

МИНОБРНАУКИ РОССИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«**Российский государственный гуманитарный университет**»  
(ФГБОУ ВО «РГГУ»)

ИНСТИТУТ МАССМЕДИА И РЕКЛАМЫ  
ФАКУЛЬТЕТ РЕКЛАМЫ И СВЯЗЕЙ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ  
Кафедра медиакоммуникаций

**НАЗВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

42.03.05 Медиакоммуникации в цифровой среде

---

*Код и наименование направления подготовки/специальности*

---

**Нейросети для творческих задач**

*Наименование направленности (профиля)/ специализации*

Уровень высшего образования: *магистратура*

Форма обучения: *очная*

РПД адаптирована для лиц  
с ограниченными возможностями  
здоровья и инвалидов

Москва 2024

Нейросети для творческих задач  
Рабочая программа дисциплины

Составитель:

*Павлова Мария Николаевна*, ст. преп. Кафедры Медиакоммуникаций

УТВЕРЖДЕНО

Протокол заседания кафедры

Медиакоммуникаций

№ 3 от 29.03.2024

## Оглавление

1.	Пояснительная записка.....	4
1.1.	Цель и задачи дисциплины.....	4
1.2.	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций.....	4
1.3.	Место дисциплины в структуре образовательной программы.....	4
2.	Структура дисциплины.....	4
3.	Содержание дисциплины.....	5
4.	Образовательные технологии.....	6
5.	Оценка планируемых результатов обучения.....	6
5.1	Система оценивания.....	6
5.2	Критерии выставления оценки по дисциплине.....	7
5.3	Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.....	8
6.	Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	8
6.1	Список источников и литературы.....	8
6.2	Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».....	8
6.3	Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы.....	9
7.	Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	9
8.	Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов.....	10
9.	Методические материалы.....	11
9.1	Планы семинарских/ практических/ лабораторных занятий.....	11
9.2	Методические рекомендации по подготовке письменных работ.....	11
9.3	Иные материалы.....	12
	Приложение 1. Аннотация рабочей программы дисциплины.....	13

## 1. Пояснительная записка

### 1.1. Цель и задачи дисциплины

**Цель** дисциплины - является формирование у обучающихся теоретических знаний и профессиональных компетенций, связанных с применением нейросетей для решения творческих задач в медиа коммуникациях. Это включает в себя разработку и использование нейронных сетей для создания и обработки различных медиаконтентом.

Задачи дисциплин.: Достижение поставленной цели осуществляется через реализацию следующих задач:

1. Освоить разные подходы к использованию нейронных сетей:  
Практическое применение нейронных сетей в творческих задачах, таких как генерация контента, обработка изображений и текстов.
2. Сформировать представление о структуре и функциях нейронных сетей:  
Понимание того, как нейронные сети обрабатывают данные и «запоминают» предыдущую информацию.
3. Составить представление об уровнях сложности нейронных сетей:  
Изучение различных уровней сложности нейронных сетей и их применения в разных задачах.
4. Выявить особенности применения нейронных сетей в медиакоммуникациях:  
Рассмотрение конкретных примеров использования нейронных сетей в медиаиндустрии, таких как создание контента, автоматизация процессов и анализ данных.
5. Сформировать представление о жанровой парадигме применения нейронных сетей:  
Изучение различных жанров и стилей, в которых могут быть применены нейронные сети (например, создание художественных произведений, обработка текстов).
6. Выработать навыки анализа и конструирования нейронных сетей для творческих задач:  
Практические навыки по созданию и настройке нейронных сетей для решения конкретных творческих задач.
7. Сформировать умения и навыки по оценке эффективности применения нейронных сетей:  
Умение оценивать эффективность и успешность применения нейронных сетей в различных творческих проектах.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

**Знать:**

- Основы теории нейронных сетей и их применения в медиакоммуникациях.
- Основные архитектуры и методы тренировки нейронных сетей.
- Творческие техники и технологии использования нейронных сетей для создания медиаконтента.

**Уметь:**

- Планировать, организовывать и координировать процесс создания медиаконтента с использованием нейронных сетей.
- Использовать мировой и отечественный опыт применения нейронных сетей в медиаиндустрии.
- Производить и воспроизводить идеи, авторские ходы и преобразовывать их в медиапродукты с помощью нейронных сетей.
- Генерировать новые идеи при создании медиаконтента с использованием нейронных сетей.
- Подбирать методы планирования, организации и координации процесса создания медиаконтента с использованием нейронных сетей.
- Применять на практике полученные теоретические знания о создании и продвижении медиаконтента с помощью нейронных сетей.

**Иметь навыки:**

- разработки вербальной и визуальной части медиакommunikаций с использованием нейронных сетей.
- выявления потребности общества в медиаконтенте различных видов, жанров, стилей и форматов с помощью нейронных сетей.
- творческих концепций в соответствии с техническим (творческим) заданием для решения маркетинговых и творческих задач с использованием нейронных сетей.
- разработки творческих идей по брифу с использованием нейронных сетей.
- сбора и анализа информации для создания медиаконтента разностильных, информационно-воздействующих, в полноте их видовых и жанровых разновидностей с помощью нейронных сетей.

**Приобрести опыт:**

- разработки нескольких вариантов решений, поиска нестандартных и наиболее приемлемых решений творческих задач
- Оперативного планирования и контроля профессиональной деятельности в области применения нейронных сетей
- Публичной презентации результатов профессиональной деятельности

**1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций**

<b>Компетенция</b> (код и наименование)	<b>Индикаторы компетенций</b> (код и наименование)	<b>Результаты обучения</b>
<p>УК-3 . Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели</p>	<p>УК-3.2 Эффективно взаимодействует с членами команды; участвует в обмене информацией, знаниями и опытом; содействует презентации результатов работы команды; соблюдает этические нормы взаимодействия.</p>	<p><i>Знать:</i> техники и приемы эффективного взаимодействия в команде, управленческие методы, основы презентационной деятельности,</p> <p><i>Уметь:</i> взаимодействовать с членами команды; участвовать в обмене информацией, знаниями и опытом разрабатывать стратегию работы коллектива, определять функции участников и расставлять приоритеты; гибко изменять стратегию работы в зависимости от ситуации</p> <p><i>Владеть:</i> навыками презентации результатов работы команды, навыками выстраивания отношения со стейкхолдерами внутри компании</p>
УК- 5	УК- 5.3.Организовывает	<i>Знать:</i> построение многосторонних

