занятий

№ Модуля	Наименование практических занятий	Темы семинарских занятий
1	Генерация видео с помощью RunwayML: настройка параметров для получения качественного результата.	-
2	Работа с Klingai: создание анимаций по текстовым промптам.	-
3	Генерация видео с помощью нейросети Lumalabs.	-

4	Возможности нейросети Hailuo AI MiniMax, создание видео.	-
5	Использование PikaLabs для генерации видео на основе графических референсов.	-
6	Сравнение возможностей различных платформ на примере одной задачи.	-

Виды самостоятельной работы слушателей

	Вид СРС	Трудоемкость
1	Исследование функциональных возможностей различных видео-нейросетей.	8
2	Создание короткого видеоролика на заданную тему с использованием одной из платформ.	8
3	Подготовка аналитического материала о применении ИИ в создании видеоконтента.	8

Перечень рекомендуемой литературы

Основная литература

№ п/ п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Количество в библиотеке
1	«Сердюков, Ю. М. Философско-методологические проблемы виртуальной реальности и искусственного интеллекта : учебное пособие для вузов / Ю. М. Сердюков, О. А. Рудецкий, В. Г. Зангиров. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — 224 с. — ISBN 978-5-507-50186-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/439811 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.»	учебное пособие для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/439811
2	Митяков, Е. С. Искусственный интеллект и машинное обучение : учебное пособие для вузов / Е. С. Митяков, А. Г. Шмелева, А. И. Ладынин. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — 252 с. — ISBN 978-5-507-51465-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/450827 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	учебное пособие для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/450827
3	Баланов, А. Н. Искусственный интеллект. Понимание, применение и перспективы : учебник для вузов / А. Н. Баланов. — 2-е	Учебник для вузов	Текст : электронный / / Лань :

	изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — 312 с. — ISBN 978-5-507-52357-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/448697 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.		электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/448697
4	Чекмарев, А. В. Управление качеством цифровых продуктов и проектами цифровой трансформации : учебник для вузов / А. В. Чекмарев, В. Н. Азаров, Ю. В. Куприянов. — Санкт-Петербург : Лань, 2024. — 320 с. — ISBN 978-5-507-50039-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/434111 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	Учебник для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/434111
5	Щербачева, Л. В. Правовое регулирование искусственного интеллекта в современном праве : учебное пособие для вузов / Л. В. Щербачева. — Санкт-Петербург : Лань, 2024. — 140 с. — ISBN 978-5-507-49755-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/428111 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	учебное пособие для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/428111
6	Еремин, А. Л. Информационная и цифровая гигиена : учебное пособие для вузов / А. Л. Еремин. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2024. — 92 с. — ISBN 978-5-507-47641-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/399716 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	учебное пособие для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/399716

Дополнительная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Количество в библиотеке
1	Нейросеть. Пошаговое руководство по генерации картинок и текста/ Нейросети ChatGPT, Midjourney. Инструкция для начинающих. — Москва:Издательство: АСТ, 2023 г. — 128 с.	Практическое пособие	

2	Картер Джейд. Нейросети. Обработка естественного языка. — : Литрес, 2023 г. — 231 с.	Учебное пособие	
3	Келлехер, Джон Д. Глубокое обучение. Самый краткий и понятный курс/ Джон Д. Келлехер; [пер. с англ. М.А.Райтман]. - М.: Эксмо, 2024. – 160 с.	Учебное пособие	

