1. **Паспорт Образовательной программы**

**«**Искусственный интеллект в креативных индустриях**»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Версия программы** | **2** |
| **Дата Версии** | 21.10.2020 |

1. **Сведения о Провайдере**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1.1 | Провайдер | **АНО "ЦДПО -"АЛЬФА-ДИАЛОГ"** |
| 1.2 | Логотип образовательной организации | http://www.alfa-dialog.ru/sites/default/files/logo\_0.png |
| 1.3 | Провайдер ИНН | **7801269486** |
| 1.4 | Ответственный за программу ФИО | **Ядровская Елена Робертовна** |
| 1.5 | Ответственный должность | **Директор** |
| 1.6 | Ответственный Телефон | **+79217841321** |
| 1.7 | Ответственный Е-mail | **director@alfa-dialog.ru** |

1. **Основные Данные**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название** | **Описание** |
| 2.1 | Название программы | Искусственный интеллект в креативных индустриях |
| 2.2 | Ссылка на страницу программы | **https://www.lektorium.tv/ai** |
| 2.3 | Формат обучения | Онлайн |
| 2.4 | Подтверждение от ОО наличия возможности реализации образовательной программы с применением электронного обучения и (или) дистанционных образовательных технологий с возможностью передачи данных в форме элементов цифрового следа | Да |
| 2.5 | Уровень сложности | Начальный |
| 2.6 | Количество академических часов | **72** |
| 2.7 | Практико-ориентированный характер образовательной программы: не менее 50 % трудоёмкости учебной деятельности отведено практическим занятиям и (или) выполнению практических заданий в режиме самостоятельной работы (кол-во академических часов) | Слушатели программы разработают проект, в котором используют возможности применения искусственного интеллекта в одном из трех направлений: литература, изобразительное искусство, медиа. - 38 ак.ч. |
| 2.8 | Стоимость обучения одного обучающегося по образовательной программе, а также предоставление ссылок на 3 (три) аналогичные образовательные программы иных организаций, осуществляющих обучение, для оценки объективности стоимости или обоснование уникальности представленной образовательной программы в случае отсутствия аналогичных образовательных программ на рынке образовательных услуг | **30 000**    ООО “ГикБрейнс”  “Искусственный интеллект”  269 640 рублей  903 ак.ч.  Онлайн  <https://clck.ru/RNpk4>  ГАУ ДПО «ИНСТИТУТ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ – РМЦПК»  «Новые подходы к повышению производительности труда с использованием цифровых технологий»  30 000 рублей  72 ак.ч.  Очная  <https://clck.ru/RNpyh>  ООО «Отус онлайн-образование»  Machine Learning. Базовый курс  70 000 рублей  80 а.ч.  Онлайн  <https://clck.ru/RWms4>    Приведены аналогичные программы, наиболее сходные с данной программой. Однако полностью близких к данному курсу программ в настоящее время нет, что подтверждает уникальность этого курса. |
| 2.9 | Минимальное количество человек на курсе | **20** |
| 2.10 | Максимальное количество человек на курсе | **100000** |
| 2.11 | Данные о количестве слушателей, ранее успешно прошедших обучение по образовательной программе | - |
| 2.12 | Формы аттестации | **Итоговый проект - защита перед экспертами** |
| 2.13 | Указание на область реализации компетенций цифровой экономики, к которой в большей степени относится образовательная программа, в соответствии с Перечнем областей | Искусственный интеллект |

1. **Аннотация программы**

Курс направлен на формирование у работников креативных индустрий кругозора в области технологий искусственного интеллекта (далее – ИИ) и компетенции определять инструменты искусственного интеллекта и оценивать его возможности для использования в своей деятельности.

Речь пойдет об инструментах, дополняющих возможности для представителей творческих профессий. О том, как они могут использовать технологии искусственного интеллекта для развития своего творчества или открыть с их помощью новые направления на стыке видов искусства. Задача курса — показать гуманитариям и творческим людям, что новые технологии могут быть понятны и познаваемы, для их использования не всегда требуются навыки программирования, инженерный бэкграунд: достаточно понимать основные принципы их работы и границы применимости.