<p>Способен Анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия</p>	<p>многостороннюю коммуникацию и управляет ею</p>	<p>коммуникаций и процессы управления ими.  <i>Уметь:</i> управлять многосторонней коммуникацией    <i>Владеть:</i> организационными навыками и умениями взаимодействовать в процессе создания продукта, практическими навыками выбора, планирования, контроля проектов разработки новых продуктов в неопределенной динамической среде, используя инструменты и методы, адекватные ситуации.</p>
<p><i>ПК-1</i></p> <p>Способен осуществлять руководство производственным отделом</p>	<p><i>ПК-.1.3</i></p> <p>Контролирует и регулирует ход выполнения проектной работы в медиасфере</p>	<p><i>Знать:</i> специфику проектной работы. Основные понятия, роли в команде и подходы к разработке продуктов.  <i>Уметь:</i> разрабатывать мультиатрибутивную модель продукта, разрабатывать маркетинговые стратегии позиционирования продукта.  <i>Владеть:</i> навыками выполнения задач в проектной деятельности</p>

### 1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Нейросети для творческих задач» относится к обязательной части, блока дисциплин учебного плана.

Для освоения дисциплины необходимы знания, умения и владения, сформированные в ходе изучения следующих дисциплин и прохождения практик: «Сторителлинг», «Digital-маркетинг», «Основы управления проектами»

В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и владения, необходимые для изучения следующих дисциплин: «Виды и проектирование визуального контента», «Клиентоцентричность и дизайн мышления», «Создание сетевых медиапродуктов», «Дистрибуция и монетизация контента» и прохождения производственной и преддипломной практик.

## 2. Структура дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 академических часов.

### Структура дисциплины для очной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов (общее)	Количество часов (дистант)	Количество часов (аудитория)
3	Лекции	10	10	0
3	Семинары/лабораторные работы	20	14	6
Всего:		30	24	6

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 78 академических часов.

## 3. Содержание дисциплины

№	Наименование раздела дисциплины	Содержание
1	Основные понятия теории нейронных сетей	Понятие биологической и искусственной нейронной сети. Задачи, решаемые с помощью искусственных нейронных сетей. Обучение искусственных нейросетей. Классификация искусственных нейросетей.
2	Нейросети в обработке аудио и видеoinформации	Gen-2 , Synthesia Create , AdobePodcast , Cleanvoice AI , Descript ,Pictory ,Topazlabs ,Visper ,Animaker Canva , Powtoon, Adobe Premiere Rush , Cinema 4D
3	Создание текстов: написание заголовков, рерайт	Создание текстов: написание заголовков, рерайт. Развитие взаимодействия ИИ и человека, правила общения ИИ и человека, переобучение ИИ. Что такое ChatGPT? Что он может? Российские аналоги GPT : Turbotext , Notion.AI, Gerwin , Writesonic , Rytr
4	Инструменты для оптимизации текста	Транскрибация: оптимизация работы с текстом из аудиоформата , Транскрибация с помощью Google Docs , «Мистер корректор»: эффективное решение для исправления текстовых ошибок , Yandex Cloud , работа с OpenAI GPT-3 , Teamlogs.ru, Realspeaker.net , APIHOST , Spechtotext.ru .

5	Midjourney: создание изображений	Доступ к Midjourney через бота в мессенджере Discord , работа с уровнем Style med, Private mode , Remix mode. Сценарий работы при генерации изображения с Midjourney. Примеры запросов при работе с системой, создание аватаров ИИ, команды при работе с Midjourney. Правовые основы использования нейросети
6	Обзор нейросетей по созданию изображений	Генеративно- состязательная сеть или сокращенно GAN. Нейросеть StyleGAN , DeepArt, Lexica (Обзор Нейросети, Рисующей по Словам ). Kandinsky 2.1: Нейросеть, вдохновляющая художников и дизайнеров . DEZGO , Нейросеть Шедеврум от Яндекс
7	Сервисы для создания видеокреативов	Редактирование видео с помощью нейросетей. Создание небольших роликов для рекламы. Реализация креативных идей. Примеры использования нейросетей в работе с видео. Runway AI: Инновационная нейросеть для обработки видео. Основные возможности Descript. Основные возможности Pictory. Основные возможности Synthesia. Основные возможности Lumen5. Ключевые особенности Designs.ai . Онлайн-сервис AI InVideo , онлайн-сервис Rephrase , Synths Video . Ключевые особенности Veed.io . Wisecut , FlexClip
8	Дополнительные инструменты для создания креативов	Возможности нейросетей в создании презентаций . Gamma – нейросеть для создания презентаций . Supra (браузерный видеоредактор). Как пользоваться шаблонами при монтаже.
9	3D – моделирование: генерация и применение	<p>Овладение навыками создания трехмерных объектов. Основные конструкторские операции в «Компас-3D». Лучшие нейросети для преобразования текста в 3D модели: Spline AI, Meshcapade, Mochi, Luma AI, NeROIC, DPT Depth Estimation, RODIN</p> <p>Лучшие нейросети для преобразования видео в 3D анимации: Move.AI, Rokoko, DeepMotion. Нейросети для создания игр, 2D и 3D Геймдев: Hotpot.AI, AI Texture Generator, Sloyd.AI, Promethean AI</p>
10	Искусственный интеллект и звук. История возникновения и креативное использование	Генерация музыки с помощью нейросетей. Распознавание и анализ музыки. Улучшение звука и аудиообработка. Интерактивные музыкальные



нейросетей	приложения.
------------	-------------

#### 4. Образовательные технологии

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	Основные понятия теории нейронных сетей	Лекция Семинар 1,2 Самостоятельная работа	Вводная лекция с использованием видеоматериалов.  Развернутая беседа с обсуждением докладов  Консультирование и проверка домашних заданий.
2	Нейросети в обработке аудио и видеoinформации	Лекция Семинар 1,2 Самостоятельная работа	Лекция с использованием видеоматериалов.  Развернутая беседа с обсуждением докладов  Консультирование и проверка домашних заданий.
3	Создание текстов: написание заголовков, рерайт	Лекция Семинар 1,2 Самостоятельная работа	Лекция с использованием видеоматериалов.  Развернутая беседа с обсуждением докладов  Консультирование и проверка домашних заданий.
4	Инструменты для оптимизации текста	Лекция Семинар 1,2 Самостоятельная работа	Лекция с использованием видеоматериалов.  Развернутая беседа с обсуждением докладов  Консультирование и проверка домашних заданий.
5	Midjourney: создание изображений	Лекция Семинар 1,2 Самостоятельная работа	Лекция с использованием видеоматериалов.  Развернутая беседа с обсуждением докладов  Консультирование и проверка домашних заданий.

