

УНИВЕРСИТЕТ «СИНЕРГИЯ»

Актуализированная версия
утверждена на заседании Ученого совета
Университета «Синергия»
протокол № 11 от 28.11.2025 г.

Утверждаю
Ректор Университета «Синергия»
кандидат экономических наук, доцент
А. И. Васильев
01.12.2025 г

КОМПЛЕКТ РАБОЧИХ ПРОГРАММ

УЧЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «Искусственный интеллект: первый шаг в будущее»

Наименование программы

г. Москва 2025

УНИВЕРСИТЕТ «СИНЕРГИЯ»

Актуализированная версия
утверждена на заседании Ученого совета
Университета «Синергия»
протокол № 11 от 28.11.2025 г.

Утверждаю
Ректор Университета «Синергия»
кандидат экономических наук, доцент
А. И. Васильев
01.12.2025 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «Искусственный интеллект: первый шаг в будущее»

(наименование дисциплины (курса, учебного предмета) по учебному плану)

Москва 2025

1. Цель изучения учебного предмета

1. Целью освоения учебного предмета является обучение основам работы с нейросетями.

2. Планируемые результаты обучения по учебному предмету

Знать	<ul style="list-style-type: none">• основные характеристики нейросетей текстового и графического типа;• особенности автономных ИИ-агентов;• основные тенденции развития нейросетей в профессиональной сфере.
Уметь	<ul style="list-style-type: none">• работать с основными инструментами нейросетей;• эффективно использовать автономные ИИ-агенты.
Владеть	<ul style="list-style-type: none">• основными навыками для работы с нейросетями;• инструментами для работы с автономными ИИ-агентами.

3. Содержание учебного предмета

3.1. Распределение учебного времени, выделенного на контактную работу обучающихся с преподавателем, на самостоятельную работу обучающихся и учебные часы с использованием дистанционных образовательных технологий

Общая трудоемкость (объем) учебного предмета составляет 72 академических часа.

Продолжительность: 12 недель.

Недельная нагрузка: 6 часов в неделю.

Предварительный режим занятий: 3 дня в неделю по 2 часа.

№	Наименование тем учебного предмета	Общая трудоемкость, ч.	Всего, ч. Сумма	Контактная работа, ч			Учебные занятия с применением дистанционных технологий, ч	Самостоятельная работа, ч	Форма аттестации
				Лекции	Лабораторные работы	Практические и семинарские занятия			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Тема 1. Знакомство с нейросетями	10	0	0	0	0	7	3	-
2	Тема 2. Обзор существующих нейросетей	10	0	0	0	0	3	7	-
3	Тема 3. Работа с текстовыми нейросетями	10	0	0	0	0	3	7	-
4	Тема 4. Работа с графическими нейросетями	9					4	5	
5	Тема 4. Автономные ИИ-агенты: чат-боты, станция Алиса и умный помощник по дому LG	15	0	0	0	0	5	10	-
6	Тема 6. Нейросети для будущей профессии	16	0	0	0	0	5	11	-
Промежуточная аттестация		2	0	0	0	0	0	0	Зачет
Итого:		72	0	0	0	0	27	43	2

3.2. Содержание тем учебного предмета

Тема 1. Знакомство с нейросетями

- Нейросети: новая цифровая революция
- Эра AI: история развития
- Как ИИ помогает учиться
- Будущее нейросетей: может ли ИИ заменить человека?

