
УТВЕРЖДЕНА

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

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«ИИ-инструменты в дизайне»**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки: Дизайн

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 4 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения.....	5
3. Тематический план.....	8
4. Содержание дисциплины (модуля).....	8
5. Учебно-методическое обеспечение	10
6. Материально-техническое обеспечение	10
7. Методические и оценочные материалы	12

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «ИИ-инструменты в дизайне» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 1015 от 13.08.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «ИИ-инструменты в дизайне» позволяет дизайнерам ускорять креативный процесс, расширять визуальный словарь и снижать себестоимость производства, при этом требуя осознанного подхода к этике и защите интеллектуальной собственности.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки бакалавриата по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн и входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений, Блока 1, как дисциплина по выбору.

Дисциплина (модуль) изучается на 4 курсе в 8 семестре.

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать у студентов способность эффективно использовать инструменты искусственного интеллекта для создания и оптимизации дизайнерских решений, учитывая технологические, этические и правовые аспекты.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучать основные понятия, принципы и технологии ИИ, включая генеративные модели, и их роль в современном дизайне;
- анализировать возможности и ограничения AI-инструментов в различных направлениях дизайна, таких как графика, UI/UX, брендинг и 3-D-моделирование;
- осваивать методы создания визуального, текстового, видео- и 3-D-контента с помощью генеративных алгоритмов и сервисов;
- разрабатывать стратегии интеграции ИИ в профессиональный дизайн-процесс, включая построение рабочей среды и автоматизацию задач;
- практически применять полученные знания для формирования эффективных промптов, генерации и редактирования контента, а также критической оценки результатов, с последующей презентацией проектов, обосновывая выбор ИИ-решений.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- основные понятия, принципы и технологии искусственного интеллекта и генеративных моделей;
- возможности и ограничения ИИ-инструментов в различных областях дизайна;
- подходы к созданию визуального, текстового, видео- и 3D-контента с использованием ИИ;
- принципы интеграции ИИ в профессиональный дизайн-процесс;
- этические и правовые аспекты использования ИИ;

уметь:

- формулировать эффективные промпты для решения дизайн-задач;
- применять ИИ-инструменты для генерации и редактирования визуального и текстового контента;
- использовать ИИ при разработке графического дизайна, интерфейсов и брендинга;
- интегрировать различные ИИ-инструменты в единый рабочий процесс;
- разрабатывать и презентовать дизайн-проекты с обоснованием использования ИИ;

владеть:

- навыками работы с современными ИИ-инструментами для дизайна;
- техниками генерации, редактирования и улучшения контента с помощью ИИ;
- практиками AI-assisted проектирования в различных областях дизайна;
- навыками критической оценки результатов работы ИИ;
- комплексным применением ИИ в профессиональной проектной деятельности.

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)
УК-1.	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1.	Знает методы поиска и анализа информации в области дизайна, основные принципы критической оценки источников информации, их релевантности и достоверности
		УК-1.2.	Умеет критически оценивать источники информации и синтезировать данные из различных источников для решения задач, применять системный подход к анализу и решению комплексных проблем
		УК-1.3.	Имеет практический опыт работы с современными инструментами и технологиями для обработки информации, формулировании и структурировании задач на основе полученной информации
УК-2.	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1.	Знает действующие правовые нормы, регулирующие деятельность в области решения задач, основные методы и подходы к определению круга задач
		УК-2.2.	Умеет определять круг задач в рамках поставленной цели, выбирать оптимальные способы решения задач, учитывая имеющиеся ресурсы и ограничения
		УК-2.3.	Имеет практический опыт применения знаний о правовых нормах и ресурсах в реальных ситуациях, разработки и реализации решений в соответствии с установленными ограничениями
УК-10.	Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	УК-10.1.	Знает основные экономические теории и принципы экономической деятельности; нормативные и правовые акты, регулирующие экономическую деятельность