6	Обзор нейросетей по созданию изображений	Лекция Семинар 1,2 Самостоятельная работа	Лекция с использованием видеоматериалов. Развернутая беседа с обсуждением докладов Консультирование и проверка домашних заданий.
7	Сервисы для создания видеокреативов	Лекция Семинар 1,2 Самостоятельная работа	Лекция с использованием видеоматериалов. Развернутая беседа с обсуждением докладов Консультирование и проверка домашних заданий.
8	Дополнительные инструменты для создания креативов	Лекция Семинар 1,2 Самостоятельная работа	Лекция с использованием видеоматериалов. Развернутая беседа с обсуждением докладов Консультирование и проверка домашних заданий.
9	3D – моделирование: генерация и применение	Лекция Семинар 1,2 Самостоятельная работа	Лекция с использованием видеоматериалов. Развернутая беседа с обсуждением докладов Консультирование и проверка домашних заданий.
10	Искусственный интеллект и звук. История возникновения и креативное использование нейросетей	Лекция Семинар 1,2 Самостоятельная работа	Лекция с использованием видеоматериалов. Развернутая беседа с обсуждением докладов Консультирование и проверка домашних заданий.

Для проведения занятий лекционного типа по дисциплине применяются такие образовательные технологии как интерактивные лекции, проблемное обучение. Для проведения занятий семинарского типа используются групповые дискуссии, ролевые игры, анализ ситуаций и имитационных моделей.

В период временного приостановления посещения обучающимися помещений и территории РГГУ для организации учебного процесса с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий могут быть использованы следующие образовательные технологии:

- видео-лекции;
- онлайн-лекции в режиме реального времени;
- электронные учебники, учебные пособия, научные издания в электронном виде и доступ к иным электронным образовательным ресурсам;
- системы для электронного тестирования;

## 5. Оценка планируемых результатов обучения

### 5.1 Система оценивания

Форма контроля	Макс. количество баллов	
	За одну работу	Всего
Текущий контроль:		
- опрос	5 баллов	30 баллов
- участие в дискуссии на семинаре	5 баллов	10 баллов
- контрольная работа (темы 1-3)	10 баллов	10 баллов
- контрольная работа (темы 4-5)	10 баллов	10 баллов
Промежуточная аттестация – зачет/зачет с оценкой/экзамен		40 баллов
<b>Итого за семестр</b>		<b>100 баллов</b>

Полученный совокупный результат конвертируется в традиционную шкалу оценок и в шкалу оценок Европейской системы переноса и накопления кредитов (European Credit Transfer System; далее – ECTS) в соответствии с таблицей:

100-балльная шкала	Традиционная шкала		Шкала ECTS
95 – 100	отлично	зачтено	A
83 – 94			B
68 – 82	хорошо		C
56 – 67	удовлетворительно		D
50 – 55		E	
20 – 49	неудовлетворительно	не зачтено	FX
0 – 19			F

### 5.2 Критерии выставления оценки по дисциплине

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
100-83/ A,B	отлично/ зачтено	Выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, может продемонстрировать это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет увязывать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
		<p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».</p>
82-68/ С	хорошо/ зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».</p>
67-50/ D,E	удовлетво- рительно/ зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «достаточный».</p>
49-0/ F,FX	неудовлет- ворительно/ не зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

### 5.3 Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

#### Перечень примерных контрольных вопросов и заданий для самостоятельной работы.

Все предлагаемые задания- творческие и предполагают самостоятельной подготовки.

Задание 1. Анализ роли нейронных сетей в создании медиаконтента

#### **Определение роли нейронных сетей:**

Анализируйте роль нейронных сетей в создании медиаконтента. Как нейронные сети ускоряют процесс создания контента и что они могут взять на себя в этом процессе.

Оцените эффективность использования нейронных сетей для генерации текстов, изображений и видео.

Задание 2. Оценка применения нейронных сетей в различных видах контента

**Анализ применения:**

Проанализируйте, как нейронные сети применяются для работы с текстом, звуком и изображениями. Какие задачи они могут решать в каждом из этих направлений.

Выделите примеры успешного применения нейронных сетей в медиаиндустрии.

Задание 3. Создание медиаконтента с использованием нейронных сетей

**Генерация контента:**

Используйте нейронные сети для генерации медиаконтента (например, статей, постов в социальных сетях, рекламных баннеров). Оцените качество и эффективность сгенерированного контента.

Сравните результаты с традиционными методами создания контента.

Задание 4. Анализ автоматизации процессов с помощью нейронных сетей

**Автоматизация процессов:**

Анализируйте, как нейронные сети могут автоматизировать процессы создания и редактирования видео, добавления субтитров и монтажа.

Оцените эффективность этих процессов и их влияние на качество медиаконтента.

Задание 5. Оценка художественной и маркетинговой ценности сгенерированного контента

**Художественная и маркетинговая ценность:**

Проанализируйте художественную и маркетинговую ценность контента, сгенерированного с помощью нейронных сетей. Выделите основные значимые элементы и художественные приемы.

Оцените, насколько этот контент эффективен и запоминаем.

Задание 6. Планирование и контроль профессиональной деятельности

**Планирование:**

Планируйте процесс создания медиаконтента с использованием нейронных сетей. Определите цели, ресурсы и сроки реализации. Контролируйте процесс создания и настройки нейронных сетей.