Тема 2. Обзор существующих нейросетей

- Нейросети для работы с аудио
- Мастер фото: нейросети для обработки изображений
- Нейросети для иллюстраций
- Создай 3D-мир с ИИ
- Нейросети для создания презентаций

Тема 3. Работа с текстовыми нейросетями

- Что такое текстовая нейросеть и как она работает
- Обзор текстовых нейросетей
- Пишем идеальный запрос для текстовых нейросетей
- Преимущества, недостатки и ограничения текстовых нейросетей

Тема 4. Работа с графическими нейросетями

- Что такое графическая нейросеть и принцип ее работы
- Регистрация в графических нейросетях и знакомство с интерфейсом
- Примеры графических нейросетей
- Рисуй легко: как создавать уникальные изображения

Тема 5. Автономные ИИ-агенты

- Что такое автономные ИИ-агенты и как они работают
- Чат-боты на основе ИИ: как работают и для чего нужны
- Создаем чат-бот – справочник формул
- Проверка знаний по блоку

Тема 6. Нейросети для будущей профессии

- Копирайтер: пишем уникальные посты
- Блогер: разрабатываем идеальный сценарий для видео
- SMM-менеджер: разрабатываем контент-план для блога
- Писатель: создаем сюжет книги
- Веб-разработчик: нейросети и программирование
- Веб-дизайнер: идеи для сайта
- Видеомонтажер: монтаж видео с помощью ИИ

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение (курса, учебного предмета)

№ п/п	Вид и наименование литературы
Основная:	
1.	Информационные системы: учеб. пособие / О. Л. Голицына, Т.Л. Партика, И.И. Попов – М.: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2022. – 448 с.
2.	Информационные технологии в науке и образовании: учебное пособие / Е.Л. Федотова, А.А. Федотов. – М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2019. – 336 с.
3.	Компьютерные сети / В.В. Баринов, И.В. Баринов, А.В. Пролетарский, А.Н. Пылькин – 3-е изд., испр. – Москва: Академия, 2020. — 191
Дополнительная:	
4.	Самоучитель работы на компьютере / А.Ш. Левин – СПб.: Питер, 2013. – 704 с.
5.	Информационные системы и технологии: учебное пособие / А. Г. Ивашко, Ю. Е. Карякин; Тюм. гос. ун-т; Тюмень: Изд-во Тюм. гос. ун-та, 2023. – 324 с.
Информационное обеспечение	
6.	Гарант http://www.garant.ru
7.	Образовательная платформа lms.synergy.ru
8.	ЭБС Юрайт urait.ru

5. Учебно-материальная база, необходимая для осуществления образовательного процесса по (курсу, учебному предмету)

Материально-техническое обеспечение учебного предмета включает в себя:

- персональный компьютер/мобильное устройство (обучающийся обеспечивает самостоятельно) с любой операционной системой, позволяющей использовать браузеры и подключаться к сети «Интернет»;
- стандартный пакет офисных программ (обучающийся обеспечивает самостоятельно, полный список возможно уточнить у куратора программы);
- обеспечение доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета - lms.synergy.ru;
- обеспечение доступа в электронную библиотеку urait.ru.

6. Методические рекомендации (указания, материалы) для преподавателей и обучающихся

В процессе освоения учебного предмета используются такие виды учебных занятий и работ как: учебные занятия с применением дистанционных технологий, самостоятельная работа.

Методические указания для обучающихся при обучении в виде занятий с применением ДОТ

В процессе занятий с ДОТ рекомендуется вести конспект, что позволит впоследствии вспомнить изученный учебный материал,

выполнить самостоятельную работу.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых делать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанного занятия с применением ДОТ.

Занятия с применением ДОТ имеют логическое завершение, роль которого выполняет заключение. Также в завершении занятия с применением ДОТ преподаватель знакомит обучающихся с литературой (основной, дополнительной), с практическими заданиями для самостоятельной работы и даёт рекомендации по их выполнению. Полученную информацию целесообразно кратко и лаконично записывать.

Методические указания для преподавателей при проведении занятий с применением ДОТ

Занятия с применением ДОТ (далее занятие) – систематическое, последовательное изложение преподавателем учебного материала, записанное на видеокамеру.

Содержание тем занятий должно соответствовать цели учебного предмета и способствовать достижению планируемых результатов обучения по нему.

Объяснение нового материала рекомендуется начать с актуализации ранее изученных обучающимися тем, а также раскрытия цели и задач занятия. Затем перейти к его основной части, в которой формируются планируемые результаты обучения (знания) по учебному предмету.

Завершается занятие выводами по изученной теме. В этой части необходимо подчеркнуть, что обучающийся узнал нового на основе учебных элементов занятия. Также преподавателю необходимо ознакомить обучающихся с литературой (основной, дополнительной), с практическими заданиями и дать рекомендации по их выполнению.

Методические указания для обучающихся по выполнению самостоятельной работы

По мере прослушивания занятий в видеозаписи, слушатель последовательно выполняет самостоятельную работу, в которую входят: изучение рекомендованной (обязательной и дополнительной) литературы, выполнение заданий.

Прежде чем приступить к выполнению самостоятельной работы, слушателю необходимо подготовить оформленные в процессе занятий записи конспектов.

В ходе выполнения самостоятельной работы необходимо следовать рекомендациям, полученным от преподавателя в конце занятия, использовать материал занятий и конспекты, оформленные по ним, рекомендованную литературу.

Методические указания для преподавателей по организации самостоятельной работы

Для организации самостоятельной работы обучающихся преподаватель задания, направленные на формирование и закрепление полученных знаний по учебному предмету. Задания с указаниями

размещаются на платформе электронного обучения lms.synergy.ru.

Перечень заданий для самостоятельной работы

Тема 1.

Задание: необходимо найти в повседневной жизни 5 примеров использования нейросетей и объяснить, как они работают.

Как выполнить:

1. Присмотритесь к своим гаджетам и приложениям. Какие из них работают на основе ИИ? (Google Assistant, Telegram, YouTube, Capsut, автокоррекция в клавиатуре).
2. Найдите 5 примеров использования ИИ вокруг тебя.
3. Запишите информацию в следующем виде:
 - Пример: рекомендации видео в TikTok.
 - Как это работает: анализирует лайки и просмотры, чтобы предложить то, что вам точно понравится.

Тема 2.

Задание: используя Genie, Tripo и Masterpiece X, создайте 3D-модель на одну из предложенных тем. Но не просто так! Нужно не только придумать идею, но и максимально четко продумать промпт – ведь от этого зависит, насколько крутой получится генерация.

Как выполнить задание?

1. Выбрать одну из тем:
 - Робот будущего: это может быть помощник для людей, спасатель, учитель, робот-строитель или даже кибер-друг! Подумайте, какие технологии он использует, как он двигается и выглядит.
 - Город будущего: представьте, каким будет мегаполис через 100 лет. Летающий транспорт? Дома из стекла и стали? Парящие мосты? Решай сам!
 - Транспорт будущего: придумайте средство передвижения, которого сейчас не существует. Подводные капсулы? Летающие такси? Сверхзвуковые поезда?
2. Прописать идеальный промпт:
 - Описать детали внешнего вида (цвет, форма, материалы).
 - Добавить функции и особенности (что делает, как работает).
 - Указать стиль (реалистично, киберпанк, минимализм и т. д.).
 - (Совет: можно дополнительно использовать английский язык – так нейросети генерируют точнее!)
3. Создать 3 модели в трех нейросетях (Genie, Tripo, Masterpiece X).
4. Сравнить результаты и выбери лучшую:

○ Какая нейросеть лучше передала ваши идеи?

○ Где получилась самая четкая и детализированная модель?

○ Какой генерации не хватает, и что можно улучшить?

Что нужно приложить к ответу?

Скриншоты трех моделей

Ваш промпт

Ответы на вопросы сравнения

Тема 3.

Задание: создайте школьную презентацию по биологии с помощью ИИ и сравните, какой сервис справился лучше.

Как выполнить:

1. Выбрать тему для презентации (например, «Строение клетки», «Эволюция видов», «Генетика»).
2. Сгенерировать презентацию с помощью трёх сервисов:
 - PresentSimple (<https://presentsimple.io/>)
 - Gamma (<https://gamma.app/>)
 - Presentations.ai (<https://presentations.ai/>)
3. Сравнить презентации по критериям:
 - Насколько полное и точное содержание?
 - Насколько логично структурирована информация?
 - Качество дизайна и визуального оформления.
 - Гибкость редактирования (удобно ли менять текст, добавлять слайды?).
4. Выбрать лучшую нейросеть и написать короткое объяснение, почему именно она оказалась лучшей.
5. Загрузить три презентации и свой анализ в удобном формате (PDF, Google Slides, скриншоты с комментариями).

Тема 4.

Задание: представьте, что вы – сценарист, способный переписать сюжет известной сказки или рассказа так, как никто раньше не делал! Задача – изменить ключевые события, а не просто пересказать историю в другом жанре.

Как выполнить задание?

1. Выбрать известную сказку или рассказ (например, «Красная Шапочка», «Колобок», «Золушка», «Маугли», «Три поросенка», «Ромео и Джульетта» и др.).

2. Придумать интересное изменение в сюжете, например:

Изменить ключевую развилку:

- *Что, если Маугли вырос не в джунглях, а среди людей, но потом попал в лес?*
- *Что, если волк в «Красной Шапочке» изначально пришел, чтобы защитить бабушку?*

Добавить неожиданный поворот:

- *Колобок встречает не лису, а другого Колобка — клона.*
- *Принцесса на горошине оказывается детективом и пытается раскрыть тайну волшебного горошка.*

Поменять мотивацию героев:

- *Баба Яга на самом деле добрая и помогает Ивану, а Кощей — не злодей, а жертва заклятия.*

Использовать ChatGPT:

- Сформулировать четкий и детализированный запрос. Например: «Измени сюжет „Трех поросят“, чтобы волк и поросыта стали друзьями и построили бизнес».

Оценить результат:

- Логично ли получилось?
- Какие неожиданные изменения добавила нейросеть?
- Стал ли сюжет интереснее?

Что нужно приложить к ответу?

Описание оригинального сюжета (1-2 предложения).

Ваш запрос к ChatGPT.

Новый измененный сюжет, созданный нейросетью.

Ваш анализ: насколько интересной получилась история? Что бы ты добавил/изменил?

Тема 5.

Задание: необходимо создать одного персонажа, но в трех разных стилях, используя графические нейросети (на выбор: Шедеврум, dream.ai, designs.ai, Fusion brain, Neural.love).

Как выполнить?

1. Придумать персонажа (например, супергерой, рыцарь, робот-исследователь).
2. Определить 3 разных стиля (аниме, реализм, пиксель-арт, стимпанк, комикс и т. д.).
3. Составить четкий промпт и сгенерировать три версии персонажа в разных стилях в одной графической нейросети.
4. Сравнить, какой стиль передает характер лучше всего.

Что нужно приложить к ответу?

Составленный промпт и выбранную нейросеть

3 изображения персонажа в разных стилях

Анализ: какой стиль больше всего подошел и почему

Тема 6.

Задание: создайте чат-бота, который ведет диалог в стиле исторической личности, используя знания об эпохе и личности персонажа.

Задача:

1. Выберите персонажа – это может быть реальная историческая фигура (Наполеон, Екатерина II, Леонардо да Винчи) или выдуманный персонаж из книги (Шерлок Холмс, граф Дракула, Гэндальф).
2. Изучите стиль общения – прочитайте цитаты, письма, речи или художественные описания этого персонажа. Какие слова и выражения он использовал? Как он строил предложения?
3. Создайте промпт и настройте чат-бота – используйте нейросети (GigaChat, Chad AI).

Напишите детальный промпт, который поможет нейросети вести диалог в нужном стиле. Используйте пример ниже и адаптируйте его под своего персонажа:

Ты — [имя персонажа], известный [краткое описание личности, например: полководец, писатель, ученый].

Отвечай так, будто ты действительно этот человек: используй его стиль речи, словарный запас, фразы.

Держи контекст беседы и не выходи из роли.

Например:

Протестируйте – задайте своему боту вопросы, связанные с историческим периодом или деятельностью персонажа.

Запишите результаты – опубликуйте скриншоты диалогов и сделайте вывод: насколько бот передает стиль персонажа? Что можно улучшить?

Критерии оценивания

Оценка	Критерий оценивания:
5 (отлично)	Присутствуют и полностью раскрыты все пункты в рамках задания.
4 (хорошо)	Присутствуют все пункты в рамках задания, но раскрыты не в полной мере.
3 (удовлетворительно)	Присутствует половина пунктов в рамках задания.
2 (неудовлетворительно)	Отсутствует более половины пунктов в рамках задания.

7. Оценочные материалы для промежуточной аттестации обучающихся по (курсу, учебному предмету)

7.1. Промежуточная аттестация

Форма проведения промежуточной аттестации – зачет.

Порядок проведения промежуточной аттестации: проводится дистанционно, предполагает выполнение обучающимся одного практического задания, направленного на оценку сформированности планируемых результатов обучения (умений и практического опыта). Обучающийся получает задания в личном кабинете, выполняет его самостоятельно и сдает результаты на проверку. По результатам проверки обучающемуся выставляется оценка.

Практическое задание, выносимое на промежуточную аттестацию:

Представьте, что вы режиссер и продюсер собственного фильма. В этом задании вы создаете полноценную рекламную кампанию для своего фильма, используя нейросети.

Придумайте сюжет фильма

Выберите жанр: фантастика, триллер, комедия, драма, ужасы и т. д.

Кратко опишите сюжет (5-7 предложений). Кто главный герой? Какой у него конфликт? Чем история зацепит зрителей?

Создайте текст рекламного ролика (трейлера)

Используйте текстовую нейросеть, чтобы написать текст озвучки для трейлера (15-30 секунд).

Пример запроса: «Напиши эпичный текст для трейлера к фильму в жанре [жанр], в котором рассказывается о [краткое описание фильма]».

Отредактируй результат, чтобы он звучал круто!
Сделайте постер к фильму
Используйте графическую нейросеть, чтобы создать эффектный постер.

Пример запроса: «Создай кинематографический постер к фильму [название] в жанре [жанр]. Атмосфера [описание: мрачная, загадочная, яркая]. В центре постера [основной объект/герой].»

Выберите лучший вариант, добавьте название фильма и слоган (можно в Figma, Canva или другом редакторе).

Создайте рекламный ролик

Используйте нейросети для генерации видео, чтобы сгенерировать 5-10 анимированных сцен.

Запросы могут быть такими:

«Сцена: заброшенный город, над которым завис гигантский инопланетный корабль, тревожная атмосфера»

«Крупный план: главный герой в доспехах смотрит на разрушенный мир, за его спиной закат» и др.

Соберите сцены в монтажном приложении (CapCut, InShot, DaVinci Resolve, VN и др.).

Добавьте музыку, титры, эффекты.

Если не знаете, как смонтировать — спроси у текстовой нейросети (например, «Как смонтировать трейлер для фильма?»).

Что отправить на проверку?

Краткое описание сюжета фильма.

Готовый постер.

Финальный трейлер (ссылка на скачивание или загрузка на облако).

Промежуточная аттестация проводится дистанционно. Ко времени на начала зачета обучающийся получает документ с перечнем заданий. Срок выполнения – 2 часа. До окончания обозначенного времени обучающемуся необходимо отправить документ с выполненным заданием на почту куратору, который осуществляет проверку.

Критерии оценивания промежуточной аттестации

Оценка	Критерий оценивания:
5 (отлично)	Присутствуют и полностью раскрыты все пункты в рамках задания.
4 (хорошо)	Присутствуют все пункты в рамках задания, но раскрыты не в полной мере.
3 (удовлетворительно)	Присутствует часть пунктов в рамках задания.
2 (неудовлетворительно)	Отсутствие нужных пунктов в рамках задания.