		УК-10.2.	Умеет анализировать экономическую информацию и данные; разрабатывать и обосновывать экономические стратегии и решения
		УК-10.3.	Имеет практический опыт в применении экономических знаний в реальных ситуациях и проектах
ОПК-6.	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1.	Знает принципы работы современных технологий и способы поиска необходимой информации с учётом основных требований к дизайн-проектам и/или художественным объектам
		ОПК-6.2.	Умеет применять современные информационно-коммуникационные технологии в решении профессиональных задач
		ОПК-6.3.	Имеет практический опыт применения современных компьютерных технологий в решении профессиональных задач
ПК-1.	Способен проводить комплексные предпроектные исследования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-1.1.	Знает методы сбора и анализа информации для комплексного предпроектного исследования объектов и систем визуальной коммуникации, а также критерии оценки предпочтений целевой аудитории в сфере дизайна
		ПК-1.2.	Умеет подбирать и систематизировать источники информации, выявлять тенденции в дизайне и формулировать выводы для концептуальной стадии проекта
		ПК-1.3.	Имеет практический опыт проведения сравнительного анализа аналогичных решений в рамках предпроектного исследования и оформления результатов в виде отчётов и/или презентаций, служащих основой для разработки концепции проекта
ПК-3.	Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1.	Знает принципы формирования дизайн-концепций, художественно-технические требования к проектированию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и нормативы их

			воспроизведения
		ПК-3.2.	Умеет разрабатывать авторские концепции, оригинал-макеты, отдельные объекты дизайна и/или художественные объекты и адаптировать элементы системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для разных каналов коммуникации
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, включая формирование концепции и подготовку художественно-технических макетов для производства

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	Основы и принципы ИИ в дизайне	8	8		31	Тренажер Квиз
2	Инструменты ИИ в визуальном дизайне	8	8	1	31	Тренажер Квиз
3	Расширенные возможности ИИ	8	8		31	Тренажер Квиз
4	Практика и рефлексия	6	6	1	31	Тренажер Квиз
	Экзамен			4		
Итого:		30	30	8	124	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		190				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		5				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Основы и принципы ИИ в дизайне	Введение в ИИ в дизайне. Что такое ИИ, машинное обучение, генеративные модели: просто о сложном. Краткая история ИИ в творчестве. Основы работы с генеративными моделями. Типы моделей: диффузионные, GAN, трансформеры. Как "думают" ИИ-модели: обучение на данных. Интерфейсы: API, веб-приложения, плагины. Prompt engineering для дизайнеров. Структура эффективного промпта: стиль, композиция, детали. Техники: few-shot, negative prompts, стиль-промпты. Адаптация промптов под разные модели. Создание промпт-библиотеки.
2	Инструменты ИИ в визуальном дизайне	Генерация изображений. Создание концепт-артов, иллюстраций, текстур. Генерация в стиле бренда или арт-дирекшена. Работа с последовательностями (серии изображений). Постобработка в Photoshop/Figma. Редактирование изображений с помощью ИИ. Стилизация, перенос стиля. Улучшение качества. Автоматическая цветокоррекция и композиция. ИИ в графическом дизайне. Генерация логотипов, шрифтов, паттернов. Автоматизация макетирования (серии постов, баннеры). ИИ-ассистенты в Canva, Adobe Express. ИИ в UX/UI-дизайне. Генерация прототипов интерфейсов по описанию. Автоматизация дизайн-систем. Тестирование юзабилити с ИИ (например, через симуляцию пользователей). Генерация контента для экранов. ИИ в брендинге. Генерация бренд-айдентики. Анализ трендов и аудитории с помощью ИИ. Создание бренд-сторителлинга и позиционирования. Генерация слоганов, нейминг.

3	Расширенные возможности ИИ	Генерация текста для дизайнеров. Написание ТЗ, презентаций, пояснительных записок. Генерация UX-копи, микроинтерфейсов. Перевод и адаптация текстов. Работа с тоном голоса бренда. ИИ в моушн-дизайне и видео. Генерация видео по тексту/изображению. Анимация статичных изображений. Авто-субтитры, озвучка, монтаж. Создание сторителлинг-роликов. ИИ в 3D и пространственном дизайне. Генерация 3D-моделей из 2D. Создание интерьеров, ландшафтов, объектов. Использование в архитектуре и промдизайне. Интеграция ИИ в дизайн-процесс. ИИ на этапах исследования, брифинга, прототипирования, презентации. Создание персонального ИИ-воркфлоу. Автоматизация рутины: от поиска вдохновения до экспортов.
4	Практика и рефлексия	Этические и правовые аспекты использования ИИ. Авторские права на ИИ-генерацию. Проблема биаса и этики данных. Прозрачность использования ИИ в портфолио. Будущее дизайна: ИИ как инструмент, а не замена. Подготовка итогового проекта. Выбор темы: брендинг, UX, графика, видео и др. Полный цикл с использованием ИИ на всех этапах. Консультации, обратная связь, доработка. Защита итогового проекта. Презентация проекта с акцентом на роль ИИ. Ответы на вопросы. Рефлексия.

