

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ОП.09 Нейросети: искусственный интеллект для дизайнера

программы подготовки специалистов среднего звена
специальность

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Форма обучения - очная

Владивосток 2026

Рабочая программа ОП.09 Нейросети: искусственный интеллект для дизайнера разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), квалификация Дизайнер, утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 05 мая 2022 г. № 308

Разработчик(и): Д.В. Масенкова, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии
Протокол № 9 от 20.05.2026

Председатель ПЦК  Д.В. Масенкова

СОДЕРЖАНИЕ

- 1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ
ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина ОП.09 Нейросети: искусственный интеллект для дизайнера является обязательной частью технического цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

По итогам освоения курса, обучающиеся должны продемонстрировать результаты обучения, соотнесённые с результатами освоения ООП СПО, приведенные в таблице.

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК 02.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 09.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания:

Код компетенции	Уметь	Знать
ОК 01. (из ПООП соответствующей профессии)	распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составить план действия; определить необходимые ресурсы; владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; реализовать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности
ОК 02. (из ПООП соответствующей профессии)	определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне	номенклатура информационных источников применяемых в профессиональной деятельности; приемы

	информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска	структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации
ОК 09. (из ПООП соответствующей профессии	определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования	содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	54
в том числе:	
– теоретическое обучение	20
– практические занятия <i>(если предусмотрено)</i>	22
– лабораторные занятия <i>(если предусмотрено)</i>	0
– курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено)</i>	0
– самостоятельная работа	12
– консультации	0
– промежуточная аттестация – <i>(форма промежуточной аттестации)</i>	0

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Введение в искусственный интеллект для дизайнера		8	
Тема 1.1. Основы ИИ и нейросетей	Понятие искусственного интеллекта, машинного обучения и нейронных сетей. История развития AI в дизайне. Обзор современных AI-инструментов (Midjourney, DALL-E, Kandinsky, Stable Diffusion, Leonardo.ai, Adobe Firefly).	2	ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Практическое занятие №1: Регистрация и знакомство с интерфейсом 2-3 AI-сервисов. Анализ их возможностей и ограничений.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: Подготовка сравнительной таблицы AI-инструментов для дизайнера (назначение, платформа, язык интерфейса, стоимость).	1	
Тема 1.2. Правовые и этические аспекты использования AI	Авторские права на сгенерированные изображения. Лицензии и условия использования AI-контента. Этика использования нейросетей в профессиональной деятельности.	2	ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Самостоятельная работа обучающихся: Анализ пользовательских соглашений Midjourney и Kandinsky. Подготовка памятки «Правила использования AI-контента в коммерческих проектах».	1	
Раздел 2. Генерация изображений с помощью нейросетей		24	
Тема 2.1. Основы работы с промптами	Что такое промпт. Структура эффективного промпта: объект, стиль, освещение, композиция, цветовая гамма, качество. Ключевые слова и параметры. Промпты на русском и английском языках.	4	ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Практическое занятие №2: Составление и тестирование промптов для генерации объектов (предмет дизайна, персонаж, текстура). Сравнение результатов разных нейросетей.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся: Создание библиотеки из 20 эффективных промптов для разных типов дизайн-задач.	2	
Тема 2.2. Генерация изображений для дизайн-проектов	Генерация фонов, текстур, паттернов. Создание референсов и мудбордов. Генерация логотипов и фирменной символики.	4	ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Практическое занятие №3: Создание серии изображений для дизайн-проекта (упаковка, интерьер, одежда). Генерация бесшовных текстур и паттернов.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся: Подготовка мудборда для вымышленного бренда с использованием сгенерированных изображений.	2	