Пройдя курс, слушатели повысят свою квалификацию в области цифровых технологий и инновационных технологий в креативных иддустриях; смогут выстраивать и совершенствовать свою карьерную траекторию; увидеть новые перспективы и возможности в своей профессиональной деятельности.

Обучение происходит в единой среде на образовательной платформе «Лекториум».

**Автономная некоммерческая организация**

**«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ — «АЛЬФА-ДИАЛОГ»**

|  |  |
| --- | --- |
| СОГЛАСОВАНО | УТВЕРЖДЕНО |
| Заседание Учебно-методического совета  Протокол № 04 от 08.10.2020 | Приказом № 83 от 09.10.2020  Директор / Е. Р. Ядровская / |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

«ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЯХ»

(объем — 72 часа)

Санкт-Петербург

2020

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

Курс направлен на формирование у работников креативных индустрий кругозора в области технологий искусственного интеллекта (далее – ИИ) и компетенции определять инструменты искусственного интеллекта и оценивать его возможности для использования в своей деятельности

Речь пойдет об инструментах, дополняющих возможности для представителей творческих профессий. О том, как они могут использовать технологии искусственного интеллекта для развития своего творчества или открыть с их помощью новые направления на стыке видов искусства. Задача курса — показать гуманитариям и творческим людям, что новые технологии могут быть понятны и познаваемы, для их использования не всегда требуются навыки программирования, инженерный бэкграунд: достаточно понимать основные принципы их работы и границы применимости.

**1.Цель программы**

Обеспечить развитие профессиональных качеств работников креативных индустрий, позволяющие использовать инструменты и технологии искусственного интеллекта в своей деятельности

***Задачи программы:***

1. Дать понимание терминологии и основ искусственного интеллекта, разницы между различными видами ИИ

2. Очертить возможности и границы применимости различных инструментов для конкретных индустрий: медиа, мода, искусство и др.

3. Представить конкретные кейсы применения инструментов ИИ в различных индустриях и для различных задач.

**2.Планируемые результаты обучения**

В результате освоения программы слушатель должен приобрести следующие знания, умения и владения, необходимые для качественного изменения компетенций, указанных в п.1:

Знания:

● основных терминов в сфере искусственного интеллекта

● инструментов искусственного интеллекта, которые могут быть применимы в креативных индустриях.

Умения и навыки:

● находить такой инструмент и оценивать его возможности для использования в своей деятельности.

У обучающихся будет возможность применить приобретенные знания в практической работе. Они попробуют сгенерировать новые идеи для применения возможностей ИИ в одном из трех направлений: литература, изобразительное искусство, медиа.

Пройдя курс, слушатели повысят свою квалификацию в области цифровых технологий и инновационных технологий в креативных индустриях; смогут выстраивать и совершенствовать свою карьерную траекторию; увидеть новые перспективы и возможности в своей профессиональной деятельности.

**3.Категория слушателей** (возможно заполнение не всех полей)

* 1. Образование - среднее или высшее.
  2. Квалификация не имеет значения.
  3. Наличие опыта профессиональной деятельности не имеет значения.
  4. Предварительное освоение иных дисциплин/курсов /модулей не имеет значения.