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. Искусственный интеллект: от фундаментальных проблем к прикладным задачам Том 1 : монография / под ред. д.э.н., проф. Е. Н. Макаренко. - Ростов-на-Дону : Издательско-полиграфический комплекс Ростовского государственного экономического университета (РИНХ), 2025. - 394 с. - ISBN 978-5-7972-3390-9. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2227800>

2. Евгеньев, А. Ценность ваших решений : как современные технологии и искусственный интеллект меняют наше будущее : научно-популярное издание / А. Евгеньев. - Москва : Альпина ПРО, 2024. - 456 с. - ISBN 978-5-206-00244-7. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2199730>

Дополнительная литература:

1. Булгакова, И. А. Искусственный интеллект и авторское право в сфере культуры : учебное пособие / И. А. Булгакова, И. Ю. Никодимов, М. Ю. Новиков ; под общ. ред. Е. А. Пахомовой ; Российская государственная специализированная академия искусств. - Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2025. - 154 с. - ISBN 978-5-394-06206-3. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2198426>

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) «ИИ-инструменты в дизайне» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, домашние задания, тренажер, квиз, 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.

Тренажер — домашние задания разного уровня сложности с автоматической проверкой результатов.

Тренажер позволяет оперативно оценивать усвоение материала и выявлять пробелы в знаниях через тесты и практические задачи. Такой формат способствует регулярной самопроверке и повышает мотивацию к изучению дисциплины.

Квиз — это интерактивное тестирование, направленное на проверку знаний и

понимания изучаемого материала.

Для успешной подготовки к квизу рекомендуется внимательно изучить основные понятия и методы, изучаемые на курсе. Полезно решать практические задачи и примеры, чтобы закрепить теоретические знания. Также стоит ознакомиться с типичными вопросами и форматами заданий, чтобы лучше подготовиться к тестированию.

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) «ИИ-инструменты в дизайне»

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 экзамена, 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 (модуль). 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 изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и
6	Хорошо	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		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 (модулю), 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.
2	Не сдан	
1	Не сдан	

Дисциплина (модуль) «ИИ-инструменты в дизайне» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Тренажер	40%	5	Задания разного уровня сложности с автоматической проверкой результатов
Квиз	20%	1	Интерактивное тестирование, направленное на проверку знаний и понимания изучаемого материала
Экзамен	40%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по дисциплине (модулю)

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «ИИ-инструменты в дизайне»: $0,4 \times \text{среднее за тренажер} + 0,2 \times \text{квиз} + 0,4 \times \text{экзамен}$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные задания для тренажера

Тренажёр 1 – «Основы ИИ и визуальный дизайн»

Задачи (по 5 заданий, каждое начинается со строчной буквы, заканчивается «;», последнее — точкой)

1. изучить историю применения искусственного интеллекта в творчестве и написать короткое резюме (150-200 симв.) о трёх ключевых вехах;
2. сравнить диффузионные модели, GAN-сети и трансформеры, указав их типичные области применения в дизайне;
3. создать три варианта промпта для генерации концепт-арта (один — детализированный, второй — минималистичный, третий — в стиле известного бренда) и объяснить структуру каждого;

4. воспользоваться бесплатным API (например, Stable Diffusion) или веб-плагином, сгенерировать изображение по одному из промптов и сохранить скриншот ответа сервера;
5. собрать полученные промпты в «промпт-библиотеку»: таблица с колонками «название», «цель», «ключевые параметры», «модель», и представить её в виде PDF-отчёта.

Тренажёр 2 – «Расширенные возможности ИИ и практическая рефлексия»

1. сгенерировать логотип для вымышленного стартапа, используя AI-ассистент в Canva или Adobe Express, затем адаптировать стиль (цвет, шрифт) под бренд-гайд;
2. разработать прототип пользовательского интерфейса (мокап из трёх экранов) по текстовому описанию, применив нейросетевой генератор (например, Uizard) и добавить интерактивные комментарииigma;
3. создать короткий видеоролик-историю (10-15 сек.) из серии сгенерированных изображений, используя сервис RunwayML или аналог, добавить автоматические субтитры и озвучку;
4. построить простой workflow-скрипт (например, в Zapier или Make) для автоматической загрузки новых AI-генерированных изображений в облачную папку и последующего их экспорта в Photoshop-макет;
5. проанализировать юридические и этические аспекты одного из полученных AI-артефактов: определить, кому принадлежат права, какие риски биаса могут влиять на бренд, и оформить выводы в виде 1-страничного рефлексивного отчёта.

Примерные задания для квиза

Вопрос 1. Какая из перечисленных моделей AI-генерации относится к типу диффузионных моделей?

1. GAN (Generative Adversarial Network)
2. VAE (Variational Auto-Encoder)
3. Stable Diffusion
4. BERT

Правильный ответ: С.

Вопрос 2. Что такое *negative prompt* при формировании запросов к генеративной модели?

1. Запрос, в котором указываются желаемые стилистические параметры.
2. Текст, который просит модель добавить больше деталей.
3. Инструкция, исключающая определённые элементы из результата.
4. Описание желаемого конечного формата изображения.

Правильный ответ: С.

Вопрос 3. Какой из сервисов AI-ассистентов наиболее ориентирован на автоматическую генерацию макетов социальных постов?

1. Runway ML
2. Canva + Magic Write
3. Midjourney
4. Uizard

Правильный ответ: В.

Вопрос 4. При использовании AI-инструмента для стилизации изображения, какой параметр отвечает за степень соответствия оригинальному цветовому решению?

1. *Style weight* (вес стиля)
2. *Guidance scale* (масштаб руководства)
3. *Resolution* (разрешение)

4. Seed (семя)

Правильный ответ: В.

Вопрос 5. Какой из нижеприведённых аспектов относится к этическим проблемам генерации контента ИИ?

1. Выбор между PNG и JPEG при экспорте.
2. Возможность возникновения биаса в тренировочных данных.
3. Скорость рендеринга изображения.
4. Поддержка 3-D-моделей в веб-интерфейсе.

Правильный ответ: В.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Укажите термин, обозначающий искусственный интеллект, способный создавать новые визуальные материалы.	генеративный ИИ	УК-1
2.	Назовите три основных типа генеративных моделей, используемых в дизайне.	диффузионные модели, GAN, трансформеры	УК-2
3.	Как называется метод prompt-engineering, при котором в запрос дают несколько примеров желаемого результата?	few-shot prompting	УК-1
4.	Перечислите четыре ключевых элемента эффективного промпта для генерации изображения.	стиль, композиция, детали, цветовая палитра	ОПК-6
5.	Что делает “negative prompt” в запросе к генеративной модели?	исключает нежелательные элементы	УК-1
6.	Какой сервис часто используют для генерации изображений на основе диффузионных моделей?	Stable Diffusion	УК-2
7.	Назовите один популярный AI-сервис для автоматической генерации логотипов.	Looka (или Brandmark)	ОПК-6
8.	Как называется функция Photoshop, позволяющая увеличить разрешение изображения с помощью ИИ?	Super-Resolution	ОПК-6
9.	Каково главное преимущество применения ИИ при прототипировании UI/UX?	быстрая генерация интерактивных макетов	УК-2
10.	Какой показатель чаще всего используют для оценки качества сгенерированных изображений?	FID (Frechet Inception Distance)	УК-1
11.	Какой этический вопрос связан с правом собственности на AI-сгенерированный контент?	авторские права	УК-10
12.	Какой документ необходимо оформить при коммерческом использовании AI-созданных материалов?	лицензионное соглашение	ОПК-6
13.	Какой инструмент позволяет генерировать короткие видеоклипы из текстового описания?	Runway ML	ОПК-6

14.	Какова цель создания библиотеки промптов?	структурировать и сохранять готовые запросы	УК-2
15.	Какую модель ИИ чаще используют для автоматической генерации текстовых дизайн-брифов?	GPT-4	УК-1
16.	Как называется метод интеграции AI-инструментов в рабочий процесс через автоматизацию передачи файлов?	API-интеграция через Zapier (или Make)	ПК-1
17.	Назовите три этапа дизайнерского проекта, где можно применять ИИ.	исследование, прототипирование, презентация	ПК-1
18.	Как формулируется принцип «меньше — лучше» при выборе AI-инструмента?	выбирать только тот инструмент, который решает конкретную задачу без избыточных функций	УК-1
19.	Перечислите два риска биаса в генеративных моделях, применяемых к дизайну.	доминирование определённого стиля, недостаточная репрезентативность обучающих данных	УК-10
20.	Какова основная цель AI-ассистированного тестирования юзабилити?	симуляция поведения реальных пользователей для оценки удобства интерфейса	ОПК-6