Работайте в команде с другими специалистами для согласования творческих требований и управления ожиданиями.

Задание 7. Публичная презентация результатов

**Подготовка презентаций:**

Подготавливайте презентации результатов работы с нейронными сетями. Демонстрируйте созданный контент и объясняйте используемые методы и технологии.

Соберите отзывы и обратную связь от аудитории. Используйте эту информацию для улучшения качества и эффективности будущих проектов.

Задание 8. Анализ этических аспектов применения нейронных сетей

**Этические аспекты:**

Анализируйте этические аспекты применения нейронных сетей в медиаиндустрии. Выделите потенциальные риски и преимущества использования этих технологий.

Оцените, как можно минимизировать риски и максимизировать преимущества.

**Вопросы для самопроверки, диалогов, обсуждений, дискуссий, экспертиз**

1. Что такое нейронные сети и как они работают?
2. Какие типы нейронных сетей существуют и для чего они используются?
3. Как происходит обучение нейронных сетей?
4. Как нейронные сети используются для генерации текстов, изображений и видео в медиакоммуникациях?
5. Какие творческие задачи могут быть решены с помощью нейронных сетей в медиаиндустрии?
6. Как оценивается эффективность нейронных сетей в творческих задачах?

7. Какие ограничения и риски связаны с использованием нейронных сетей в медиакommunikациях?
8. Как можно использовать нейронные сети для автоматизации процессов создания и редактирования медиаконтента?
9. Какие инструменты и технологии необходимы для работы с нейронными сетями?
10. Как нейронные сети могут помочь в творческом процессе создания медиаконтента?
11. Какие преимущества и недостатки использования нейронных сетей в творческих задачах?
12. Какие этические проблемы могут возникнуть при использовании нейронных сетей в медиакommunikациях?
13. Как можно минимизировать этические риски при работе с нейронными сетями?
14. Как можно эффективно сотрудничать с нейронными сетями для достижения творческих целей?
15. Какие задачи лучше всего решать с помощью нейронных сетей, а какие — с помощью человека?
16. Как нейронные сети могут изменить медиаиндустрию в будущем?
17. Какие новые возможности и задачи могут появиться с развитием технологий нейронных сетей?
18. Должны ли творческие процессы быть полностью автоматизированы с помощью нейронных сетей?
19. Каковы потенциальные последствия полной автоматизации творческих процессов?
20. Как можно оценить качество и оригинальность контента, сгенерированного нейронными сетями?
21. Могут ли нейронные сети создавать контент, который будет считаться оригинальным и качественным?
22. Какова роль человека в творческом процессе при использовании нейронных сетей?
23. Как можно сохранить творческий вклад человека при автоматизации процессов с помощью нейронных сетей?
24. Какие правовые проблемы могут возникнуть при использовании нейронных сетей в медиакommunikациях?
25. Как можно защитить права авторов при использовании нейронных сетей для генерации контента?

Примеры тестов.

1. К основным свойствам нейронных сетей не относится...

- а) способность к обучению
- б) способность к обобщению данных
- в) безошибочная работа
- г) абстрагирование от предметной области

2. К типичным нейросетевым задачам не относится...

- а) решение дифференциальных уравнений
- б) распознавание изображений
- в) реализация логических функций

г) кластеризация данных

3. В человеческом мозге порядка \_\_\_\_\_ нейронов

- а) одного миллиона
- б) ста миллиардов
- в) ста миллионов

г) десяти тысяч

4. Важнейшая особенность биологических нейронов – их способность...

- а) делиться
- б) перемещаться в теле человека
- в) генерировать электрохимический импульс

г) разрушаться с течением времени

5. Синапс – это...

- а) один из отделов головного мозга
- б) место контакта одного биологического нейрона с другим

- в) имя древнегреческого бога
- г) производная синуса

6. К основным нейросетевым технологиям не относят...

- а) персептроны
- б) сети Кохонена
- в) сети Хопфилда

г) сети Эйнштейна

7. Проблема исключаящего ИЛИ заключается в том, что однослойный персептрон не может...

а) сделать выбор между двумя своими состояниями

- б) реализовать логическую функцию XOR
- в) прийти в устойчивое состояние
- г) распознавать лица

8. Процедура обратного распространения ошибки – это алгоритм обучения

- а) однослойного персептрона
- б) сети Хэмминга
- в) многослойного персептрона

г) карт Кохонена

9. Нейрокомпьютер – это...

- а) один из видов цифрового компьютера
- б) другое название головного мозга человека

- в) устройство переработки информации на основе принципов работы естественных нейронных сетей
- г) устройство сопряжения между головным мозгом и нейрочипом

10. Специализированная программа для имитации искусственных нейронных сетей на цифровом компьютере называется...

- д) нейрокомпьютер
- е) нейропакет
- ж) нейроинтерфейс
- з) среда программирования

#### 5.4. Вопросы для подготовки к экзамену

1. Что такое нейронные сети и как они работают?
2. Какие типы нейронных сетей существуют и для чего они используются?
3. Как происходит обучение нейронных сетей?
4. Какие преимущества использования нейронных сетей для решения творческих задач?
5. Какие ограничения и риски связаны с использованием нейронных сетей в медиакommunikациях?
6. Как нейронные сети могут помочь в творческом процессе создания медиаконтента?
7. Какие творческие задачи могут быть решены с помощью нейронных сетей в медиаиндустрии?
8. Как оценивается эффективность нейронных сетей в творческих задачах?
9. Какие инструменты и технологии необходимы для работы с нейронными сетями в медиакommunikациях?
10. Как можно использовать нейронные сети для автоматизации процессов создания и редактирования медиаконтента?
11. Приведите примеры успешного применения нейронных сетей в медиаиндустрии.
12. Как можно генерировать тексты, изображения и видео с помощью нейронных сетей?
13. Оцените качество и эффективность контента, сгенерированного нейронными сетями.
14. Сравните результаты генерации контента с традиционными методами создания контента.
15. Как можно использовать нейронные сети для анализа поведения пользователей и персонализации коммуникаций?
16. Приведите примеры автоматизации процессов создания и распространения медиаконтента с помощью нейронных сетей.
17. Как можно улучшить качество и эффективность контента, сгенерированного нейронными сетями?
18. Оцените влияние нейронных сетей на творческий процесс создания медиаконтента.
19. Как можно минимизировать риски и максимизировать преимущества использования нейронных сетей в медиакommunikациях?
20. Приведите примеры этических проблем, которые могут возникнуть при использовании нейронных сетей в медиакommunikациях.
21. Как планировать процесс создания медиаконтента с использованием нейронных сетей?
22. Как контролировать процесс создания и настройки нейронных сетей?
23. Как работать в команде с другими специалистами для согласования творческих требований и управления ожиданиями?
24. Как определить цели, ресурсы и сроки реализации проекта с использованием нейронных сетей?



