

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Факультет психологии

УТВЕРЖДЕНО:
Декан
Д. Ю. Баланев

Рабочая программа дисциплины

Нейросети. Практический курс

по направлению подготовки / специальности

42.03.01 Реклама и связи с общественностью

Направленность (профиль) подготовки/ специализация:
Реклама и связи с общественностью: цифровые и сетевые коммуникации

Форма обучения
Очная

Квалификация
Специалист по рекламе и связям с общественностью

Год приема
2024

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
И.В. Гужова

Председатель УМК
М.А. Подойницина

Томск – 2024

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

БК – 1. Способен применять общие и специализированные компьютерные программы при решении задач профессиональной деятельности

ПК – 1. Способен управлять информационными ресурсами организации, в том числе при реализации ее коммуникационных проектов, создавать и продвигать контент с использованием цифровых и сетевых технологий

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

РОБК-1.2 Умеет применять современные IT-технологии для сбора, анализа и представления информации; использовать в профессиональной деятельности общие и специализированные компьютерные программы

РОПК-1.1 Знает принципы управления информационными ресурсами организации, способы оптимизации их работы при реализации различных стратегий и коммуникационных проектов с использованием новейших цифровых и сетевых технологий

РОПК-1.2 Умеет создавать контент для информационных ресурсов организации, осуществлять мониторинг и оптимизировать их работу при реализации различных стратегий и коммуникационных проектов с использованием новейших цифровых и сетевых технологий

2. Задачи освоения дисциплины

-Освоить понятия и принципы работы языковых и визуальных нейросетей.

-Научиться применять нейросети для решения практических задач, включая обработку текста, создание контента, визуализацию данных и работу с графикой.

-Освоить базовые и продвинутое техники промптинга для повышения эффективности взаимодействия с нейросетями.

-Научиться адаптировать и дорабатывать результаты работы нейросетей под профессиональные задачи.

-Освоить применение нейросетей для аналитики, визуализации и работы с медиа.

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к Блоку 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина относится к части образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений. Дисциплина входит в модуль Контент-менеджмент.

Дисциплина реализуется с применением ДОТ на Платформе «Skillbox 2.0». ¹

4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине

Пятый семестр, зачет с оценкой

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются компетенции, сформированные в ходе освоения образовательных программ предшествующего уровня образования.

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам:

Дизайн в сфере цифровых коммуникаций, Основы социальных медиа, Стилистика рекламных и PR-текстов, Нейминг: технологии разработки, оценка эффективности, Технологии разработки рекламного продукта.

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 часов, из которых:

-лекции: 8 ч.

-практические занятия: 20 ч.

в том числе практическая подготовка: 4 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

1. Знакомство с ChatGPT²

Как завести бесплатный аккаунт в ChatGPT. Знакомство с интерфейсом ChatGPT и основными функциями. Знакомство с интерфейсом ChatGPT и основными функциями. Основы промптинга в ChatGPT. Основные сценарии промптинга. Продвинутое техники промптинга.

2. Основные принципы работы с ChatGPT

Основные текстовые команды. Заведение определённой роли и персонализация. Преобразование ответов в различные форматы. Переписать или изменить стиль. Влияние языка и грани запросов. Deerp1 для перевода.

3. Получаем лучший ответ от ChatGPT

Команда «Продолжить». Доработка результата. Работа с сохранённым контекстом в режиме Canvas. Борьба с галлюцинациями/Custom Instructions. Выявление нейросетей в тексте.

5.Расширенные возможности ChatGPT

Получение актуальных данных.Знакомство с Perplexity. Знакомство с Perplexity. Работа с данными в ChatGPT. Настройка GPTs. Аудио и фото использование ChatGPT. Аудио и фото использование ChatGPT. Подборка GPTs. Заключение работы с ChatGPT

6. Практика: Базовая работа с текстом

Как сократить и адаптировать текст. Как придумать название. Как записать текст голосом с ИИ и отредактировать его быстрее ручного ввода. Как написать письмо по почте. Как составить резюме и откликнуться на вакансию. Как составить резюме и откликнуться на вакансию. Как планировать путешествия с помощью языковых моделей.

7. Практика: Создание контента с помощью нейросетей. Как написать статью при помощи ChatGPT. Как сделать SEO-статью с помощью ChatSonic.Как получить визуализацию картинки на основе текста. Как сделать презентацию с помощью Gamma

8. Практика: аналитика и решение сложных задач с помощью нейросетей

² Возможна замена нейросети на российский аналог

Как использовать ChatGPT для помощи в переговорах и конфликтах. Как сделать исследование бизнес-идеи с Perplexity и ChatGPT. Как составить саммари по итогам онлайн-встречи. Как проанализировать эффективность рекламных кампаний с помощью Claude. Как сделать саммари по нескольким документам с использованием Claude Projects

9. Практика: Работа с кодом

Нейросети глазами разработчика. Написание кода. Перевод с языка на язык. Анализ кода и поиск точек отказа. Проверка безопасности кода. Пишем автотесты. Рефакторинг

10. Визуальные модели

Введение в визуальные нейросети. Обзор визуальных моделей и получение доступа к ним. Использование DALL-E 3. Работа со стилистикой. Каталог стилей. Продвинутые техники промптинга и лайфхаки

11. MidJourney

Введение в Midjourney. Знакомство с интерфейсом Midjourney и базовыми функциями. Важные настройки и версии моделей Midjourney. Основы промптинга в Midjourney. Команды /describe и /shorten/. Конструктор промпт-рамки. Каталог стилей и художников. Полный обзор важных параметров. Стилиевой референс. Референс персонажа. Обзор различных функций

12. Stable Diffusion

Знакомство с интерфейсом Phygital+ и Stable Diffusion и основными функциями. Обзор всех инструментов PHYGITAL+. Промтинг в Stable Diffusion. Знакомство со стилистическими моделями Stable Diffusion. Памятка по обучению Stable Diffusion. Важные инструменты Phygital+.