**Вопросы к зачету по дисциплине
«Технологии конструирования видеоконтента»:**

1. Перечислите основные нейросети для генерации видео. Сравните их особенности, сильные и слабые стороны.
2. Опишите специфику работы нейросети KlingAI при генерации видеороликов по текстовым промптам и изображениям.
3. В чем заключаются ключевые возможности RunwayML для создания видеоконтента? Перечислите основные функции платформы.
4. Какие задачи можно решать с помощью нейросети Lumalabs (Luma AI)? Приведите примеры ее применения в медиа и рекламе.
5. Каковы особенности работы нейросети Hailuo AI MiniMax при генерации видео? В каких случаях ее использование наиболее эффективно?
6. Какие возможности предоставляет нейросеть PikaLabs для создания видеоконтента на основе статичных изображений?
7. Опишите процесс генерации видео на основе референсной картинки с помощью Leonardo.ai. Какие этапы необходимо пройти?
8. Какие существуют ограничения современных нейросетей при создании видеоконтента (например, RunwayML, KlingAI)?
9. Что такое "референсная картинка" и как она используется для генерации видеоконтента в нейросетях?
10. Опишите процесс создания видеоконтента на основе референсной картинки или текстового промпта с использованием нейросетей. Какие параметры и техники можно использовать для получения наилучшего результата?
11. Каковы преимущества и недостатки использования текстовых промтов по сравнению с референсными изображениями при создании видео с помощью ИИ?
12. Какие навыки необходимы специалисту для эффективной работы с инструментами генерации видеоконтента на основе ИИ?
13. Что такое CFG Scale в KlingAI и как он влияет на результат генерации видео по текстовому описанию?
14. Каковы перспективы развития технологий генерации видео с помощью ИИ в ближайшие пять лет? Какие вызовы это создает для специалистов по созданию контента?
15. Какие навыки должны быть у специалиста, работающего с технологиями генерации видеоконтента на основе нейросетей?

Рабочая программа дисциплины «Генерация аудиоконтента»

1. Цель освоения дисциплины: формирование у слушателей навыков работы с современными платформами для генерации и обработки аудиоконтента, включая синтез речи, создание уникального голоса, генерацию музыкальных треков и интеграцию аудиоконтента в медиапроекты.

2. В результате освоения дисциплины слушатель должен

Знать:

- Функциональные возможности платформ ElevenLabs и Suno;
- Принципы настройки голосовых моделей и синтеза речи;
- Методы генерации музыкального и голосового контента;
- Основы интеграции аудиоконтента в медиапроекты.

Уметь:

- Настраивать голосовые модели и генерировать синтетическую речь с помощью ElevenLabs;
- Создавать уникальные голоса;
- Генерировать музыкальные треки и аудиозаставки с использованием Suno;
- Интегрировать аудиоконтент в редакционные процессы.

Владеть:

- Навыками работы с интерфейсами платформ ElevenLabs и Suno;
- Методами настройки параметров синтеза речи для различных целей;
- Техниками создания аудиоконтента для подкастов и видеороликов.

3. Структура и содержание дисциплины

Объем дисциплины и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость дисциплины «Генерация аудиоконтента» составляет 40 часов.

Разделы дисциплины и виды занятий

Разделы дисциплины	Всего часов	Лекции	Практические занятия	Самостоятельная работа
1. Обзор платформы ElevenLabs	10	2	4	4

2. Работа с ElevenLabs: настройка голосовых моделей и синтез речи	10	2	4	4
3. Обзор нейросети Suno: генерация музыкального контента	10	2	4	4
4. Практика работы с Suno: музыкальные треки и заставки	10	2	4	4
Итого:	40	8	16	16

Вид итогового контроля: зачет.

Тематическое содержание дисциплины

Тема 1. Обзор платформы ElevenLabs

- Функциональные возможности ElevenLabs: генерация синтетической речи, настройка голосовых моделей, создание уникальных голосов.
- Области применения ElevenLabs в журналистике и медиа.

Тема 2. Работа с ElevenLabs: настройка голосовых моделей и синтез речи

- Настройка параметров синтеза речи для различных целей (подкасты, аудиосообщения).
- Создание уникального голоса.
- Практическое создание аудиосообщений.

Тема 3. Обзор нейросети Suno: генерация музыкального контента

- Функциональные возможности Suno: генерация музыки, обработка аудио, работа с текстовыми запросами.
- Применение Suno для создания заставок, музыкальных треков и другого аудиоконтента.

Тема 4. Практика работы с Suno: музыкальные треки и заставки

- Генерация музыкальных треков на основе текстовых запросов.
- Создание вступительных заставок для видеороликов.

Перечень практических (семинарских) занятий

№ Модуля	Наименование практических занятий	Темы семинарских занятий
1	Обзор возможностей и настройка нейросети ElevenLabs создание голоса.	-
2	Генерация аудиофрагмента с использованием синтетической речи (ElevenLabs).	-
3	Генерация музыкального трека с помощью Suno на основе текстового запроса.	-
4	Создание аудиозаставки для медиапроекта с использованием Suno.	-

Виды самостоятельной работы слушателей

	Вид СРС	Трудоемкость
1	Исследование возможностей платформы ElevenLabs: анализ примеров использования в медиа.	4
2	Создание голоса под конкретную задачу в программе ElevenLabs.	4
3	Генерация музыкального трека на заданную тему с использованием Suno.	8

Перечень рекомендуемой литературы

Основная литература.

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Количество в библиотеке
1	«Сердюков, Ю. М. Философско-методологические проблемы виртуальной реальности и искусственного интеллекта : учебное пособие для вузов / Ю. М. Сердюков, О. А. Рудецкий, В. Г. Зангиров. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — 224 с. — ISBN 978-5-507-50186-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/439811 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.»	учебное пособие для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/439811
2	Митяков, Е. С. Искусственный интеллект и машинное обучение : учебное пособие для вузов / Е. С. Митяков, А. Г. Шмелева, А. И. Ладынин. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — 252 с. — ISBN 978-5-507-51465-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/450827 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	учебное пособие для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/450827

3	Баланов, А. Н. Искусственный интеллект. Понимание, применение и перспективы : учебник для вузов / А. Н. Баланов. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — 312 с. — ISBN 978-5-507-52357-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/448697 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	Учебник для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/448697
4	Чекмарев, А. В. Управление качеством цифровых продуктов и проектами цифровой трансформации : учебник для вузов / А. В. Чекмарев, В. Н. Азаров, Ю. В. Куприянов. — Санкт-Петербург : Лань, 2024. — 320 с. — ISBN 978-5-507-50039-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/434111 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	Учебник для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/434111
5	Щербачева, Л. В. Правовое регулирование искусственного интеллекта в современном праве : учебное пособие для вузов / Л. В. Щербачева. — Санкт-Петербург : Лань, 2024. — 140 с. — ISBN 978-5-507-49755-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/428111 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	учебное пособие для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/428111
6	Еремин, А. Л. Информационная и цифровая гигиена : учебное пособие для вузов / А. Л. Еремин. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2024. — 92 с. — ISBN 978-5-507-47641-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/399716 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	учебное пособие для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/399716

Дополнительная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Количество в библиотеке
1	Шталь Б.К, Шредер Д., Родригес Р. Этика искусственного интеллекта: Кейсы и варианты решения этических проблем —	Практикум	

	М.: Издательство Высшей школы экономики, 2024. — 200 с. ISBN 978-5-7598-2981-2		
2	Холмс У., Бялик М., Фейдел Ч. Искусственный интеллект в образовании: Перспективы и проблемы для преподавания и обучения/ Уэйн Холмс, Майя Бялик, Чарльз Фейдел. - Пер. с англ. — М.:Альпина ПРО, 2022. – 304 с.	Учебное пособие	
3	Сотой М. Нейросеть разумная: Как искусственный интеллект осваивает человеческие навыки, творит, думает и учится. — М.: КоЛибри, Азбука-Аттикус, 2024 г. — 384 с.	Практическое пособие	

Вопросы к зачету по дисциплине «Генерация аудиоконтента»:

1. Какие основные задачи решают нейросети ElevenLabs и Suno в области генерации аудиоконтента?
2. Опишите функциональные возможности платформы ElevenLabs для создания синтетической речи.
3. Каковы технические особенности работы платформы ElevenLabs при генерации реалистичной озвучки текста?
4. Какие параметры можно настроить при создании уникального голоса в ElevenLabs?
5. В чем заключается процесс создания уникального голоса с помощью ElevenLabs?
6. Каковы возможности ElevenLabs по переводу и дублированию видеоконтента на разные языки?
7. Перечислите основные технические ограничения, с которыми сталкиваются пользователи при работе с платформой ElevenLabs.
8. Какие параметры можно настраивать при создании аудиосообщений и подкастов в ElevenLabs, чтобы добиться реалистичности звучания?
9. Опишите пошаговый алгоритм создания подкаста с использованием нейросети ElevenLabs.
10. В чем заключаются ключевые возможности нейросети Suno по генерации музыкального контента?
11. Как осуществляется создание музыкального трека в Suno на основе текстового промта? Опишите процесс пошагово.
12. Какие жанры и стили музыки можно создавать с помощью Suno? Приведите примеры возможных запросов.
13. Каковы технические особенности и ограничения платформы Suno при генерации музыки и аудио?
14. В чем заключается специфика работы с текстовыми запросами в нейросети Suno? Какие рекомендации существуют для составления эффективных промтов?