25. Как можно использовать нейронные сети для мониторинга результатов и внесения корректировок по ходу дела? Как подготовить презентации результатов работы с нейронными сетями?
26. Как демонстрировать созданный контент и объяснять используемые методы и технологии?
27. Как собирать отзывы и обратную связь от аудитории?
28. Как использовать обратную связь для улучшения качества и эффективности будущих проектов?
29. Как оценивать результаты презентаций и проектов?
31. Как анализировать результаты генерации контента с помощью нейронных сетей?
32. Как оценивать качество и эффективность сгенерированного контента?
33. Как сравнивать результаты генерации контента с традиционными методами создания контента?
34. Как можно улучшить качество и эффективность контента, сгенерированного нейронными сетями?
35. Как оценивать влияние нейронных сетей на творческий процесс создания медиаконтента?
36. Какие этические проблемы могут возникнуть при использовании нейронных сетей в медиакommunikациях?
37. Как можно минимизировать этические риски при работе с нейронными сетями?
38. Как оценивать влияние нейронных сетей на авторские права и интеллектуальную собственность?
39. Как можно защитить права авторов при использовании нейронных сетей для генерации контента?
40. Какие правовые проблемы могут возникнуть при использовании нейронных сетей в медиакommunikациях?
41. Как нейронные сети могут изменить медиаиндустрию в будущем?
42. Какие новые возможности и задачи могут появиться с развитием технологий нейронных сетей?
43. Как можно использовать нейронные сети для решения творческих задач в будущем?
44. Какие перспективы применения нейронных сетей в различных областях медиакommunikаций?
45. Как можно подготовиться к будущим изменениям в медиаиндустрии, связанным с развитием нейронных сетей?
46. Как технически реализуется обучение нейронных сетей?
47. Какие технические требования необходимо учитывать при разработке и использовании нейронных сетей для творческих задач?
48. Как можно использовать нейронные сети для обработки изображений и видео?
49. Какие инструменты и технологии необходимы для работы с нейронными сетями в медиакommunikациях?
50. Как можно использовать нейронные сети для анализа данных о поведении пользователей?
51. Как можно использовать нейронные сети для генерации творческих идей?
52. Как оценивать креативную ценность контента, сгенерированного нейронными сетями?
53. Как можно улучшить креативные результаты при использовании нейронных сетей в медиакommunikациях?
54. Какие художественные приемы могут быть использованы в контенте, сгенерированном нейронными сетями?
55. Как можно использовать нейронные сети для создания уникального и оригинального контента?
56. Как оценивается экономическая эффективность использования нейронных сетей в медиакommunikациях?

57. Какие экономические выгоды и риски связаны с использованием нейронных сетей в творческих задачах?
58. Как можно использовать нейронные сети для оптимизации рутинных процессов и уделить больше внимания творческим задачам?
59. Какие инновационные решения могут быть реализованы с помощью нейронных сетей в медиаиндустрии?
60. Как можно использовать нейронные сети для монетизации контента и распространения его через различные платформы

## 6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### 6.1 Список источников и литературы<sup>1</sup>

Основная:

1. Барский, А. Б. Введение в нейронные сети : учебное пособие / А. Б. Барский. — 3-е изд. — Москва, Саратов : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020 — 357 с. — ISBN 978-5-4497-0309-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт].—URL <http://www.iprbookshop.ru/89426>
2. Горожанина, Е. И. Нейронные сети : учебное пособие / Е. И. Горожанина. — Самара : Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2017 — 84 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт].—URL: <http://www.iprbookshop.ru/75391>.
3. Кащенко, С. А., Модели волновой памяти / С. А. Кащенко, В. В. Майоров; Яросл. гос. ун-т. - 2-е изд., М., URSS; ЛИБРОКОМ, 2013, 286с
4. Тарков, М. С. Нейрокомпьютерные системы / М. С. Тарков. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016 — 170 с. — ISBN 5-9556-0063-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт].— URL: <http://www.iprbookshop.ru/52200>

Дополнительная:

1. Ануфриенко, С. Е., Коновалов, Е.В. Нейронные модели на основе импульсного
2. нейрона : учеб.пособие для вузов / С. Е. Ануфриенко, Коновалов Е.В. ; Яросл. гос. ун-т, Ярославль, ЯрГУ, 2012, 77с
3. Яхьяева, Г. Э. Нечеткие множества и нейронные сети : учебное пособие / Г. Э. Яхьяева. — Москва, Саратов : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Вузовское образование, 2017 — 320 с. — ISBN 978-5-4487-0079-8. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная <http://www.iprbookshop.ru/67390>

---

<sup>1</sup> Рекомендуется включать в списки издания из ЭБС и не более 15 печатных изданий.