13. Практика: Работа с графикой

Создание 360-панорамы. Вариации логотипа с помощью ControlNet
Обучение Stable Diffusion для 3D, Gamedev и дизайна. Стилизация короткого видео с помощью Stable Diffusion и EbSynth. Обучение Dreambooth на продукте и создание продающего изображения. Как превратить скетч в реалистичный пейзаж

14. Работа с видео и аудио

Основы промптинга для видеонейросетей. Основы промптинга для аудионейросетей

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль успеваемости проводится в порядке, установленном локальными нормативными актами Организации-участника на Платформе «Skillbox 2.0»³ и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

Оценочные материалы текущего контроля размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Зачет с оценкой в пятом семестре проводится в форме защиты выполненного индивидуального проекта.

Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

11. Учебно-методическое обеспечение

а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» - <https://moodle.tsu.ru/course/view.php?id=00000>

б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

д) Методические указания по организации самостоятельной работы студентов.

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

– Евстафьев, В. А. Искусственный интеллект и нейросети: практика применения в рекламе : учебное пособие / В. А. Евстафьев, М. А. Тюков. - Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2023. - 426 с. - ISBN 978-5-394-05703-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2133542>

– Кинг К. Искусственный интеллект в маркетинге. : Как использовать ИИ и быть на шаг впереди / Кэти Кинг ; пер. с англ. И. А. Шевкуна. - Москва : Издательство АСТ, 2024. - 254, [1] с.: рис., табл. - (Бизнес тренды)– ...

б) дополнительная литература:

– Алгалиева Гульназым Сакеновна, Шалкарбек Анель Искусственный интеллект как фактор трансформации в PR, маркетинге и т медиапространстве // Российская школа связей с общественностью. 2024. №33. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvennyu-intellekt-kak-faktor-transformatsii-v-pr-marketinge-i-mediaprostranstve>

– Берджесс Э. Искусственный интеллект - для вашего бизнеса : Руководство по оценке и применению : Практическое пособие. - Москва : Интеллектуальная Литература, 2021. - 232 с. URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=387328>

– Бутл, Р. Искусственный интеллект и экономика : Работа, богатство и благополучие в эпоху мыслящих машин : научно-популярное издание / Р. Бутл. - Москва : Альпина ПРО, 2023. - 424 с. - ISBN 978-5-206-00065-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2141006>

– Панда П. ChatGPT : мастер подсказок, или Как создавать сильные промты для нейросети / Петр Панда, Арина Сычева. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2025. - 221 с.

– Платонова Айше Вадимовна, Демидов Иван Александрович Использование технологий нейросетей для составления PR-текстов // МедиаВектор. 2024. №11. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-tehnologiy-neyrosetey-dlya-sostavleniya-pr-tekstov>

– Шевченко Дмитрий Анатольевич, Крюкова Елена Михайловна, Зеленев Владимир Владимирович, Галстян Владислав Вадимович Использование возможностей искусственного интеллекта в рекламе // Практический маркетинг. 2024. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-vozmozhnostey-iskusstvennogo-intellekta-v-reklame>

в) ресурсы сети Интернет:

– открытые онлайн-курсы:

– <https://stepik.org/course/184366/promo?search=6404491321>

– <https://stepik.org/course/201230/promo?search=6404491344>

– <https://stepik.org/course/226489/promo?search=6404491350>

– Общероссийская Сеть КонсультантПлюс Справочная правовая система.

<http://www.consultant.ru>

– <https://skillbox.ru/media/code/top8-neyrosetey-kotorye-risuyut-redaktiruyut-i-dopolnyayut-izobrazheniya/>

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Office Standart 2013 Russian: пакет программ. Включает приложения: MS Office Word, MS Office Excel, MS Office PowerPoint, MS Office OneNote, MS Office Publisher, MS Outlook, MS Office Web Apps (Word Excel MS PowerPoint Outlook);
- публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).
- Нейросетевые технологии, доступные в открытом доступе

б) информационные справочные системы:

- Электронный каталог Научной библиотеки ТГУ – <http://chamo.lib.tsu.ru/search/query?locale=ru&theme=system>
- Электронная библиотека (репозиторий) ТГУ – <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>
- ЭБС Лань – <http://e.lanbook.com/>
- ЭБС Консультант студента – <http://www.studentlibrary.ru/>
- Образовательная платформа Юрайт – <https://urait.ru/>
- ЭБС ZNANIUM.com – <https://znanium.com/>
- ЭБС IPRbooks – <http://www.iprbookshop.ru/>

в) профессиональные базы данных (*при наличии*):

- Университетская информационная система РОССИЯ – <https://uisrussia.msu.ru/>
- Единая межведомственная информационно-статистическая система (ЕМИСС) – <https://www.fedstat.ru/>

14. Материально-техническое обеспечение

Помещения для организации работы студентов с применением ДОТ, оснащенные компьютерной техникой и доступом к сети Интернет, в электронную информационно-образовательную среду и к информационным справочным системам.

15. Информация о разработчиках

Группа разработчиков курса и методистов сетевого образовательного партнера – Skillbox;

Зеличенко Юлия Львовна, старший преподаватель, кафедра социальных коммуникаций факультета психологии НИ ТГУ;

Рецензент: д. филос. наук, профессор Кужелева-Саган И.П.