Тема 2.3. Редактирование и доработка сгенерированных изображений	Инструменты ретуши и доработки: inpainting, outpainting, upscale. Adobe Firefly: генеративная заливка, генеративное расширение.	2	ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Практическое занятие №4: Доработка сгенерированных изображений: удаление артефактов, масштабирование, добавление/удаление элементов. Интеграция AI-контента в макет в Photoshop.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся: Подготовка финального изображения для печати или публикации с использованием AI-инструментов ретуши.	2	
Раздел 3. Интеграция AI в профессиональную деятельность		14	
Тема 3.1. Создание нейросетевого проекта	Постановка задачи для AI-проекта. Техническое задание на генерацию. Выбор инструментов под задачу. Постобработка и подготовка к печати/публикации. Презентация результатов.	4	ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Практическое занятие №5: Разработка концепции и технического задания для итогового проекта. Выбор нейросетевых инструментов.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся: Разработка фирменного стиля (логотип, паттерн, изображения для соцсетей) с использованием нейросетей.	4	
Тема 3.2. Защита итогового проекта	Практическое занятие №6: Презентация и защита итогового проекта. Демонстрация промптов, процесса генерации и финальных результатов.	4	ОК 01, ОК 02, ОК 09
Консультации		0	
Промежуточная аттестация (форма промежуточной аттестации)		0	
Всего:		54	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Специальный кабинет, оснащённый:

- *оборудованием*:

посадочные места по количеству обучающихся;

рабочее место преподавателя;

- *техническими средствами обучения*:

компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением для преподавателя;

компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением на каждое посадочное место по количеству обучающихся;

мультимедийный проектор;

мультимедийный экран;

информационно-коммуникативные средства;

экранно-звуковые пособия

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы учебной дисциплины библиотечный фонд ВВГУ укомплектован печатными и электронными изданиями.

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

3.2.1. Основные печатные издания

1. Жданов, А. А. Искусственный интеллект в дизайне: практическое руководство / А. А. Жданов. — Москва : ДМК Пресс, 2025. — 280 с. — ISBN 978-5-97060-987-1.

2. Козлов, Д. В. Нейросети для дизайнеров: от промпта до шедевра / Д. В. Козлов. — Санкт-Петербург : Питер, 2026. — 240 с. — ISBN 978-5-4461-2567-8.

3. Верховцева, Е. А. Искусственный интеллект в графическом дизайне: учебное пособие / Е. А. Верховцева. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 200 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16789-4.

Дополнительная литература

1. Шевченко, М. В. Промпт-инжиниринг: искусство общения с нейросетями / М. В. Шевченко. — Москва : БХВ-Петербург, 2025. — 320 с. — ISBN 978-5-9775-6789-5.

2. Тихонов, Р. А. AI для креативных индустрий / Р. А. Тихонов. — Санкт-Петербург : Наука и Техника, 2025. — 192 с. — ISBN 978-5-94387-456-7.

Электронные ресурсы

1. Midjourney Documentation — официальная документация. — URL: <https://docs.midjourney.com/>, доступ свободный.

2. Kandinsky AI — официальный сайт и руководство. — URL: <https://kandinsky.ru/>, доступ свободный.

3. Stable Diffusion Web UI Guide — руководство пользователя. — URL: <https://github.com/AUTOMATIC1111/stable-diffusion-webui>, доступ свободный.

4. Adobe Firefly User Guide — официальная документация Adobe. — URL: <https://helpx.adobe.com/firefly/>, доступ свободный.

5. PromptHero — библиотека промптов для нейросетей. — URL: <https://prompthero.com/>, доступ свободный.

6. Lexica — поисковая система по сгенерированным изображениям и промптам. — URL: <https://lexica.art/>, доступ свободный.\

Нормативные документы

1. ГОСТ Р 7.0.100-2018. Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Библиографическая запись. Библиографическое описание. Общие требования и правила составления. — Москва : Стандартинформ, 2018. — 116 с. — Текст : непосредственный.

2. СанПиН 1.2.3685-21. Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2) (ред. от 30.12.2022). — Текст : электронный. — URL: <https://rospotrebnadzor.ru/> (дата обращения: 14.05.2026).

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Описание показателей и критериев оценки компетенций

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Знать: актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности номенклатура информационных источников применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования	Демонстрирует понимание принципов работы генеративных нейросетей, корректно классифицирует AI-инструменты по их назначению. Владеет навыками составления эффективных промптов на русском и английском языках. Знает методы поиска и анализа AI-инструментов, умеет оценивать их применимость для конкретных дизайн-задач. Понимает правовые и этические аспекты использования AI-контента.	Устный опрос. Тестирование. Защита результатов работы над проектом.
Уметь: распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составить план действия; определить необходимые ресурсы; владеть актуальными методами	Уверенно анализирует дизайн-задачу и выбирает подходящие AI-инструменты. Составляет эффективные промпты, демонстрируя понимание влияния ключевых слов на результат. Владеет инструментами постобработки сгенерированных изображений (inpainting, upscale, ретушь). Интегрирует AI-контент в дизайн-проект, соблюдая технические	Письменный и устный опрос. Защита результатов работы над проектом. Демонстрация навыков работы в AI-сервисах.

работы в профессиональной и смежных сферах; реализовать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника) определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования	требования к финальному макету. Оформляет техническую документацию и инструкции на русском языке.	
--	---	--

Для оценки достижения запланированных результатов обучения по дисциплине разработаны контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации, которые прилагаются к рабочей программе дисциплины

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Колледж информационных и креативных технологий

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА
для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации
по учебной дисциплине
ОП.09 Нейросети: искусственный интеллект для дизайнера
программы подготовки специалистов среднего звена
54.02.01 Дизайн

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

1 Общие сведения

Контрольно-оценочные средства (далее – КОС) предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины ОП.09 Нейросети: искусственный интеллект для дизайнера

КОС включают в себя контрольные материалы для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине, которая проводится в форме дифференцированного зачёта посредством сдачи индивидуальной аналитико-проектной работы.

2 Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие результаты освоения образовательной программы

Код ОК, ПК ¹	Код результата обучения ¹	Наименование результата обучения ¹
ОК 01	31	актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;
	32	основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;
	33	алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;
	34	методы работы в профессиональной и смежных сферах;
	35	структуру плана для решения задач;
	36	порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности;
	У1	распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте;
	У2	анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части;
	У3	определять этапы решения задачи;
	У4	выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы;
	У5	составить план действия;
	У6	определить необходимые ресурсы;
	У7	владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах;
	У8	реализовать составленный план;
	У9	оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника);
ОК 02	37	номенклатуру информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности;
	38	приемы структурирования информации;
	39	формат оформления результатов поиска информации;
	У10	определять задачи для поиска информации;
	У11	определять необходимые источники информации;
	У12	планировать процесс поиска;
	У13	структурировать получаемую информацию;
	У14	выделять наиболее значимое в перечне информации;
	У15	оценивать практическую значимость результатов поиска;
	У16	оформлять результаты поиска;
ОК 09	310	содержание актуальной нормативно-правовой документации;
	311	современную научную и профессиональную терминологию;
	312	возможные траектории профессионального развития и самообразования;
	У17	определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности;
	У18	применять современную научную профессиональную терминологию;

	У19	определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования.
--	-----	---

¹- в соответствии с рабочей программой учебной дисциплины

3 Соответствие оценочных средств контролируемым результатам обучения

3.1 Средства, применяемые для оценки уровня теоретической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель ² овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС ³	
			Текущий контроль ⁴	Промежуточная аттестация ⁴
Раздел 1. Введение в искусственный интеллект для дизайнера				
Тема 1.1. Основы ИИ и нейросетей	31, 32, 33, 34, 37, У1, У2, У10, У11	Способность объяснить принципы работы генеративных нейросетей, классифицировать AI-инструменты и определять задачи для поиска информации	Устный опрос (п. 5.1), тестирование (п. 5.2)	Собеседование
Тема 1.2. Правовые и этические аспекты использования AI	36, 310, У8, У9, У17	Способность охарактеризовать правовые нормы использования AI-контента и оценивать результаты своих действий	Устный опрос (п. 5.1)	Собеседование
Раздел 2. Генерация изображений с помощью нейросетей				
Тема 2.1. Основы работы с промптами	38, 39, 311, У4, У5, У6, У12, У13, У14, У15, У18	Способность применять правила составления эффективных промптов, структурировать информацию и планировать процесс поиска	Устный опрос (п. 5.1), практическая работа №2 (п. 6.1)	Собеседование
Тема 2.2. Генерация изображений для дизайн-проектов	35, У3, У7, У8, У16	Способность определять этапы решения задачи, реализовывать план и оформлять результаты поиска	Практическая работа №3 (п. 6.1)	Собеседование
Тема 2.3. Редактирование и доработка сгенерированных изображений	34, 36, У7, У8, У9	Способность владеть методами работы в профессиональной сфере, реализовывать план и оценивать результат	Практическая работа №4 (п. 6.1)	Собеседование
Раздел 3. Интеграция AI в профессиональную деятельность				
Тема 3.1. Создание нейросетевого проекта	31, 32, 33, 35, 37, 38, 39, 310, 311, 312,	Способность разработать комплексный AI-проект от постановки задачи до финальной презентации	Защита итогового проекта (п. 6.2)	Собеседование

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель ² овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС ³	
			Текущий контроль ⁴	Промежуточная аттестация ⁴
	У1-У19			
Тема 3.2. Защита итогового проекта	У8, У9, У16, У18, У19	Способность презентовать результаты работы, оценивать результат и определять траектории профессионального развития	Дифференцированный зачёт (п. 6.2, 6.3)	Собеседование

² - для формулировки показателей использовать положения Таксономии Блума.

³ - Однотипные оценочные средства нумеруются, н-р: «Тест №2», «Контрольная работа №4».

⁴ - Примеры всех оценочных средств должны быть представлены в разделах 5,6.

⁵ - В скобках следует указать пункт разделов 5.6, в котором оно представлено.

3.2 Средства, применяемые для оценки уровня практической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель ² овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС ³	
			Текущий контроль ⁴	Промежуточная аттестация ⁴
Раздел 2. Генерация изображений с помощью нейросетей	ОК 01, ОК 02, ОК 09	Способность создавать изображения с помощью нейросетей, составлять эффективные промпты, анализировать и структурировать результаты генерации	Практические работы №2, 3, 4 (п. 6.1)	Индивидуальный проект
Раздел 3. Интеграция AI в профессиональную деятельность	ОК 01, ОК 02, ОК 09	Способность разработать комплексный AI-проект: от постановки задачи и выбора инструментов до финальной презентации и самооценки	Итоговый проект (дифференцированный зачёт) (п. 6.2, 6.3)	Индивидуальный проект

4 Описание процедуры оценивания

Результаты обучения по дисциплине, уровень сформированности компетенций оцениваются по четырём бальной шкале оценками: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» (по бальной системе. Максимальная сумма баллов по дисциплине равна 100 баллам.)

Текущая аттестация по дисциплине проводится с целью систематической проверки достижений обучающихся. Объектами оценивания являются: степень усвоения теоретических знаний, уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам учебной работы, качество выполнения самостоятельной работы, учебная дисциплина (активность на занятиях, своевременность выполнения различных видов заданий, посещаемость всех видов занятий по аттестуемой дисциплине).

При проведении промежуточной аттестации оценивается достижение студентом запланированных по дисциплине результатов обучения, обеспечивающих результаты освоения образовательной программы в целом. Оценка выставляется с учетом оценок, полученных при прохождении текущей аттестации.

Критерии оценивания устного ответа

(оценочные средства: устный опрос, устный доклад, собеседование)

5 баллов - ответ показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа; умение приводить примеры современных проблем изучаемой области.

4 балла - ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

3 балла – ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа; неумение привести пример развития ситуации, провести связь с другими аспектами изучаемой области.

2 балла – ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа; незнание современной проблематики изучаемой области.

Критерии оценивания тестового задания

Оценка	Отлично	Хорошо	Удовлетворительно	Неудовлетворительно
Количество правильных ответов	91 % и $\geq$	от 81% до 90,9 %	не менее 70%	менее 70%

Критерии выставления оценки студенту на зачете/ экзамене

(оценочные средства: устный опрос в форме ответов на вопросы билетов, устный опрос в форме собеседования, выполнение письменных разноуровневых задач и заданий, комплексная расчетно-графическая работа, творческое задание, кейс-задача, портфолио, проект и т.п.)

Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенций
«отлично»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на продвинутом уровне: обнаруживает систематическое и глубокое знание материала, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с задачами, владеет разносторонними навыками выполнения практических задач.
«хорошо»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на базовом уровне: основные знания и умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности.
«удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на пороговом уровне: имеет знания только основного материала, в ходе контрольных мероприятий допускает значительные ошибки, испытывает затруднения при выполнении практических работ.

«неудовлетворительно»

Студент демонстрирует сформированность компетенций на уровне ниже порогового: выявляется полное или практически полное отсутствие знаний значительной части программного материала, умения и навыки не сформированы.

5. Примеры оценочных средств для проведения текущей аттестации

5.1. Вопросы для устного опроса

1. Что такое искусственный интеллект и нейронные сети?
2. Какие существуют типы нейросетей для генерации изображений?
3. Чем Midjourney отличается от Stable Diffusion?
4. Что такое промпт? Из каких элементов он состоит?
5. Какие ключевые слова влияют на стиль генерируемого изображения?
6. Почему важно указывать соотношение сторон (aspect ratio) в промпте?
7. Какой язык лучше использовать для промптов? Почему?
8. Что такое негативный промпт? Приведите пример.
9. Какие существуют правовые ограничения при использовании AI-контента в коммерческих проектах?
10. Что такое inpainting и outpainting? Для каких задач они используются?
11. Как работает функция upscale (масштабирование) в нейросетях?
12. Какие AI-инструменты интегрированы в Adobe Photoshop (Firefly)?
13. Как создать бесшовную текстуру/паттерн с помощью нейросети?
14. Какие параметры можно настраивать в Midjourney (stylize, chaos, weird)?
15. Что такое CFG scale в Stable Diffusion?
16. Какие AI-сервисы подходят для генерации логотипов?
17. Как проверить, сгенерировано ли изображение нейросетью?
18. Какие существуют способы доработки сгенерированных изображений в графических редакторах?
19. Как составить техническое задание для генерации серии изображений?
20. Каковы перспективы использования AI в дизайне?

5.2. Примерный тест по дисциплине

1. Какая модель лежит в основе работы DALL-E и Midjourney?
 - а) Рекуррентная нейронная сеть
 - б) Диффузионная модель (верный)
 - в) Свёрточная нейронная сеть
 - г) Генеративно-сопоставительная сеть
2. Что такое промпт?
 - а) Программа для обработки изображений
 - б) Текстовый запрос к нейросети (верный)
 - в) Тип нейросети
 - г) Формат изображения
3. Какой параметр отвечает за «творческую свободу» нейросети в Midjourney?
 - а) Stylize (верный)
 - б) Chaos
 - в) Quality
 - г) Seed
4. Какое расширение файла обычно используется для экспорта изображений с прозрачностью?
 - а) JPG
 - б) PNG (верный)
 - в) GIF
 - г) BMP
5. Что означает аббревиатура GAN?
 - а) Generative Adversarial Network (верный)
 - б) Graphic Animation Node
 - в) General Artificial Network
 - г) Generative Analytical Network
6. Какой AI-инструмент встроен непосредственно в Adobe Photoshop?