## **6.2 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».**

*Необходимо добавить то, что необходимо для изучения дисциплины*

Национальная электронная библиотека (НЭБ) [www.rusneb.ru](http://www.rusneb.ru)  
 ELibrary.ru Научная электронная библиотека [www.elibrary.ru](http://www.elibrary.ru)  
 Электронная библиотека Grebennikon.ru [www.grebennikon.ru](http://www.grebennikon.ru)

## **6.3 Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы**

Доступ к профессиональным базам данных: <https://liber.rsuh.ru/ru/bases>

Информационные справочные системы:

1. Консультант Плюс
2. Гарант

## **7. Материально-техническое обеспечение дисциплины**

1. Windows
2. Microsoft Office
3. Kaspersky Endpoint Security

## **8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов**

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих: лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением; письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением или могут быть заменены устным ответом; обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс; для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств; письменные задания оформляются увеличенным шрифтом; экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

- для глухих и слабослышащих: лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования; письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме; экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением; письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением; экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями

обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих: в печатной форме увеличенным шрифтом, в форме электронного документа, в форме аудиофайла.
- для глухих и слабослышащих: в печатной форме, в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме, в форме электронного документа, в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих: устройством для сканирования и чтения с камерой SARA SE; дисплеем Брайля PAC Mate 20; принтером Брайля EmBraille ViewPlus;
- для глухих и слабослышащих: автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих; акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата: передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1; компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

#### **9. Методические материалы**

Цели и задачи написания творческих работ:

В процессе написания реферата студенты имеют возможность обобщить и применить на практике и получить новые знания по дисциплине.

Задачами написания творческих работ являются: систематизация и закрепление знаний по дисциплине; применение этих знаний при решении практических задач; получение новых знаний!

организация написания реферата.

Студентам предлагается написать реферат по одной из предложенных тем установленные преподавателем сроки.

Структура и основные требования к оформлению творческих работ.

Структура реферата должна включать следующие разделы:

Титульный лист оформляется в соответствии с установленными требованиями. Введение. Во введение необходимо отразить актуальность и практическую значимость рассматриваемых вопросов, сослаться на отечественный и зарубежный опыт решения аналогичных задач, показать неоднозначность методического и практического решения и возникающих в этой связи вопросов. Введение должно занимать 2 страницы машинописного текста, в нем не принято размещать графические и табличные материалы. Основная часть, состоящая из нескольких параграфов, в которых излагаются теоретические и методические положения реферируемой темы, отечественный и зарубежный опыт. Все параграфы размещаются в тексте реферата последовательно с нумерацией и без группировки.

Заключительная часть с выводами. В заключении необходимо сформулировать выводы по проделанной работе

Приложение. В приложение целесообразно выносить различные вспомогательные материалы, если таковые имеются.

Список используемой литературы. В списке используемой литературы указываются, в

алфавитном порядке, литературные источники, используемые в ходе выполнения работы. Исходя из рекомендуемой структуры, объем реферата должен составлять около 20-25 страниц компьютерного текста, набранного через полтора интервала, размер шрифта № 14. В начале реферата приводится его содержания, включающее все разделы отчета с указанием страниц начала каждого раздела и параграфа.

В тексте не должны применяться сокращения слов, за исключением общепринятых. Страницы реферата, а также таблицы, схемы и рисунки (помимо названия) должны быть пронумерованы. Номер и название таблицы указываются над ней, номер и название рисунка и схемы - под ними. При этом на каждую таблицу, схему или рисунок должна быть ссылка в тексте с анализом приводимых данных. Соответствующие диаграммы, схемы, графики и другие иллюстративные материалы должны быть оформлены на основе принятых унифицированных методов.

## 9.1 Планы семинарских/ практических/ лабораторных занятий<sup>2</sup>

### Тема 1. Нейронная сеть Kandinsky для генерации изображений

Цель работы: **научиться создавать изображения**

Задание:

1. Создать серию изображений по учебной теме с помощью нейросети Kandinsky.
2. Создание рисунка нейросетью.
3. Улучшить качество фотографии с помощью нейросети [imgupscaler.com/ru](https://imgupscaler.com/ru).
4. Создание фото из нескольких селфи на смартфоне.

Вопросы для обсуждения

1. Какие вам известны основные режимы работы в нейросети Kandinsky 2.2?
2. Какие стили есть в нейросети Kandinsky 2.2?
3. Как писать промты? Существуют ли правила и какие?
4. Как можно улучшить качество фотографии?
5. В чём особенность нейросети [goxybit.com](https://goxybit.com)?
6. В чем особенность создания фото на смартфоне по сравнению с работой в браузере?

### Тема 2. Нейронная сеть GigaChat для генерации текста и изображения

Цель работы: **научиться генерировать новый текст или изображение по первоначальному тексту (промту).**

Задание:

---

<sup>2</sup> План занятий строится в соответствии со структурой дисциплины (п.2). Разделы плана включают: название темы, количество часов, форму проведения занятия, его содержание (вопросы для обсуждения, задания, контрольные вопросы, кейсы и т.п.), список литературы. При необходимости, планы практических и лабораторных занятий могут содержать указания по выполнению заданий и требования к материально-техническому обеспечению занятия.

1. Сгенерировать текст и изображение по теме «Цифровая парта студента университета будущего. Сенсорные устройства»

2. Сгенерировать творческие задания

- Придумать стихотворение о ВУЗЕ.
- Написать эссе о возможностях цифрового кабинета.
- Придумать идею оформления аудитории
- Сочинить сказку о ВУЗЕ будущего.

Все выполненные задания оформить в облачном сервисе, прислать ссылку на выполненное задание преподавателю.

Вопросы для обсуждения

1. Какие задачи может решать нейросеть GigaChat?
2. Когда была создана нейросеть GigaChat?
3. Можно ли сгенерировать изображение в GigaChat?
4. Можно ли пользоваться GigaChat в браузере или на смартфоне? Что для этого нужно сделать?

**Тема 3. Нейронная сеть для генерации видеороликов**

Цель работы: **научиться создавать видеоролики с помощью нейронной сети**

Задание:

1. Сгенерировать видео с помощью lumen5

Вопросы для обсуждения:

1. Сгенерировать видеоролики возможно с помощью каких инструментов?
2. В чем особенность инструмента lumen5?
3. Как изменить фон на слайде?

**Тема 4. Нейронная сеть для генерации аудио и видеофайлов**

Цель: **научиться генерировать аудио и видеофайлы по текстовому описанию или аудиозаписи с помощью нейросети.**

Задание

1. Сгенерировать музыку с помощью нейросети boomy.com
2. Сгенерировать видеофайл в мёрф.
3. Создать аудиозапись в Adobe Подкаст

#### 4. Изменить свой голос

##### Вопросы для обсуждения

1. Как выполнить запись голоса?
2. Как улучшить звучание аудиозаписи?
3. Как убрать из аудиозаписи паузы?
4. Можно ли изменить темп, тембр голоса?
5. Как выполнить запись текстовой информации не своим голосом?
6. Как найти нужные инструменты в интернете для обработки звуковой и видеоинформации?