**4.Учебный план программы**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов (модулей) и тем** | **Всего, ак. час.** | **Формы организации учебной деятельности** | | | **Формы контроля** |
| Л | П | СР |  |
| **Анкетирование на общую эрудицию в сфере искусственного интеллекта и готовность применять технологии** | **0,5** |  | **0,5** |  |  |
| **Модуль 1. Креативные индустрии и зачем им нужен искусственный интеллект** | **5,8** |  |  |  | *Тесты* |
| 1.1. Введение в искусственный интеллект | 1,2 | 1 |  | 0,2 |
| 1.2. Что такое искусственный интеллект, машинное обучение, нейросети | 1,2 | 1 |  | 0,2 |
| 1.3. Как каждое направление может быть полезно для креативных индустрий | 1,2 | 1 |  | 0,2 |
| 1.4. Экспертное мнение. Мир будущего – мир искусственного интеллекта | 1,2 | 1 |  | 0,2 |
| Тест по первому модулю | 1 |  | 1 |  |
| **Модуль 2. Искусственный интеллект для медиа рынка** | **6,1** |  |  |  | *Тесты* |
| 2.1. Использование искусственного интеллекта в журналистике: от сортировки информации до определения пропаганды | 1,3 | 1 |  | 0,3 |
| 2.2. Использование искусственного интеллекта в видео и фото: поиск похожего, определение объектов, перерисовка видео с помощью нейросетей | 1,3 | 1 |  | 0,3 |
| 2.3. Использование искусственного интеллекта в маркетинге и инфлюенс маркетинге | 1,2 | 1 |  | 0,2 |
| 2.4. Экспертное мнение. Как ИИ помогает работать с мнением | 1,3 | 1 |  | 0,3 |
| Тест по второму модулю | 1 |  | 1 |  |
| **Модуль 3. Искусственный интеллект для рынка моды** | **6** |  |  |  | *Тесты* |
| 3.1. Искусственный интеллект для fashion индустрии: от рекомендательного сервиса до виртуальных стилистов | 1,2 | 1 |  | 0,2 |
| 3.2. Виртуальные примерочные в реальном времени | 1,2 | 1 |  | 0,2 |
| 3.3. Дизайн с помощью искусственного интеллекта | 1,3 | 1 |  | 0,3 |
| 3.4. Экспертное мнение. Нейросеть для гардероба | 1,3 | 1 |  | 0,3 |
| Тест по третьему модулю | 1 |  | 1 |  |
| **Модуль 4. Искусственный интеллект для искусства** | **8,8** |  |  |  | *Тесты* |
| 4.1. Картины, написанные нейросетью | 1,3 | 1 |  | 0,3 |
| 4.2. Определение подделок | 1,3 | 1 |  | 0,3 |
| 4.3. Искусственный интеллект в музыке | 1,3 | 1 |  | 0,3 |
| 4.4. Искусственный интеллект в литературе | 1,3 | 1 |  | 0,3 |
| 4.5. Новый арт: нейросеть как художник | 1,3 | 1 |  | 0,3 |
| 4.6. Экспертное мнение. Новое искусство. Ольга Ремнёва, эксперт в области технического искусства | 1,3 | 1 |  | 0,3 |
| Тест по четвертому модулю | 1 |  | 1 |  |
| **Модуль 5. Какие навыки нужны в области искусственного интеллекта и где их получить** | **5,8** |  |  |  | *Тесты* |
| 5.1. Где творческому человеку получить знания об ИИ | 1,2 | 1 |  | 0,2 |
| 5.2. Какие специальности возникают на стыке гуманитарных наук и искусственного интеллекта | 1,2 | 1 |  | 0,2 |
| 5.3. Как можно развивать необходимые навыки вне ВУЗа | 1,2 | 1 |  | 0,2 |
| 5.4. Экспертное мнение. Хакатоны для гуманитариев | 1,2 | 1 |  | 0,2 |
| Тест по пятому модулю | 1 |  | 1 |  |
| **Итоговый тест** | **1** |  | 1 |  |  |
| **Итоговый проект** | **38** |  | 38 |  | Проектная работа |
| **Всего** | **72** |  |  |  |  |