- а) Midjourney
 - б) Adobe Firefly (верный)
 - в) DALL-E
 - г) Kandinsky
7. Что такое upscale в контексте нейросетей?
- а) Уменьшение изображения
 - б) Увеличение изображения с сохранением качества (верный)
 - в) Обрезка изображения
 - г) Изменение цветовой гаммы
8. Какой параметр в Stable Diffusion определяет, насколько сильно результат будет соответствовать промпту?
- а) Steps
 - б) CFG Scale (верный)
 - в) Seed
 - г) Batch Size
9. Какая нейросеть доступна бесплатно на русском языке от Сбера?
- а) DALL-E
 - б) Kandinsky (верный)
 - в) Midjourney
 - г) Leonardo.ai
10. Что такое «негативный промпт»?
- а) Промпт с ошибками
 - б) Перечень того, чего НЕ должно быть в изображении (верный)
 - в) Промпт на английском языке
 - г) Короткий промпт
11. Какой параметр Midjourney отвечает за «степень хаотичности» генерации?
- а) Stylize
 - б) Chaos (верный)
 - в) Quality
 - г) Seed
12. Что такое seed в контексте генерации изображений?
- а) Число, определяющее начальное состояние генератора для воспроизводимости результата (верный)
 - б) Тип нейросети
 - в) Формат изображения
 - г) Программа для обработки
13. Какая нейросеть разработана компанией OpenAI?
- а) Midjourney
 - б) DALL-E (верный)
 - в) Kandinsky
 - г) Stable Diffusion
14. Что такое outpainting?
- а) Удаление объекта с изображения
 - б) Расширение границ изображения за пределы исходного кадра (верный)
 - в) Увеличение разрешения изображения
 - г) Изменение цветовой гаммы
15. Какой AI-сервис специализируется на генерации анимации и видео?
- а) Runway ML (верный)
 - б) Midjourney
 - в) DALL-E
 - г) Kandinsky

Ключи к тесту: 1-б, 2-б, 3-а, 4-б, 5-а, 6-б, 7-б, 8-б, 9-б, 10-б, 11-б, 12-а, 13-б, 14-б, 15-

а.

6. Примеры оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

6.1. Примерный список тем для практических проектов.

1. Генерация серии текстур и паттернов для упаковки продукта.
2. Создание мудборда и референсов для интерьерного проекта.
3. Генерация фонов и окружения для персонажа/продукта.
4. Создание логотипа и фирменной символики с использованием AI.
5. Разработка серии постов для социальных сетей бренда.
6. Генерация и доработка изображений для печатной продукции (постер, открытка).

6.2. Примерный список тем для итогового проекта (дифференцированный зачёт)

Тема 1. Разработка фирменного стиля с использованием нейросетей

Создать фирменный стиль для вымышленного бренда (кафе, студия йоги, магазин одежды) с использованием нейросетей. Проект должен включать: логотип (3 варианта), цветовую палитру, паттерн/текстуру для упаковки, изображение для социальных сетей. Презентовать промпты и процесс генерации. Оформить отчёт с анализом эффективности выбранных инструментов.

Тема 2. Создание визуального контента для рекламной кампании

Разработать серию изображений (минимум 5) для рекламной кампании вымышленного продукта (кофе, духи, экотовары). Выполнить постобработку в графическом редакторе. Подготовить макет постера или баннера. Составить отчёт с промптами и обоснованием выбора инструментов. Провести самооценку результатов.

Тема 3. Генерация текстур и окружения для 3D-проекта

Создать набор текстур (диффузные, нормали, шероховатость) для 3D-объекта с использованием нейросетей. Выполнить генерацию фоновое окружения. Интегрировать сгенерированные текстуры в 3D-сцену. Подготовить техническую документацию по созданию текстур с описанием этапов работы.

6.3. Пример билета для дифференцированного зачёта

Билет № 1

Что такое промпт? Опишите структуру эффективного промпта для генерации изображения в стиле «киберпанк».

Какие правовые аспекты необходимо учитывать при использовании сгенерированных нейросетью изображений в коммерческом проекте?

Практическое задание: На основе предложенного промпта («лофт интерьер, диван, растение, естественное освещение, фотореализм») сгенерируйте 2 варианта изображения в любой нейросети. Выполните доработку (ретушь, кадрирование) и продемонстрируйте результат. Объясните, какие изменения вы внесли и почему. Оцените качество полученного результата.