#### Тема 5. Нейронная сеть для генерации презентаций

**Цель: научиться создавать презентацию с использованием возможностей нейросети.**

Задание :

1. Создать презентацию в гамма по любой теме.

Вопросы для обсуждения:

1. Как облегчить создание учебной презентации?
2. Какие инструменты в этом могут помочь?
3. В чем особенность SlidesAI для гугл-презентации?
4. В чем особенность инструмента Гамма?

#### Тема 6: Нейронная сеть для создания музыки

**Цель: Изучить возможности нейронных сетей в генерации музыки.**

Задание:

1. Использовать генеративные модели (например, GAN) для создания музыкальных композиций.

Вопросы для обсуждения:

2. Какие типы нейронных сетей используются для генерации музыки?
3. В чем отличия между различными генеративными моделями?
4. Как оценить качество сгенерированной музыки?

#### Тема 7: Нейронная сеть для обработки естественного языка (NLP)

**Цель: Научиться использовать нейронные сети для обработки текстовых данных.**

Задание:

1. Применить нейронную сеть для классификации текстов (например, спам/неспам).

Вопросы для обсуждения:

1. Какие методы используются для векторизации текстовых данных?
2. В чем преимущества использования нейронных сетей в NLP?
3. Как избежать проблем с оверфиттингом в задачах NLP?

**Тема 8:** Нейронная сеть для распознавания изображений

**Цель: Изучить применение нейронных сетей в задачах компьютерного зрения.**

Задание:

1. Обучить сверточную нейронную сеть (CNN) на наборе данных MNIST.

Вопросы для обсуждения:

1. Как работают сверточные слои в нейронных сетях?
2. В чем отличия между различными архитектурами CNN?
3. Как улучшить точность распознавания изображений?

**Тема 9:** Нейронная сеть для синтеза голоса

**Цель: Научиться использовать нейронные сети для генерации речи.**

Задание:

1. Применить генеративные модели для синтеза голоса.

Вопросы для обсуждения:

1. Какие типы данных необходимы для обучения модели синтеза голоса?
2. В чем особенности генеративных моделей для синтеза речи?
3. Как оценить качество сгенерированной речи?

**Тема 10:** Нейронная сеть для создания художественных изображений



**Цель : Изучить применение нейронных сетей в генерации художественных изображений.**

Задание:

1. Использовать GAN для создания художественных изображений.

Вопросы для обсуждения:

1. Как работают состязательные нейронные сети (GAN)?
2. В чем преимущества использования GAN для генерации изображений?
3. Как контролировать качество сгенерированных изображений?

**Тема 11: Нейронная сеть для анализа эмоций в текстах**

**Цель: Научиться использовать нейронные сети для анализа эмоций в текстах.**

Задание:

1. Обучить нейронную сеть для классификации эмоций в текстах.

Вопросы для обсуждения:

1. Какие методы используются для анализа эмоций в текстах?
2. В чем особенности использования нейронных сетей для анализа эмоций?
3. Как избежать проблем с неточностью в классификации эмоций?

**Тема 12: Нейронная сеть для прогнозирования временных рядов**

**Цель : Изучить применение нейронных сетей в задачах прогнозирования временных рядов.**

Задание:

1. Обучить рекуррентную нейронную сеть (RNN) для прогнозирования временных рядов.

**Вопросы для обсуждения:**

1. Как работают рекуррентные слои в нейронных сетях?
2. В чем отличия между различными архитектурами RNN?
3. Как улучшить точность прогнозирования временных рядов?

**Тема 13:** Нейронная сеть для создания 3D-моделей

**Цель:** Научиться использовать нейронные сети для генерации 3D-моделей.

Задание:

1. Применить генеративные модели для создания 3D-моделей.

Вопросы для обсуждения:

1. Какие типы данных необходимы для обучения модели создания 3D-моделей?
2. В чем особенности генеративных моделей для создания 3D-моделей?
3. Как оценить качество сгенерированных 3D-моделей?

**Тема 14:** Нейронная сеть для анализа социальных сетей

**Цель:** Изучить применение нейронных сетей в анализе социальных сетей.

Задание:

1. Обучить нейронную сеть для анализа данных из социальных сетей.

Вопросы для обсуждения:

1. Какие методы используются для анализа данных из социальных сетей?
2. В чем особенности использования нейронных сетей для анализа социальных сетей?
3. Как избежать проблем с конфиденциальностью данных?

**Тема 15:** Нейронная сеть для создания игровых уровней

**Цель:** Научиться использовать нейронные сети для генерации игровых уровней.

Задание:

1. Применить генеративные модели для создания игровых уровней.

Вопросы для обсуждения:

1. Какие типы данных необходимы для обучения модели создания игровых уровней?
2. В чем особенности генеративных моделей для создания игровых уровней?
3. Как оценить качество сгенерированных игровых уровней?

**Тема 16:** Нейронная сеть для создания виртуальных персонажей

Цель работы: **Научиться использовать нейронные сети для генерации виртуальных персонажей.**

Задание:

1. Применить генеративные модели для создания виртуальных персонажей.

Вопросы для обсуждения:

1. Какие типы данных необходимы для обучения модели создания виртуальных персонажей?
2. В чем особенности генеративных моделей для создания виртуальных персонажей?
3. Как оценить качество сгенерированных виртуальных персонажей?

**Тема 16:** Нейронная сеть для создания интерактивных историй

Цель: **Научиться использовать нейронные сети для генерации интерактивных историй.**

Задание:

1. Применить генеративные модели для создания интерактивных историй.

Вопросы для обсуждения:

1. Какие типы данных необходимы для обучения модели создания интерактивных историй?
2. В чем особенности генеративных моделей для создания интерактивных историй?
3. Как оценить качество сгенерированных интерактивных историй?

**Тема 17:** Нейронная сеть для распознавания голоса

Цель: **Изучить применение нейронных сетей в задачах распознавания голоса.**

Задание:

1. Обучить нейронную сеть для распознавания голоса.