**Общий объем программы: 72 ак.ч.**

**5.Календарный план-график реализации образовательной программы**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование учебных модулей | Трудоёмкость (час) | Сроки обучения |
| 1 | Модуль 1. Креативные индустрии и  зачем им нужен искусственный  интеллект | 5,8 | 01.11.2020 - 15.11.2020 |
| 2 | Модуль 2. Искусственный  интеллект для медиа рынка | 6,1 | 01.11.2020 - 15.11.2020 |
| 3 | Модуль 3. Искусственный  интеллект для рынка моды | 6 | 01.11.2020 - 15.11.2020 |
| 4 | Модуль 4. Искусственный  интеллект для искусства | 8,8 | 01.11.2020 - 15.11.2020 |
| 5 | Модуль 5. Какие навыки нужны в  области искусственного  интеллекта и где их получить | 5,8 | 01.11.2020 - 15.11.2020 |
|  | Тесты (входящий и итоговый) | 1,5 | 01.11.2020 - 15.11.2020 |
|  | Итоговый проект | 38,0 | 01.11.2020 - 15.11.2020 |
| Всего: | | 72 | 01.11.2020 - 15.11.2020 |

**7. Учебная (рабочая) программа повышения квалификации «Искусственный интеллект в креативных индустриях»**

**Модуль 1. Креативные индустрии и зачем им нужен искусственный интеллект**

1.1. Введение в искусственный интеллект

1.2. Что такое искусственный интеллект, машинное обучение, нейросети

1.3. Как каждое направление может быть полезно для креативных индустрий

1.4. Экспертное мнение. Мир будущего – мир искусственного интеллекта. Фрэнк Виншон, экс-директор Publicis в РФ

**Модуль 2. Искусственный интеллект для медиа рынка**

2.1. Использование искусственного интеллекта в журналистике: от сортировки информации до определения пропаганды

2.2. Использование искусственного интеллекта в видео и фото: поиск похожего, определение объектов, перерисовка видео с помощью нейросетей

2.3. Использование искусственного интеллекта в маркетинге и инфлюенс маркетинге

2.4. Экспертное мнение. Как ИИ помогает работать с мнением. Вахтанг Эмухвари, основатель Sponsero

**Модуль 3. Искусственный интеллект для рынка моды**

3.1. Искусственный интеллект для fashion индустрии: от рекомендательного сервиса до виртуальных стилистов

3.2. Виртуальные примерочные в реальном времени

3.3. Дизайн с помощью искусственного интеллекта

3.4. Экспертное мнение. Нейросеть для гардероба. Антон Оленев, со основатель Wonderobe

**Модуль 4. Искусственный интеллект для искусства**

4.1. Картины, написанные нейросетью

4.2. Определение подделок

4.3. Искусственный интеллект в музыке

4.4. Искусственный интеллект в литературе

4.5. Новый арт: нейросеть как художник

4.6. Экспертное мнение. Новое искусство. Ольга Ремнёва, эксперт в области технического искусства

**Модуль 5. Какие навыки нужны в области искусственного интеллекта и где их получить**

5.1. Где творческому человеку получить знания об ИИ

5.2. Какие специальности возникают на стыке гуманитарных наук и искусственного интеллекта

5.3. Как можно развивать необходимые навыки вне ВУЗа

5.4.Экспертное мнение. Хакатоны для гуманитариев

**Описание практико-ориентированных заданий и кейсов**

Обучающиеся выбирают одно из трёх направлений: литература, изобразительное искусство, медиа — и готовят проект (текстовое описание и результат работы ИИ), в котором показывают как они могут использовать возможности ИИ и для чего.

Презентация по шаблону:

- титульный слайд (название проекта с применением ии) - актуальность\предпосылки;

- применяемый инструмент;

- обоснование применения конкретного инструмента;

- схема с концептом описанием проекта;

- уникальность проекта, сравнение с близкими/похожими - перспективы развития;

- команда реализации проекта;

- приложения: результаты применения технологии (фото, видео, работающий прототип).

Критерии оценивания:

*1) Оригинальность*

0 - проект не оригинален, не отличается от большого количества существующих проектов;

1 - проект имеет особенности, но есть ряд похожих проектов, непонятно, чем этот проект среди них выделяется;

2 - проект имеет некую степень новизны и уникален, но недостаточно, чтобы считаться уникальным;

3 - проект не имеет аналогов, не похож на другие проекты в этой сфере, обладает уникальными элементами («фишками»).

*2) Полнота описания*

0 - презентация не структурирована, пропущено более 30% из перечня обязательных разделов описания;

1 - пропущено 10-30% обязательных разделов описания, презентация плохо структурирована, возникает много вопросов на понимание проекта;

2 - презентация структурирована, нет пропущенных слайдов, из презентации о проекте все понятно и дополнительных вопросов не возникает;

3 - презентация структурирована, информации достаточно и все понятно, приведены наглядные материалы о проекте, презентация оформлена классно.

*3) Перспективы развития*

0 - проект сделан ради проекта, нет потенциала для развития, не будет интересен аудитории;

1 - потенциал развития проекта ограничен, нишевая узкая целевая аудитория, проект не тиражируем ;

2 - проект тиражируем, целевая аудитория понятна, есть понимание, как дальше развивать проект;

3 - проект тиражируем, много направлений для дальнейшего развития, модификаций, есть потенциал для расширения аудитории.

**8.Оценочные материалы по образовательной программе**

Предусмотрены задания трех форматов оценивания:

1) Неоцениваемые задания:

− входное тестирование на определение уровня знаний слушателя − вопросы для рассуждения/творческие упражнения в конце каждого подраздела

2) Промежуточные оцениваемые тесты по итогам каждого модуля 3) Оцениваемый тест по итогам всего курса (экзамен)

4) Итоговое проектное задание.

*Критерии оценивания*

Пять тестов по итогам каждого модуля приносят обучающемуся по 12% прогресса на курсе.

Итоговый тест приносит 20% прогресса.

Итоговое проектное задание — 20% прогресса.

Условия успешного освоения программы: не менее 60% прогресса.

*Шкалы оценивания:*

• Неудовлетворительно – выполнено менее 60% заданий;

• Удовлетворительно – выполнено не менее 60% задания; выполнение в соответствии с минимальными требованиями.

• Хорошо – выполнено на положительный результат не менее 80% заданий; • Отлично - выполнено на положительный результат не менее 95% заданий; Процедуры оценивания:

**9.Организационно-педагогические условия реализации программы**

**9.1. Кадровое обеспечение программы**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Фамилия, имя, отчество (при наличии)** | **Место основной работы и должность, ученая степень и ученое звание (при наличии)** | **Ссылки на веб-страницы с портфолио (при наличии)** | **Фото в формате jpeg** | **Отметка о полученном согласии на обработку персональных данных** |
| 1 | Тимофей Головин | Генеральный директор NUMA Invest | - | - | Да |
| 2 | Ольга Ремнёва | Cпециалист по art&science, куратор, кандидат культурологии, искусствовед, руководитель проекта «Культура будущего» | - | - | Да |
| 3 | Анастасия Макеенок | Предприниматель, консультант, ментор стартапов. Лектор РАНХиГС | - | - | Да |
| 4 | Вахтанг Эмухвари | Основатель и генеральный директор проекта по работе с блогерами Sponsero | - | - | Да |
| 5 | Андрей Манолов | CEO Riftman |  |  | Да |
| 6 | Антон Оленьев | Wonderobe, СТО |  |  | Да |
| 7 | Максим Дайков | Основатель хакатон сообщества Russian Hackers, организатор международного хакатона Hack.Moscow |  |  | Да |
| 8 | Артем Shtuder Пичугин | Head of data programs, New Professions Lab |  |  | Да |
| 9 | Елена Никоноле | Медиахудожница, кураторка и преподавательница. Область интересов — гибридное искусство и искусственный интеллект |  |  | Да |
| 10 | Екатерина Дьячкова | Руководитель направления развития надпрофессиональных навыков проекта «Атлас новых профессий» |  |  | Да |
| 11 | Евгений Виноградов | Заместитель руководителя проекта «Атлас новых профессий», кандидат физико-математических наук |  |  | Да |
| 12 | Kendrick Davis White | Founder and General Director Marchmont Capital Partners, LLC. Angel investor in Russia. Expert in commercializing early stage deep techю Over 25 years of angel & VC investment experience in Russia |  |  | Да |

**9.2.Учебно-методическое обеспечение и информационное сопровождение**

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет ресурсов, дополнительной литературы, нормативных документов.

**Основные источники:**

1. Marr, B. Artificial Intelligence in Practice: How 50 Successful Companies Used AI and Machine Learning to Solve Problems. Willey, 2019. – 352 pp. 2. Miller, Arthur I. The Artist in the Machine. The World of AI-Powered Creativity. 2019/ - 432 pp.

3. Miller, Arthur I. Creativity and AI: The Next Step. Combining two types of machine intelligence could open new frontiers of art. / Scientific American Blog. October, 2019

**Дополнительные источники:**

1. McFadden, Christopher. 7 of the Most Important AI Artists That Are Defining the Genre

2. The quest for AI creativity. IBM interview

3. Тихонов А. Как работает «Яндекс.Автопоэт»

**9.3.Материально-технические условия реализации программы**

Программа реализуется через платформу “Лекториум” (онлайн).

**Автономная некоммерческая организация**

**«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ — «АЛЬФА-ДИАЛОГ»**

**ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИИ**

**Программы повышения квалификации**

**«ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЯХ»**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Наименование компетенции | | Создание креативного продукта с использованием технологии искусственного интеллекта | |
| 2. | Указание типа компетенции | общекультурная/  универсальная |  | |
| общепрофессиональ-ная |  | |
| профессиональная |  | |
| профессионально-специализированная | + | |
| 3. | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | | Компетенция включает в себя знание современных инструментов искусства и сферы медиа, основанных на использовании искусственного интеллекта, и владение базовыми навыками применения простейших ресурсов на базе ИИ | |
| 4. | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | | Уровни сформированности компетенции обучающегося | Индикаторы |
| Слушатель владеет общим знанием о существовании практик применения технологии искусственного интеллекта в направлении креативных индустрий | | Начальный уровень | Знает о возможности применения ИИ для создания творческого продукта |
| Слушатель знает примеры и особенности применения искусственного интеллекта в креативных индустриях, владеет умением использовать один или несколько ресурсов, основанных на ИИ, для решения творческих задач. | | Базовый уровень | Владеет базовыми навыками применения технологии ИИ в авторском креативном проекте, использует открытые ресурсы в сети Интернет, которые основаны на ИИ |
| Слушатель знает примеры мировых практик применения искусственного интеллекта, понимает различия между инструментами и границы их применения. Владеет на продвинутом уровне несколькими доступными сервисами, с использованием которых возможно создание уникального творческого продукта | | Продвинутый | Владеет пониманием современного контекста взаимосвязи технологий и креативных отраслей, создаёт авторский продукт |
| Слушатель создает новые решения для сложных проблем со многими взаимодействую-щими факторами, предлагает новые идеи и процессы, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки в ситуациях повышенной сложности | | Профессиональный | Создаёт уникальный авторский продукт с применением нескольких ресурсов и технологий |
| 5. | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | | Для овладения данной компетенцией необходимо владеть на базовом уровне пользования интернет-сервисами. | |
| 6. | Средства и технологии оценки | | Оценивание итогового проекта, в котором слушатель проявит уровень овладения компетенцией. Уровни освоения и критерии оценки описаны выше | |

**1. Иная информация о качестве и востребованности образовательной программы**

Отсутствует.

**2. Рекомендаций к программе от работодателей**.

В приложении.

**3. Указание на возможные сценарии профессиональной траектории граждан** по итогам освоения образовательной программы (в соответствии с приложением)

По итогам освоения образовательной программы слушатель получит возможность развить свою карьерную траекторию и освоить актуальные в рамках современной цифровой экономики навыки использования технологии искусственного интеллекта - маркетологов, пиарщиков, художников, дизайнеров, музыкантов.

**4. Дополнительная информация**

Дополнительная информация отсутствует

**5. Приложенные Скан-копии**

Утвержденная рабочая программа (подпись, печать, в формате pdf)