15. Как интегрировать нейросеть Suno в рабочие процессы для создания аудиоконтента под разные платформы (подкасты, соцсети, реклама)?
16. Опишите процесс создания вступительной заставки для подкаста или видеопрокта с помощью Suno.
17. Какие типичные ошибки допускают пользователи при работе с ElevenLabs и Suno, и как их избежать?
18. Сравните функциональные возможности нейросетей ElevenLabs и Suno: в каких случаях лучше использовать каждую из них?
19. Каковы перспективы развития технологий генерации аудиоконтента с помощью ИИ (ElevenLabs, Suno) в ближайшие пять лет? Какие вызовы это создает для специалистов по созданию аудиоконтента?
20. Какие преимущества дает интеграция аудиоконтента, созданного ИИ, в медиапроекты?

Рабочая программа дисциплины «Проектирование медиаконтента»

1. Цель освоения дисциплины: формирование у слушателей комплексных навыков создания медиаконтента с использованием технологий искусственного интеллекта (ИИ), включая генерацию текста, графики, видео и звука, а также их интеграцию в готовые контент-проекты. Особое внимание уделяется монтажу видеоматериалов и созданию мультимедийных проектов.

2. В результате освоения дисциплины слушатель должен

Знать:

- Принципы и этапы создания медиаконтента с использованием ИИ;
- Основные инструменты для генерации текста, графики, видео и звука;
- Программы для монтажа видео, такие как CapCut, и их функциональные возможности.

Уметь:

- Генерировать текстовый, графический, видеоконтент и аудио с помощью нейросетей;
- Интегрировать созданные элементы в единый мультимедийный проект;
- Выполнять монтаж видеороликов с использованием программного обеспечения.

Владеть:

- Навыками работы с нейросетями для генерации контента (ChatGPT, Midjourney, Leonardo, RunwayML, ElevenLabs и др.);
- Методами монтажа видео в CapCut или аналогичных программах;
- Техниками проектирования мультимедийного контента.

3. Структура и содержание дисциплины

Объем дисциплины и виды учебной деятельности

Общая трудоемкость дисциплины «Проектирование медиаконтента» составляет 40 часов.

Разделы дисциплины и виды занятий

Разделы дисциплины	Всего часов	Лекции	Практические занятия	Самостоятельная работа
1. Создание видеоролика с помощью нейросетей	20	2	10	8
2. Создание готового контент-проекта	20	2	10	8
Итого:	40	4	20	16

Вид итогового контроля: зачет.

Тематическое содержание дисциплины

Тема 1. Создание видеоролика с помощью нейросетей

- Генерация текста для сценария с использованием ChatGPT;
- Создание графики и иллюстраций в Midjourney или Leonardo;
- Генерация видео с помощью RunwayML или PikaLabs;
- Синтез речи и создание аудио с ElevenLabs или Yandex SpeechKit;
- Перенос созданных материалов в программу монтажа CapCut;
- Основы видеомонтажа: работа с таймлайном, наложение звука, добавление эффектов.

Тема 2. Создание готового контент-проекта

- Комплексная разработка статьи с нейроиллюстрациями;
- Формирование видеоряда из нейровидео и иллюстраций;
- Синтез звукового сопровождения для проекта;
- Интеграция всех элементов в единый мультимедийный проект.