Вопросы для обсуждения:

1. Как работают нейронные сети в задачах распознавания голоса?
2. В чем отличия между различными архитектурами для распознавания голоса?
3. Как улучшить точность распознавания голоса?

**Тема 18:** Нейронная сеть для создания виртуальных окружений

Цель: **Научиться использовать нейронные сети для генерации виртуальных окружений.**

Задание:

1. Применить генеративные модели для создания виртуальных окружений.

Вопросы для обсуждения:

1. Какие типы данных необходимы для обучения модели создания виртуальных окружений?

2. В чем особенности генеративных моделей для создания виртуальных окружений?
3. Как оценить качество сгенерированных виртуальных окружений?

### **Тема 19: Нейронная сеть для создания анимации**

**Цель : Научиться использовать нейронные сети для генерации анимации.**

Задание:

1. Применить генеративные модели для создания анимации.

Вопросы для обсуждения:

1. Какие типы данных необходимы для обучения модели создания анимации?
2. В чем особенности генеративных моделей для создания анимации?
3. Как оценить качество сгенерированной анимации?

### **Тема 20: Нейронная сеть для создания Botax**

**Цель : Научиться использовать нейронные сети для генерации диалогов в Botax.**

Задание:

1. Применить генеративные модели для создания диалогов в Botax

Вопросы для обсуждения:

1. Какие типы данных необходимы для обучения модели создания диалогов в Botax?
2. В чем особенности генеративных моделей для создания диалогов в Botax?
3. Как оценить качество сгенерированных диалогов в Botax?

## **9.2 Методические рекомендации по подготовке письменных работ**

Практическому занятию (семинару) в обязательном порядке должна предшествовать самостоятельная подготовительная работа студента, целями которой являются:

- изучение и повторение лекционного материала;
- самостоятельное изучение необходимого для успешного проведения занятий теоретического материала (конспектирование методик достижения поставленных теоретических и практических целей);
- ознакомление с методологией практической деятельности специалиста в круге рассматриваемых на занятии вопросов (изучении материалов, опубликованных в периодических специализированных изданиях и на специализированных сайтах в Интернете);
- выполнение простейших тренировочных заданий, призванных акцентировать внимание студента на наиболее важные разделы изучаемого материала, в том числе выявление новых тенденций по изучаемой тематике (подготовка докладов, рефератов и анализ цифровых данных)

для последующего проведения дискуссий и решения ситуационных задач на семинарском (практическом) занятии;

- формирование навыков самостоятельной работы с учебной и научной литературой по изучаемому предмету;
- подготовка проектной работы.

Контроль выполнения заданий для самостоятельной работы проводится в следующих формах:

- проведение устных дискуссий на семинарских (практических) занятиях;
- проведение опросов на семинарских (практических) занятиях по пройденному материалу, в том числе с применением метода «мозгового штурма»;
- заслушивание докладов по проектам (с использованием мультимедийных презентаций) на практических занятиях;
- проверка результатов тестовых заданий на практических (семинарских) занятиях;
- подготовка проектной работы и др.

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «создание аудио и видеоконтента» реализуется на факультете рекламы и связей с общественностью РГГУ кафедрой медиакоммуникаций.

Цель дисциплины – является формирование у обучающихся теоретических знаний и профессиональных компетенций, связанных с созданием аудио и видеоконтента. Она заключается в формировании у обучающихся теоретических знаний и практических навыков, связанных с созданием, реализацией и монетизацией видео и аудио-контента.

Задачи дисциплины:

1. Изучение всех аспектов создания, реализации и монетизации видео и аудио-контента для интернет платформ. Это включает в себя понимание технических особенностей различных платформ, таких как YouTube, TikTok, и другие.
2. Освоение методов и инструментов для создания видео и аудио-контента. Студенты должны изучить принципы съемки, монтажа, обработки и публикации видео и аудио материалов, включая использование цифровых программных средств для обработки видеоматериала.
3. Развитие навыков взаимодействия и обратной связи с аудиторией. Это предполагает понимание целевой аудитории, ее потребностей и предпочтений, а также умение создавать контент, который будет интересен и полезен зрителям.
4. Изучение возможных способов и инструментов монетизации видео и аудио-контента. Студенты должны знать, как использовать различные бизнес-модели для заработка на созданном контенте.
5. Анализ рынка и целевой аудитории. Это включает в себя определение формата видео, исходя из целевой аудитории и технических особенностей платформ, на которых будет размещен контент.
6. Применение маркетинговых инструментов для продвижения видео и аудио-контента. Студенты должны уметь использовать маркетинговые стратегии для привлечения и удержания аудитории.
7. Формирование умений по развитию собственного бренда. Это предполагает создание уникального стиля и бренда, который будет отличать студента от других создателей контента.
8. Практическое освоение методов размещения и представления медиапроектов на соответствующих платформах. Студенты должны уметь эффективно публиковать и продвигать свой контент на различных интернет-платформах.

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели;

УК-5. Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия;

ПК-1. Способен осуществлять руководство производственным отделом

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

*Знать:*

- специфику разработки стратегии работы коллектива, функции участников;
- специфику межкультурной коммуникации;
- ход выполнения проектной работы в медиасфере;
- особенности внешних и внутренних коммуникаций и мероприятий в целях решения задач медиапродюсирования

*Уметь:*

- расставлять приоритеты; гибко изменять стратегию работы в зависимости от ситуации;
- мобилизовать других на достижение поставленных целей;
- привлекать и поддерживать талантливых участников команды;
- демонстрировать заботу о коллективе; нести ответственность за собственные управленческие решения, а также за работу коллектива;
- организовывать многостороннюю коммуникацию; организовывать работу по совершенствованию внешних и внутренних коммуникаций и мероприятия в целях решения задач медиапродюсирования

*Владеть:*

- алгоритмом принятия управленческих решений в сложных нестандартных ситуациях, с различным уровнем риска и неопределенности, в условиях наличия различных мнений;
- методами управления межкультурной коммуникацией;
- методами контроля и регулирования хода выполнения проектной работы в медиасфере.

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачета

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы.