
УТВЕРЖДЕНА

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

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Новая эстетика в ИИ»**

Направление подготовки: 02.04.01 Математика и компьютерные науки

Направленность (профиль) подготовки: Медиаискусство

Специализация: ИИ-креаторы

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	8
4. Содержание дисциплины (модуля)	8
5. Учебно-методическое обеспечение	9
6. Материально-техническое обеспечение	9
7. Методические и оценочные материалы	11

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Новая эстетика в ИИ» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – магистратура по направлению 02.04.01 Математика и компьютерные науки, профиль Медиаискусство, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 810 от 23.08.2017 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Новая эстетика в ИИ» позволяет студентам осознанно войти в эпоху генеративного искусства, где границы авторства и оригинальности переосмысливаются. Полученные навыки критического мышления и практического взаимодействия с ИИ становятся ключевыми для участия в современных арт-практиках, медиаискусстве и культурной дискуссии о будущем творчества.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки магистратуры по направлению 02.04.01 Математика и компьютерные науки, профиль Медиаискусство и входит в вариативную часть Блока 1, формируемую участниками образовательных отношений, как дисциплина, подлежащая обязательному изучению на специализации «ИИ-креаторы».

Дисциплина (модуль) изучается на 1 курсе во 2 семестре.

Цель изучения дисциплины (модуля): формирование у обучающихся понимания трансформации художественной практики под влиянием искусственного интеллекта, а также развитие навыков осмысленного использования ИИ как инструмента творчества для создания мультимедийных проектов с рефлексией на авторство, стиль и эстетику.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить концепцию новой эстетики, возникающей в результате взаимодействия человека и ИИ, и её отличие от традиционных художественных парадигм;
- освоить принципы работы генеративных моделей для создания изображений и звука, и понять их роль в современном искусстве;
- научиться использовать доступные ИИ-инструменты (например, текст-в-изображение, ИИ-аудиогенерация) для создания визуальных и звуковых материалов;
- овладеть приёмами объединения ИИ-генерируемых элементов в целостный синтетический проект (визуал + звук);
- развить способность рефлексировать и аргументированно описывать эстетические особенности, вызовы и ценности произведений, созданных с участием ИИ.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- что такое новая эстетика в контексте ИИ-искусства;
- основные принципы генерации изображений и звука с помощью ИИ;
- как ИИ меняет представления об авторстве, стиле и оригинальности;
- различия между традиционным и ИИ-ориентированным творческим процессом.

уметь:

- генерировать изображения с помощью доступных ИИ-инструментов;
- создавать короткие звуковые фрагменты с помощью ИИ;

- объединять визуальный и звуковой материал в простой синтетический проект;
- рефлексировать об эстетической ценности ИИ-работ.

владеть:

- навыками работы с генеративными сервисами;
- базовыми приёмами описания эстетики ИИ-произведения.

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 критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	УК-1.1.	Знает основные принципы системного подхода и методы критического анализа, а также теоретические основы стратегического планирования и принятия решений
		УК-1.2.	Умеет применять методы системного анализа для выявления ключевых проблемных ситуаций, формулировать гипотезы и разрабатывать альтернативные стратегии действий на основе полученных данных
		УК-1.3.	Имеет практический опыт в проведении анализа реальных проблемных ситуаций в рамках проектов, способен вырабатывать и обосновывать стратегии действий, учитывая различные аспекты и последствия
ОПК-3.	Способен самостоятельно создавать прикладные программные средства на основе современных информационных технологий и сетевых ресурсов, в том числе отечественного производства, для управления и демонстрации объектов медиаискусства	ОПК-3.1.	Знает основные принципы программирования, а также особенности отечественных информационных технологий и сетевых ресурсов в области медиаискусства
		ОПК-3.2.	ОПК-3.2. Умеет разрабатывать прикладные программные средства, используя современные инструменты и технологии, а также интегрировать их с сетевыми ресурсами для решения конкретных задач в области медиаискусства
		ОПК-3.3.	ОПК-3.3. Имеет практический опыт разработки программных средств, используемых при

			создании моделей и решений в области медиаискусства
ПК-2.	Способен проектировать технические решения для объектов и сред в сфере медиаискусства	ПК-2.1.	Знает о принципах работы и интеграции физических и цифровых компонентов системы в художественных и технических проектах сферы медиаискусства
		ПК-2.2.	Умеет программировать цифровые пространства и настраивать взаимодействие между компонентами и медиаконтентом в составе интерактивных объектов и/или сред
		ПК-2.3.	Имеет практический опыт создания комплексных медиа-решений, объединяющих аппаратные и программные элементы, в рамках образовательных или исследовательских проектов под руководством опытных специалистов
ПК-3.	Способен проектировать и реализовывать генеративные и/или иммерсивные медиа-решения с применением методов визуального программирования, современных технологий для аудиовизуальных перформансов, цифровых инсталляций и шоу-проектов	ПК-3.1.	Знает о принципах генеративного дизайна, технологиях визуального программирования, основах сценографии пространства и подходах к построению иммерсивных сред
		ПК-3.2.	Умеет проектировать сценографические решения медиа-сред и применять современные технологии при разработке проекта
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт создания генеративных и иммерсивных медиа-решений, включая перформансы, цифровые инсталляции и сценографию под руководством опытных специалистов
ПК-4.	Способен проектировать и сопровождать системы, включающие компоненты искусственного интеллекта, с учётом этических и авторских	ПК-4.1.	Знает о возможностях использования технологий искусственного интеллекта в художественных и технических проектах, а также о типовых сценариях их

	аспектов в сфере медиаискусства		применения в области медиаискусства
		ПК-4.2.	Умеет формулировать требования к качеству, интерпретируемости и контролируемости компонентов искусственного интеллекта в контексте медиаискусства
		ПК-4.3.	Имеет опыт ведения проектной документации, фиксирующей структуру, логику и результаты функционирования компонентов искусственного интеллекта, с целью воспроизводимости и сохранения авторского замысла под руководством опытных специалистов

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	ИИ в звуковых средах	8	18		35	Аудиторная работа Проект
2	Новая эстетика: от идеи к образу	9	18		35	Аудиторная работа Проект
3	Синтез и осмысление	9	18		36	Аудиторная работа Проект Документация проекта
	Экзамен			4		Публичное выступление
Итого:		26	54	4	106	
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	ИИ в звуковых средах	Генерация звука и музыки с помощью ИИ. Создание тембров, ритмов, мелодий и звуковых ландшафтов. Взаимодействие визуального и звукового в ИИ-проектах. Эстетика синтетического звука: что в ней нового и необычного.
2	Новая эстетика: от идеи к образу	Генерация изображений как творческий метод. Неожиданность, случайность и контроль в ИИ-искусстве. Вопросы стиля и оригинальности.
3	Синтез и осмысление	Объединение визуального и звукового ряда в единое произведение. Авторство и роль человека в эпоху ИИ. Будущее эстетики: прогнозы и дискуссии.

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. Веретехина, С. В. Программирование, тестирование, проектирование, нейросети, технологии аппаратно-программных средств. Практические задания и способы их решения : учебник / С. В. Веретехина, К. С. Кармицкий, Д. Д. Лукашин [и др.]. - Москва : Директ-Медиа, 2022. - 144 с. - ISBN 978-5-4499-3321-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2143824>.

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. Никодимов, И. Ю. Введение в информационные технологии : учебное пособие для специализированных вузов / И. Ю. Никодимов, М. Ю. Новиков ; под. общ. ред. Е. А. Пахомовой. - Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2023. - 236 с. - ISBN 978-5-394-05513-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2133539>.

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) «Новая эстетика в ИИ» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, проект, документация проекта, публичное выступление, аудиторная работа, 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.

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.

Документация проекта – видео документация итогового проекта, которая включает в себя концепцию проекта, описание технических особенностей работы, методы и этапы создания, демонстрацию прототипа. Оформлена в едином стиле и опубликована в открытый доступ.

Подготовка документации позволяет студентам систематизировать результаты своей работы, отразить ключевые этапы создания проекта и продемонстрировать его сильные стороны широкой аудитории. Такой формат развивает навыки визуальной коммуникации, структурированного изложения информации и формирования профессионального портфолио.

Аудиторная работа – активная работа студента на семинаре, его ответы на вопросы преподавателя и участие в дискуссии.

Для успешного участия в семинаре студентам рекомендуется заранее ознакомиться с темой обсуждения, прочитать необходимые материалы и подготовить вопросы. Важно активно слушать и вовлекаться в дискуссию, высказывая свои мнения и аргументируя их. При ответах на вопросы преподавателя стоит быть уверенным, четким и логичным, опираясь на изученный материал. Также полезно поддерживать диалог с однокурсниками, чтобы обогатить обсуждение и расширить свои знания.

Публичное выступление – подготовленное выступление перед аудиторией с чёткой структурой: введение, основная часть и заключение.

Во время выступления рекомендуется использовать визуальные материалы для поддержки ключевых идей, а после – отвечать на вопросы аудитории. После выступления студенты получают персональную обратную связь от преподавателя. Такой формат помогает отработать навыки уверенного и убедительного выступления, полученные в процессе изучения дисциплины.

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) «Новая эстетика в 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 *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. 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 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
6	Хорошо	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		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) «Новая эстетика в ИИ» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Аудиторная работа	30%	1	Активная работа студента на занятии
Проект	30%	1	Исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов
Документация проекта	20%	1	Видео документация итогового проекта
Экзамен	20%	1	Публичное выступление – подготовленное выступление перед аудиторией с чёткой структурой: введение, основная часть и заключение

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Новая эстетика в ИИ»: « $0,3 \times \text{Аудиторная работа} + 0,3 \times \text{Проект} + 0,2 \times \text{Документация проекта} + 0,2 \times \text{Экзамен}$ ».

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные вопросы для подготовки к занятию

Тема: ИИ в звуковых средах

1. Какие принципы лежат в основе генерации звука и музыки с помощью ИИ, и какие нейросети для этого используются?
2. Как ИИ может создавать новые тембры, ритмы или мелодии, и чем они отличаются от традиционно компонованных?
3. Какие инструменты (например, Riffusion, AudioMorph, AIVA) позволяют генерировать звук по текстовому описанию или образу?
4. Как визуальный образ может быть преобразован в звуковую текстуру, и какие проекты реализуют такой синтез?
5. В чём заключается эстетика синтетического звука — странность, неестественность,

гиперреальность — и как она влияет на восприятие?

Тема: Новая эстетика: от идеи к образу

1. Как текстовый промпт становится основой для визуального произведения в ИИ-генерации, и какие элементы он включает?
2. Какие художественные эффекты возникают благодаря случайности и непредсказуемости ИИ, и как их можно использовать осознанно?
3. Что такое "стиль как набор данных", и как ИИ переосмысливает понятие художественной манеры?
4. Можно ли говорить об оригинальности в ИИ-искусстве, если оно основано на обучении на чужих работах?
5. Как художник сохраняет контроль над процессом генерации, несмотря на автономность алгоритма?

Тема: Синтез и осмысление

1. Как визуальный и звуковой ряд могут быть объединены в единое ИИ-произведение, и какие форматы для этого подходят (видео, инсталляция, перформанс)?
2. Кто является автором ИИ-генерируемого произведения — пользователь, разработчик, модель или данные?
3. Какие этические и правовые вопросы возникают при использовании ИИ в искусстве?
4. Как новая эстетика отражает изменения в восприятии реальности, технологий и человеческого тела?
5. Какие прогнозы о будущем искусства и эстетики становятся возможны благодаря ИИ — утопические, критические, спекулятивные?

Примерное описание задания и критерии оценивания к проекту

Проект «Визуально-звуковая галлюцинация»

Цель проекта: создать короткий мультимедийный ролик (1–2 минуты), в котором визуальные образы и звуковая среда генерируются с помощью ИИ и образуют единый синтетический опыт. Проект исследует эстетику "машинного сна" — мир, построенный не по логике человека, а по ассоциативным связям нейросети.

Задачи и этапы выполнения:

- сформулировать концепцию: что видит ИИ, когда "спит", какие формы, цвета, звуки могут возникать в его "подсознании"?
- сгенерировать серию изображений с помощью текст-в-изображение (например, Midjourney, Stable Diffusion) по промптам;
- создать звуковое сопровождение с помощью ИИ-аудиогенератора (например, Riffusion, Soundraw) по описанию настроения или визуального образа;
- смонтировать видео: анимация переходов между кадрами, синхронизация звука и визуала, добавление эффектов (замедление, искажение);
- подготовить пояснение: описание концепции, использованных промптов, инструментов, рефлексия о природе авторства и эстетике "искусственного воображения".

Критерии оценивания:

- оригинальность и глубина концепции;
- качество и выразительность ИИ-генерируемых визуальных и звуковых материалов;
- целостность синтеза: визуал и звук работают как единая среда;
- осмысленность промптов и управление процессом генерации;
- ясность и глубина рефлексии в пояснении.

Примеры оценивания документации проекта:

- полнота раскрытия концепции: документация чётко формулирует художественную идею, постановку проблемы и культурный или социальный контекст проекта;
- ясность описания технической реализации: подробно и доступно изложены используемые технологии, оборудование, программное обеспечение, архитектура системы и этапы сборки;
- структурированность и логичность повествования: видео имеет чёткую композицию — введение, основная часть (этапы создания, методы), демонстрация работы, заключение — и легко воспринимается зрителем;
- качество визуального и звукового оформления: соблюден единый стилистический подход, используются понятные схемы, кадры прототипа, пояснения в кадре или голос за кадром, звук и изображение не искажены.

Примерное описание задания и критерии оценивания к публичному выступлению**Описание задания:**

Студент представляет свой проект «Сон машины» в формате подготовленного выступления (5–7 минут). Выступление должно включать: введение (концепция и вдохновение), основную часть (как создавались визуал и звук, какие инструменты и промпты использовались), заключение (выводы: что это говорит о природе ИИ, творчестве, восприятии).

Обязательно показ видео и демонстрация примеров промптов и результатов. После выступления — ответы на вопросы.

Цель — не просто показать проект, а вести дискуссию о новой эстетике, авторстве и границах человеческого/машинного.

Критерии оценивания:

- ясность концепции: идея проекта сформулирована чётко и философски насыщено;
- структура выступления: логичная последовательность, переход от идеи к реализации и рефлексии;
- качество визуального сопровождения: видео и слайды усиливают понимание и эмоциональное воздействие;
- уверенность и культура речи: чёткая подача, зрительный контакт, владение временем;

— аргументированность ответов: способность обсуждать этические, эстетические и технологические аспекты ИИ-искусства.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Укажите метод моделирования, при котором форма создаётся путём лепки, и его аналог в реальности.	Скульптинг глина	УК-1
2.	Назовите инструмент для автоматического упрощения топологии после скульптинга, и его цель.	Remesh оптимизация	ОПК-3
3.	Укажите модификатор, создающий симметричную копию объекта, и его ось по умолчанию.	Mirror X	ПК-2
4.	Назовите режим, позволяющий редактировать геометрию с изменением количества полигонов, и его особенность.	Dyntopo адаптивность	ПК-3
5.	Укажите принцип чистой топологии, и его значение для анимации.	Четырёхугольник и деформация	ПК-4
6.	Назовите редактор, где строятся материалы из узлов, и его среду в Blender.	Ноды Shader	ПК-2
7.	Укажите карту, имитирующую неровности поверхности без изменения геометрии, и её тип.	Нормали визуально	ПК-3
8.	Назовите тип текстуры, генерируемой алгоритмически, и её преимущество.	Процедурная масштаб	ПК-4
9.	Укажите параметр, отвечающий за блеск поверхности, и его название в материалах.	Шероховатость PBR	ПК-2
10.	Назовите группу узлов, позволяющую повторно использовать материал, и её назначение.	Группа переиспользовани е	ПК-3
11.	Укажите систему, позволяющую создавать модели через визуальные алгоритмы, и её название.	Геометрические ноды GN	ПК-4
12.	Назовите тип объекта, управляемого параметрами, и его основу.	Параметрический алгоритм	ПК-2
13.	Укажите преобразование, зависящее от индекса в массиве, и его применение.	Трансформация последовательнос ть	ПК-4
14.	Назовите узел, задающий условие для ветвления логики, и его функцию.	Compare условие	ПК-3
15.	Укажите тип симуляции, имитирующей движение жидкости, и её движок в Blender.	Флюид MantaFlow	ПК-4
16.	Назовите структуру, управляющую анимацией модели, и её компонент.	Арматура кости	ПК-2
17.	Укажите процесс привязки меша к костям, и его назначение.	Скиннинг деформация	ПК-3
18.	Назовите параметр камеры, отвечающий за резкую зону, и его эффект.	Глубина резкости боке	УК-1
19.	Укажите тип освещения, использующий панораму, и его преимущество.	HDRI реалистичность	ОПК-3

20.	Назовите движок трассировки лучей в Blender, и его назначение.	Cycles качество	ПК-4
-----	--	-----------------	------