Перечень практических (семинарских) занятий

№ Модуля	Наименование практических занятий	Темы семинарских занятий
1	Генерация сценария видеоролика с использованием ChatGPT.	-
2	Создание графических элементов для видео в Midjourney или Leonardo.	-
3	Работа с RunwayML или аналогами: создание короткого видеоклипа на основе текстового промпта.	-
4	Настройка синтетической речи в ElevenLabs для озвучивания видеоролика.	-
5	Монтаж видеоролика в CapCut: добавление графики, звука и эффектов.	-
6	Разработка статьи с нейроиллюстрациями и интеграция мультимедийных элементов.	-

Виды самостоятельной работы слушателей

	Вид СРС	Трудоемкость
1	Исследование возможностей нейросетей для генерации мультимедийного контента.	4
2	Практическая работа по созданию сценария и графики для проекта.	4
3	Монтаж видеоролика: интеграция текста, графики, видео и звука.	8

Перечень рекомендуемой литературы

Основная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Количество в библиотеке
1	«Сердюков, Ю. М. Философско-методологические проблемы виртуальной реальности и искусственного интеллекта : учебное пособие для вузов / Ю. М. Сердюков, О. А. Рудецкий, В. Г. Зангиров. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — 224 с. — ISBN 978-5-507-50186-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/439811 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.»	учебное пособие для вузов	Текст : электронный / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/439811
2			
3	Митяков, Е. С. Искусственный интеллект и машинное обучение : учебное пособие для	учебное пособие для вузов	Текст : электронный /

	вузов / Е. С. Митяков, А. Г. Шмелева, А. И. Ладынин. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — 252 с. — ISBN 978-5-507-51465-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/450827 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.		/ Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/450827
4	Баланов, А. Н. Искусственный интеллект. Понимание, применение и перспективы : учебник для вузов / А. Н. Баланов. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — 312 с. — ISBN 978-5-507-52357-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/448697 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	Учебник для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/448697
5	Чекмарев, А. В. Управление качеством цифровых продуктов и проектами цифровой трансформации : учебник для вузов / А. В. Чекмарев, В. Н. Азаров, Ю. В. Куприянов. — Санкт-Петербург : Лань, 2024. — 320 с. — ISBN 978-5-507-50039-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/434111 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	Учебник для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/434111
6	Щербачева, Л. В. Правовое регулирование искусственного интеллекта в современном праве : учебное пособие для вузов / Л. В. Щербачева. — Санкт-Петербург : Лань, 2024. — 140 с. — ISBN 978-5-507-49755-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/428111 (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.	учебное пособие для вузов	Текст : электронный / / Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/428111

Дополнительная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Количество в библиотеке
1	Дэвенпорт Т. Внедрение искусственного интеллекта в бизнес-практику: Преимущества и сложности / Томас Дэвенпорт; Пер. с англ. – М.: Альпина Паблишер, 2021. – 316 с.	Практическое пособие	

2	Пройдаков Э.М. Англо-русский толковый словарь по искусственному интеллекту и робототехнике/ Эдуард Пройдаков, Леонид Теплицкий . — М.: А. Сандлер, 2022. — 608 с.	Словарь	
3	Сотой М. Нейросеть разумная: Как искусственный интеллект осваивает человеческие навыки, творит, думает и учится. — М.: КоЛибри, Азбука-Аттикус, 2024 г. — 384 с.	Практическое пособие	

Вопросы к зачету по дисциплине «Проектирование медиаконтента»:

1. Опишите процесс создания видеоролика с использованием ИИ: от генерации текста до монтажа видео в CapCut.
2. Какие нейросети используются для генерации графики и видео? Укажите их особенности и области применения.
3. Как интегрировать текстовый, графический, аудио- и видеоконтент в единый проект? Приведите примеры успешных решений.
4. Опишите пошагово процесс создания видеоролика с помощью генерации текста (GPT), графики (Midjourney или Leonardo), аудио (ElevenLabs, Yandex SpeechKit/Suno) и видео (Runway или KlingAI).
5. Какие возможности предоставляет CapCut для автоматического добавления субтитров и титров в видео? Как это влияет на восприятие контента?
6. Какие ошибки чаще всего возникают при интеграции материалов, созданных разными нейросетями, и как их избежать?
7. Каковы преимущества использования AI-функций CapCut (например, авто-субтитры, удаление фона) при монтаже видео?
8. В чем преимущества использования нейросетевых инструментов перед традиционными методами проектирования медиаконтента?
9. Какие навыки необходимы специалисту для успешного проектирования медиаконтента с использованием комбинации нейросетей и программ монтажа?
10. Как эффективно использовать возможности платформы Suno для генерации музыкального сопровождения в комплексном видеопроекте?
11. Что такое «генеративный монтаж» и какова роль ИИ-технологий в автоматизации процесса монтажа видеоконтента?
12. Какие ошибки чаще всего допускают пользователи при монтаже видео в CapCut и как их избежать?
13. Каковы перспективы развития технологий проектирования медиаконтента с помощью искусственного интеллекта в ближайшие пять лет? Какие вызовы это создает для специалистов по созданию мультимедийного контента?

2.4 Программа итоговой аттестации

Итоговая аттестация проводится в форме экзамена, который включает 1 теоретический вопрос, 1 практическое задание.

Показатели и критерии оценки сформированности компетенций для курса «Искусственный интеллект в медиа»

1. Показатели сформированности компетенций

Знания:

- Понимание ключевых концепций искусственного интеллекта (ИИ) и его применения в журналистике.
- Знание инструментов ИИ для генерации текста, графики, видео и аудио.
- Осведомленность об этических аспектах использования ИИ, включая вопросы авторского права и дезинформации.
- Знание методов анализа целевой аудитории и оптимизации контента.
- Понимание принципов интеграции ИИ в редакционные процессы.

Умения:

- Использование текстовых нейросетей для генерации статей, заголовков и анализа целевой аудитории.
- Генерация графического контента с помощью Midjourney, Leonardo и других нейросетей.
- Создание видеоконтента на основе текстовых промптов и референсных изображений.
- Настройка голосовых моделей и синтез речи с использованием ElevenLabs.
- Разработка мультимедийных проектов, включающих текст, графику, видео и аудио.

Владение:

- Навыками работы с интерфейсами различных нейросетей.
- Методами проверки достоверности информации (фактчекинг).
- Техниками монтажа видеороликов в CapCut или аналогичных программах.
- Способами адаптации контента под разные платформы и аудитории.

2. Критерии оценки компетенций

Критерии оценки теоретических знаний:

- Полнота ответа (освещение всех аспектов вопроса).
- Глубина понимания материала (способность объяснить ключевые концепции).
- Логичность изложения (последовательность и структура ответа).
- Умение применять знания на практике (приведение примеров).

Критерии оценки практических навыков:

- Точность выполнения задания (соответствие требованиям задачи).
- Качество созданного контента (визуальная, текстовая или аудио составляющая).
- Учет целевой аудитории при создании контента.
- Эффективность использования инструментов ИИ для решения задач.

Критерии оценки проектной деятельности:

- Связность и интеграция элементов проекта (текст, графика, видео, аудио).
- Креативность подхода к выполнению задачи.
- Соответствие проекта заданным целям и требованиям.
- Уровень автоматизации редакционных процессов с помощью ИИ.

3. Уровни сформированности компетенций

Уровень	Характеристика
Высокий	Слушатель демонстрирует глубокое знание материала, свободно применяет ИИ-инструменты, создает качественный контент, полностью соответствует требованиям.
Средний	Слушатель владеет основными знаниями и навыками, допускает незначительные ошибки или неточности.
Базовый	Слушатель демонстрирует понимание основных концепций, но испытывает трудности при их применении на практике.
Низкий	Слушатель не освоил базовые знания или навыки, демонстрирует неспособность выполнять задания.

4. Итоговая оценка

Итоговая аттестация проводится в форме экзамена или проектной работы, включающей теоретические вопросы и практические задания. Оценка выставляется на основе вышеуказанных критериев.

Вопросы для итоговой аттестации

1. Что такое искусственный интеллект (ИИ) и каковы ключевые области его применения в современной журналистике? Приведите примеры.
2. Опишите основные преимущества и недостатки использования ИИ в создании контента. Какие этические дилеммы возникают при этом?

3. Перечислите и кратко опишите основные ИИ-инструменты, которые рассматривались в курсе, и укажите их ключевые функции и область применения в журналистике.

4. Назовите нейросети для генерации текста. Сравните их особенности, сильные и слабые стороны.

5. Что такое промптинг, и какие основные принципы необходимо учитывать при составлении эффективных промптов для текстовых нейросетей? Приведите примеры успешных и неудачных промптов.

6. Опишите процесс обучения GPT написанию статей в определенном стиле. Какие методы и параметры можно использовать для достижения желаемого результата?

7. Как создать ИИ-ассистента (GPTs) под конкретные задачи журналиста? Приведите примеры таких задач и опишите процесс настройки GPTs для их решения.

8. Какие инструменты на базе GPT можно использовать для анализа целевой аудитории? Приведите примеры использования этих инструментов и опишите, какую информацию можно получить.

9. Как сгенерировать эффективные заголовки для статей с помощью ИИ? Какие методы и инструменты можно использовать для оптимизации заголовков и повышения их кликабельности?

10. Опишите процесс интеграции ИИ в редакционные процессы. Как можно использовать ИИ для улучшения качества существующих материалов и автоматизации рутинных задач?

11. Какие методики оценки информационных источников и инструменты фактчекинга вам известны? Опишите процесс проверки информации.

12. Как использовать GPT, Whisper и их аналоги для рерайта и транскрипции контента?

13. Как автоматизировать адаптацию контента под различные социальные сети с помощью ИИ?

14. Как использовать GPT для сторителлинга? Приведите примеры успешного применения GPT в создании интересных и захватывающих историй.

15. Перечислите основные нейросети для генерации графики. Сравните их особенности, сильные и слабые стороны.

16. Опишите специфику и возможности генерации графики в каждой из нейросетей: Midjourney, Leonardo, Recraft, Ideogram, Кандинский (Fusionbrain), Шедеврум, Krea. Для каких задач подходит каждая из них?

17. Опишите процесс создания нейрофото и нейроиллюстраций к текстам с помощью ИИ. Какие параметры и техники можно использовать для получения наилучшего результата?

18. Перечислите основные нейросети для генерации видео. Сравните их особенности, сильные и слабые стороны.

19. Опишите специфику и возможности генерации видеоконтента в каждой из нейросетей: Klingai, RunwayML, Lumalabs, Hailuo AI MiniMax, PikaLabs, Leonardo. Для каких задач подходит каждая из них?

20. Опишите процесс создания видеоконтента на основе референсной картинки или текстового промпта с использованием нейросетей. Какие параметры и техники можно использовать для получения наилучшего результата?

21. Опишите функциональные возможности платформы ElevenLabs.

22. Опишите процесс генерации синтетической речи и создания уникального голоса для бренда или проекта в ElevenLabs.

23. Как создать аудиосообщения и подкасты с использованием ElevenLabs? Опишите процесс настройки параметров синтеза речи для достижения желаемого результата.

24. Опишите возможности нейросети Suno для генерации аудио. Как работать с текстовыми запросами в Suno?

25. Как интегрировать Suno в рабочие процессы журналиста? Опишите процесс генерации музыкальных треков и создания аудиоконтента для различных целей.

26. Опишите процесс создания видеоролика с помощью нейросетей: генерация текста, графики, видео и звука. Какие основные этапы монтажа следует учитывать?

27. В чем заключается проблематика авторского права и лицензирования при использовании ИИ для создания контента? Какие риски существуют, и как их можно минимизировать?

28. Опишите проблему дезинформации в связи с использованием технологий ИИ, в частности, deepfake-репортажи. Какие методы проверки фактов и алгоритмы распознавания синтезированного контента вам известны?

Практические задания для итоговой аттестации

Задание 1: Создание новостной статьи с помощью ИИ и адаптация под целевую аудиторию

Задача: используя один из генеративных текстовых инструментов (например, ChatGPT), создайте новостную статью на тему "Внедрение ИИ в локальные СМИ: перспективы и вызовы". Отредактируйте полученный текст, адаптировав его под стиль, тон и целевую аудиторию (например, деловые издания, молодежные онлайн-журналы, региональные газеты). Необходимо создать три разные версии статьи для разных ЦА.

