
УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«25» мая 2026 г.
Протокол № 2

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Генеративный ИИ»**

Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки: Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)

Квалификация (степень) выпускника: магистр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 2 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения.....	5
3. Тематический план.....	7
4. Содержание дисциплины (модуля).....	7
5. Учебно-методическое обеспечение	8
6. Материально-техническое обеспечение	8
7. Методические и оценочные материалы	10

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Генеративный ИИ» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – магистратура по специальности 54.04.01 Дизайн, профиль «Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)», утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 1004 от 13.08.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Генеративный ИИ» позволяет специалистам в сфере дизайна повысить скорость и качество разработки проектов, эффективно взаимодействовать с клиентами и расширять спектр профессиональных услуг. Освоение нейросетевых инструментов формирует конкурентное преимущество на современном рынке креативных индустрий.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки магистратуры по направлению 54.04.01 Дизайн, профиль «Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)» и входит в обязательную часть Блока 1.

Дисциплина (модуль) изучается на 1 курсе в 1 семестре.

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать у обучающихся системное понимание принципов работы генеративного ИИ и практические навыки создания, редактирования и презентации визуального и видео-контента с использованием нейросетей для решения профессиональных задач в дизайне.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить теорию эстетик, принципы работы с референсами и мудбордами, а также их применение при создании управляемой генерации в нейросетях;
- освоить работу с Midjourney и другими генеративными инструментами, включая параметры, настройки и методы написания промптов с контролем результата до 70%;
- сформировать навыки профессионального взаимодействия с заказчиком, отработки технических заданий и внесения правок в сгенерированные изображения (в том числе коррекции лиц и рук);
- изучить возможности платформы Phygital+ и нейросетей для создания и анимации видео, а также освоить основы монтажа в базовых программах;
- развить умение готовить, оформлять, презентовать и защищать проекты с использованием генеративного ИИ в профессиональной деятельности дизайнера и ИИ-художника.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- теорию эстетик и работу с референсами, для чего они нужны в работе с нейросетями;
- как работать с нейросетью Midjourney, какие бывают настройки и параметры, для чего нужно обучать мудборды, и как работать с референсами;
- специфику работы с нейросетями и клиентом;
- что такое платформа Phygital+ и как умение работать на ней может упростить работу дизайнера и ИИ художника;
- какие бывают нейросети для работы с видео, в чем их отличия, основы монтажа в базовых программах;
- как правильно презентовать свой проект.

уметь:

- качественно писать промпты для получения управляемого контроля над генерацией изображений;
- правильно применять параметры, писать промпт и получать качественную

- генерацию с контролем до 70%;
- отрабатывать технические задания и комментарии клиента;
- точно редактировать уже сгенерированное изображение, править лица и руки;
- работать в разных нейросетях для анимации изображений, монтировать видеоролики на базовом уровне;
- презентовать и защищать проект.

владеть:

- навыком различия нейросетей и особенности написания промптов;
- приемами отработки запросов заказчиков, работы с генерацией;
- навыком подготовки изображений для анимации, написания промптов, монтажа динамичных видеороликов.

2. Перечень планируемых результатов обучения

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) при проведении учебных занятий в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками Университета и в форме самостоятельной работы обучающихся:

Компетенция	Содержание компетенции	Индикатор компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)
ОПК-3.	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	ОПК-3.1.	Знает основы концептуального проектирования и методы научного обоснования дизайнерских решений
		ОПК-3.2.	Умеет создавать и синтезировать инновационные проектные идеи, учитывая функциональные и эстетические потребности пользователей
		ОПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки и реализации креативных дизайн-проектов в различных сферах человеческого опыта
ПК-3.	Способен применять профессиональные инструменты, современные информационные технологии и методы проектной деятельности для разработки и реализации решений в сфере дизайна	ПК-3.1.	Знает современные инструменты, информационные технологии и методы разработки и реализации дизайнерских решений, а также требования к подготовке материалов для различных сред и форматов
		ПК-3.2.	Умеет использовать профессиональные средства проектирования, визуализации, макетирования и прототипирования с применением современных информационных технологий при выполнении задач различной направленности
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт применения цифровых и аналоговых инструментов, современных информационных технологий, соблюдения технических требований и подготовки материалов к передаче в производство или разработку
ПК-5.	Способен применять методы дизайн-исследований и критический подход для создания инновационных	ПК-5.1.	Знает современные методы дизайн-исследований, спекулятивного и критического дизайна

	продуктов и сценариев будущего	ПК-5.2.	Умеет проводить исследовательские проекты, анализировать данные и формулировать инновационные концепции
		ПК-5.3.	Имеет практический опыт разработки прототипов и сценариев, основанных на критическом анализе и футуристических предположениях

3. Тематический план

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контроль	Самостояте льная работа	
		Лекции	Семинары (практичес кие занятия)			
1	Введение в работу с нейросетями	5	5		7	Домашнее задание
2	Научиться работать в нейросети Midjourney	6	6	1	10	Домашнее задание
3	Работа с реальным заказчиком	5	5	1	6	Домашнее задание
4	Phygital+: точечная проработка генерация, коррекция лиц и рук	6	6	1	10	Домашнее задание
5	Работа с нейросетями для генерации видео, монтаж	8	8	1	13	Домашнее задание
	Зачет с оценкой			4		Проект
Итого:		30	30	8	46	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		114				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		3				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Введение в работу с нейросетями	Эволюция стилей и новый медиум — Теория эстетик и работа с ними. Промпт инжиниринг, обзор нейросетей, сравнение в написании промптов.
2	Научиться работать в нейросети Midjourney	Midjourney (базовый уровень) навигация по сайту и дискорду, параметры и команды. Midjourney (мудборды, редактирование, перетекстурирование). Phygital+.
3	Работа с реальным заказчиком	Бриф от потенциального заказчика.
4	Phygital+: точечная проработка генерация, коррекция лиц и рук	Phygital+ создание Кей вижуал (ключевой визуальный элемент) с человеком. Phygital+ создание Кей вижуал (ключевой визуальный элемент) с продуктом. Альтернативные нейросети для генерации изображений REVE, Recraft, Chat GPT.
5	Работа с нейросетями для генерации видео, монтаж	Режиссура монтажа и раскадровка. Особенности работы с нейросетями для создания видео (runway, midjourney video). Особенности работы с нейросетью Kling. Консультация по сгенерированным видео, разбор промптов и правильности применения параметров.

5. Учебно-методическое обеспечение

Университет располагает полным набором лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, включая продукты отечественного производства.

Каждый студент в течение всего периода обучения получает индивидуальный неограниченный доступ к электронно-библиотечной системе и электронной информационно-образовательной среде университета. Эти системы предоставляют возможность доступа к ресурсам из любой точки, где есть подключение к сети Интернет, как на территории университета, так и за его пределами.

Студентам обеспечен удаленный доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

Основная литература:

1. Кузьменко, О. В. Промптология. Искусство диалога с нейросетями : научно-популярное издание / О. В. Кузьменко. – Москва ; Вологда : Инфра-Инженерия, 2025. – 224 с. – ISBN 978-5-9729-2715-9. – Текст : электронный. – URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2225347>.

2. Евстафьев, В. А. Искусственный интеллект и нейросети: практика применения в рекламе : учебное пособие / В. А. Евстафьев, М. А. Тюков. - Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2023. - 426 с. - ISBN 978-5-394-05703-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2133542>.

Дополнительная литература:

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 215 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16034-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586108>.

6. Материально-техническое обеспечение

Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения, которые представляют собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Помещения укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Изучение дисциплины (модуля) обеспечивается в учебных аудиториях, оснащенных:

- столами и стульями;
- компьютерной техникой;
- механическими калькуляторами;
- специализированным оборудованием, включая демонстрационное оборудование.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, в том числе приспособленные для использования инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и

обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Обучающимся предоставляется доступ (в том числе удаленный) к ресурсам информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», электронным ресурсам (в том числе электронным библиотечным системам, современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам):

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека	https://elibrary.ru/defaultx.asp
2.	База данных для IT-специалистов	https://habr.com
3.	База данных ScienceDirect	https://www.sciencedirect.com
4.	Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации	https://minobrnauki.gov.ru/
5.	Федеральный портал «Российское образование»	https://www.edu.ru/
6.	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"	http://window.edu.ru/
7.	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов	http://school-collection.edu.ru/
8.	Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов	http://fcior.edu.ru/

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Наименование ПО	Производство	Лицензионное / свободно распространяемое
Операционные системы:		
Microsoft Imagine (Windows Client, Server)	зарубежное	лицензионное
Браузеры:		
Яндекс.Браузер	отечественное	свободно распространяемое
Google Chrome	зарубежное	свободно распространяемое
Офисные приложения:		
Microsoft Imagine (Visio, OneNote)	зарубежное	лицензионное
TeXstudio	зарубежное	свободно распространяемое
Adobe Acrobat Reader	зарубежное	свободно распространяемое
Программное обеспечение для планирования и учета времени:		
Toggle app	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления проектами:		
Microsoft Imagine (Project)	зарубежное	лицензионное
Системы управления базами данных:		
Microsoft Imagine (SQL Server)	зарубежное	лицензионное
Системы резервного копирования (backup):		
Acronis Backup Advanced for HyperV	зарубежное	лицензионное
Справочно-правовые системы:		
КонсультантПлюс: справочно-правовая система	отечественное	лицензионное
Средства антивирусной защиты:		

Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition	отечественное	лицензионное
Среды разработки:		
Visual Studio Code	зарубежное	свободно распространяемое
Bash (Unix shell)	зарубежное	свободно распространяемое
Anaconda	зарубежное	свободно распространяемое
Robotic Operating System	зарубежное	свободно распространяемое
CopelliaSim	зарубежное	свободно распространяемое
Google Colaboratory	зарубежное	свободно распространяемое
Пакеты программных средств и библиотек:		
AutoPsy	зарубежное	свободно распространяемое
Interactive Disassembler (IDA)	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления библиографической информацией:		
Zotero	зарубежное	свободно распространяемое
Сервисы и службы:		
Bind	зарубежное	свободно распространяемое
Docker	зарубежное	свободно распространяемое

7. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Генеративный ИИ» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, домашние задания, проект, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Лекция – систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, как правило, теоретического характера.

В процессе лекций рекомендуется вести конспект лекций: кратко и схематично фиксировать основные идеи, выводы и обобщения лекции; выделять важные мысли, ключевые слова и термины. Необходимо отметить вопросы или материалы, которые вызывают затруднения, и попытаться найти ответы в рекомендованной литературе. Если разобраться в материале не удастся, следует сформулировать вопрос и задать его преподавателю на консультации или во время семинарского (практического) занятия.

Семинар — это форма учебной деятельности, проводимая в учебном заведении под руководством преподавателя, где студенты активно участвуют в обсуждениях, практических заданиях и других формах взаимодействия.

Для успешной подготовки к семинару рекомендуется заранее ознакомиться с темой занятия и основными материалами, чтобы иметь возможность активно участвовать в обсуждении. Также полезно подготовить вопросы и идеи для обсуждения, что поможет глубже понять материал и продемонстрировать заинтересованность.

Домашнее задание – набор задач по темам недели.

При работе над домашними заданиями важно внимательно ознакомиться с требованиями и сроками выполнения. Рекомендуется разбивать задания на этапы, чтобы избежать перегрузки и лучше усвоить материал, использовать различные источники информации, включая учебники и онлайн-ресурсы, для более глубокого понимания темы.

Проект – исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов.

Для успешной подготовки к проекту рекомендуется: четко определить цели и задачи проекта; составить план работы, разбив проект на этапы с указанием сроков выполнения каждого из них; использовать разнообразные источники информации и инструменты для исследования темы; регулярно проверять прогресс и вносить коррективы в план, если это необходимо.

Самостоятельная работа – работа студентов, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы студенты взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи студента включают работу с конспектами лекций (обработка текста), повторное изучение учебных материалов планов и тезисов ответов, изучение дополнительных тем, выполнение учебно-исследовательских заданий и другое.

Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «Генеративный ИИ»

Оценивание уровня учебных достижений обучающихся по дисциплине (модулю) осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю) осуществляется в форме *зачета с оценкой*, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом, если иное не указано в силлабусе дисциплины:

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
10	Отлично	Студент полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину. Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	
8	Отлично	
7	Хорошо	Студент обладает знаниями предмета почти в полном объеме рабочей программы и самостоятельно, логически последовательно и всесторонне отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах. Он умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать
6	Хорошо	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и устанавливая причинно-следственные связи. Формулирует свои ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные ситуационные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
5	Удовлетворительно	Студент обладает базовыми знаниями по дисциплине, но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Студент способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования.
4	Удовлетворительно	
3	Не сдан	Студент не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.

Дисциплина (модуль) «Генеративный ИИ» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашние задания	60%	5	Набор задач по темам недели
Зачет с оценкой	40%	1	Проект – исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Генеративный ИИ»: $0,6 \times \text{Домашние задания} + 0,4 \times \text{Зачет с оценкой}$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

Домашнее задание «Введение в работу с нейросетями»

1. Подготовить мини-презентацию (5–7 слайдов) об эволюции одного выбранного художественного стиля и объяснить, как его можно интерпретировать через генеративный ИИ.
2. Собрать мудборд из 10–15 референсов в выбранной эстетике и описать, какие визуальные признаки делают стиль узнаваемым.
3. Написать 3 варианта промпта для генерации изображения в этом стиле в разных нейросетях (например, Midjourney, Recraft, ChatGPT Image), сравнить структуру и результат (скриншоты приложить).
4. Кратко проанализировать, как различается логика написания промптов в разных системах (1–2 страницы текста).

Домашнее задание «Научиться работать в нейросети Midjourney»

1. Создать 6 изображений в Midjourney с использованием разных параметров (aspect ratio, stylize, chaos, quality и др.) и описать, как каждый параметр повлиял на результат.

2. Разработать мудборд и на его основе создать серию из 3 визуально согласованных изображений.
3. Выполнить перетекстурирование одного объекта (например, изменить материал: пластик → стекло → металл).
4. Импортировать лучший результат в Phygital+ и выполнить точечную доработку (цвет, свет или композиция), приложить сравнительный анализ «до/после».

Домашнее задание «Работа с реальным заказчиком»

1. На основе выданного брифа составить структурированный разбор задачи (ЦА, цель, визуальный язык, ограничения).
2. Предложить 2 концепции решения (описание + мудборд к каждой).
3. Создать 3–5 визуалов по выбранной концепции с учетом комментариев «клиента» (преподавателя).
4. Подготовить финальную презентацию проекта (5–7 слайдов) с аргументацией выбранных решений.

Домашнее задание «Phygital+: точечная проработка, генерация, коррекция лиц и рук»

1. Создать Key Visual с человеком (рекламный формат), уделив особое внимание анатомии, лицу и рукам; выполнить точечную коррекцию в Phygital+.
2. Создать Key Visual с продуктом (например, парфюм, гаджет или одежда) с акцентом на фотореалистичность и коммерческую подачу.
3. Сгенерировать аналогичный визуал в альтернативной нейросети (REVE, Recraft или ChatGPT Image) и сравнить результаты по 3 критериям: детализация, управляемость, удобство промпта.
4. Оформить отчет с визуальными примерами и выводами (1–2 страницы).

Домашнее задание «Работа с нейросетями для генерации видео, монтаж»

1. Разработать раскадровку (6–8 кадров) короткого видеоролика (15–30 секунд) с описанием сцен, планов и переходов.
2. Написать промпты для генерации видео в одной из нейросетей (Runway, Midjourney Video или Kling) с указанием параметров движения камеры, света и атмосферы.
3. Сгенерировать видеоматериал и смонтировать ролик с базовой режиссурой (музыка, титры, ритм).
4. Подготовить файл с анализом: какие параметры были использованы, какие ошибки возникли, как они были исправлены.

Примерное описание задания и критерии оценивания к проекту

Проект по дисциплине «Генеративный ИИ»

Цель проекта: разработать и реализовать комплексное дизайн-решение на основе брифа условного или реального заказчика с использованием генеративных нейросетей для создания ключевого визуального образа и короткого видеоролика, продемонстрировав владение теорией эстетик, промпт-инжинирингом, инструментами генерации изображений и видео, а также навыками профессиональной презентации проекта.

Задачи и шаги выполнения проекта:

1. **Анализ брифа и формирование концепции**
 - Проанализировать целевую аудиторию, цели проекта и ограничения.
 - Сформулировать концептуальную идею и визуальную стратегию.
 - Определить эстетическое направление на основе теории стилей.
2. **Подготовка визуальной базы проекта**
 - Собрать мудборд с обоснованием выбранной эстетики.
 - Сформулировать структуру промптов для генерации изображений.

- Провести сравнение результатов генерации минимум в двух нейросетях (например, Midjourney и альтернативной платформе).
3. **Создание ключевого визуала (Key Visual)**
 - Сгенерировать ключевой визуальный образ с человеком или продуктом.
 - Выполнить точечную доработку (коррекция анатомии, лиц, рук, деталей продукта) в Phygital+ или аналогичном инструменте.
 - Обосновать выбор параметров генерации и внесённых правок.
 4. **Разработка видеоролика на основе созданной концепции**
 - Подготовить раскадровку (описание сцен, планов, переходов).
 - Сгенерировать видеоматериалы с использованием нейросетей для видео.
 - Выполнить базовый монтаж ролика с учётом ритма, композиции и логики повествования.
 5. **Подготовка итоговой презентации проекта**
 - Структурировать этапы работы: от анализа брифа до финального результата.
 - Представить использованные промпты и параметры генерации.
 - Обосновать проектные решения с точки зрения эстетики, функции и соответствия задаче заказчика.
 - Защитить проект в формате публичной презентации.

Критерии оценивания проекта:

1. **Концептуальная целостность** — логичность и обоснованность проектной идеи, соответствие брифу и выбранной эстетике.
2. **Качество работы с генеративными инструментами** — грамотность написания промптов, осознанное использование параметров, корректность доработки изображений и видео.
3. **Профессиональная проработка визуального материала** — уровень детализации, реалистичность или стилистическая целостность изображений, качество коррекции лиц, рук и объектов.
4. **Интеграция изображений и видео в единую систему** — согласованность ключевого визуала и видеоролика, наличие режиссёрской логики и композиционной структуры.
5. **Презентация и защита проекта** — структурированность подачи, аргументированность решений, использование профессиональной терминологии, готовность ответить на вопросы.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Назовите этап проектирования, на котором формируется смысл и художественный образ будущего дизайн-объекта средствами генеративного ИИ.	концептуализация	ОПК-3
2.	Определите термин, обозначающий объединение функциональных и эстетических характеристик объекта в целостной проектной идее.	синтез	ОПК-3
3.	Укажите тип творческого решения, предполагающий переработку референсов с созданием нового авторского образа.	интерпретация	ОПК-3
4.	Сформулируйте понятие, обозначающее логическое и научное обоснование предложенной проектной идеи.	аргументация	ОПК-3

5.	Обозначьте центральный визуальный элемент рекламной или проектной концепции одним профессиональным термином.	ключевой визуал/кейвижуал	ОПК-3
6.	Как называется внедрение принципиально нового художественного или технологического решения в дизайн-проекте?	инновация	ОПК-3
7.	Укажите уровень проектного мышления, при котором разрабатывается уникальная и оригинальная концепция.	авторский уровень/авторский	ОПК-3
8.	Назовите процесс изучения целевой аудитории, контекста и аналогов перед формированием проектной гипотезы.	дизайн-исследование/исследование	ПК-5
9.	Определите метод оценки результатов генерации через их сравнение между различными нейросетями.	сопоставительный анализ/сопоставление	ПК-5
10.	Укажите инструмент структурирования визуальных ориентиров и стилевых направлений проекта.	мудборд	ПК-5
11.	Как называется предположение о возможном проектном решении, требующее проверки в процессе генерации и анализа?	гипотеза	ПК-5
12.	Обозначьте процедуру проверки соответствия полученного результата исходному техническому заданию.	верификация	ПК-5
13.	Назовите подход к проектированию, при котором моделируются возможные сценарии развития визуальной среды будущего.	прогностическое моделирование/моделирование	ПК-5
14.	Укажите профессиональный термин для процесса внесения изменений в проект по итогам замечаний заказчика.	корректировка	ПК-5
15.	Как называется текстовое описание, задающее параметры и содержание генерируемого изображения?	промпт	ПК-3
16.	Обозначьте процесс управления результатом генерации через изменение технических и стилевых параметров.	настройка параметров/настройка	ПК-3
17.	Назовите процедуру локального исправления анатомических или композиционных ошибок в изображении.	ретушь	ПК-3
18.	Укажите профессиональный термин для поэтапного визуального плана будущего видеоролика.	раскадровка	ПК-3
19.	Как называется процесс композиционного объединения сгенерированных видеосцен в завершённый продукт?	монтаж	ПК-3
20.	Обозначьте среду проектирования, объединяющую физические объекты и цифровую генерацию.	фиджитал	ПК-3