Критерии:

- Фактологическая точность и актуальность информации.
- Стилистическая и грамматическая корректность каждой версии статьи.
- Соответствие тона, стиля и лексики каждой версии статьи выбранной целевой аудитории.

- Оформление статьи в соответствии с требованиями выбранных изданий (структура, заголовки, подзаголовки).
- Редакционная обработка (улучшение читабельности, устранение стилистических недочетов).

Задание 2: Генерация визуального контента для социальной сети с помощью ИИ

Задача: сгенерируйте три визуальных элемента (например, изображения, короткие видео) для продвижения новостной статьи, созданной в задании 1, в различных социальных сетях. Используйте графические и видео нейросети (например, Leonardo, Midjourney, Runway, PikaLabs). Каждый визуальный элемент должен быть адаптирован под особенности выбранной социальной сети.

Критерии:

- Соответствие визуальных элементов содержанию статьи и целевой аудитории социальной сети.
- Техническое качество изображений и видео (разрешение, четкость, цветовая гамма).
- Креативность и оригинальность визуального решения.
- Учет особенностей формата и требований каждой социальной сети.
- Использование инструментов для автоматической адаптации контента под разные платформы (если применимо).

Задание 3: Фактчекинг и коррекция текста, сгенерированного ИИ

Задача: возьмите фрагмент текста (не менее 200 слов), сгенерированного ИИ на любую тему, связанную с искусственным интеллектом, и тщательно проверьте его на фактологические ошибки и предвзятость. Используйте не менее трех проверенных источников информации для подтверждения или опровержения фактов. Скорректируйте текст, устранив недостоверные данные и добавив ссылки на надежные источники. Оцените общий уровень доверия к информации, сгенерированной ИИ, и предложите методы повышения ее достоверности.

Критерии:

- Точность исправлений и дополнений.
- Способность выявлять скрытые ошибки и предвзятые высказывания.
- Использование надежных и авторитетных источников информации.
- Логичность и ясность объяснения обнаруженных ошибок и внесенных изменений.
- Оценка общего качества и надежности, сгенерированного ИИ текста после корректировки.

Задание 4: Создание и настройка ИИ-ассистента (GPTs) для автоматизации редакционных задач

Задача: создайте ИИ-ассистента (GPTs) на базе GPT-4 или аналогичной платформы, который будет выполнять конкретную задачу в редакционном

процессе, например, генерацию вариантов заголовков для статей, анализ тональности текста, проверка грамматики и стиля. Опишите подробно процесс создания и настройки GPTs, укажите использованные промпты и параметры. Протестируйте GPTs на нескольких примерах и оцените его эффективность и точность.

Критерии:

- Четкое определение цели и задачи GPTs.
- Продуманность и эффективность промптов и настроек.
- Функциональность и удобство использования созданного GPTs.
- Точность и релевантность результатов, генерируемых GPTs.
- Оценка потенциала автоматизации редакционных задач с помощью созданного ИИ-ассистента.

Задание 5: Создание видеоролика с использованием ИИ

Задача: создайте короткий видеоролик (до 2 минут) на актуальную тему в журналистике с использованием различных ИИ-инструментов для генерации текста, графики, аудио и видео. Процесс включает:

1. Создание сценария с помощью текстовой нейросети (например, ChatGPT).
2. Генерация графических элементов (например, иллюстраций, анимаций) с помощью графических нейросетей (например, Midjourney, Leonardo).
3. Генерация или создание закадрового голоса с помощью нейросетей для генерации аудио (например, ElevenLabs).
4. Создание видеоклипов с помощью видео-нейросетей (например, Klingai, PikaLabs).
5. Монтаж всех элементов в программе CapCut или аналогичной.

Критерии:

- Соответствие видеоролика заданной теме и задачам.
- Связность и логичность сценария.
- Качество графических и видео элементов.
- Качество аудиодорожки и закадрового голоса.
- Техническое качество монтажа и финального видеоролика.
- Креативность и оригинальность идеи и исполнения.