

УТВЕРЖДАЮ

Индивидуальный предприниматель
Некрасова Екатерина Валериевна

/Некрасова Екатерина Валериевна/

Приказ № 1 от “01” апреля 2026 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа –
дополнительная общеразвивающая программа
«NEIRO ENJOY»**

Направленность: социально-гуманитарная

Подвид программы: Дистанционная

Уровень программы: базовый

Возраст слушателей: от 18 лет

Срок реализации программы: 8 недель

Автор программы: Некрасова Екатерина Валериевна

Количество часов: 73 ак.ч.

г. Чебоксары
2026 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.....3	
1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.....3	
1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	4
1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ9	
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.....10	
2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.....10	
2.2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН	11
2.3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	12
2.4. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ	13
2.5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	14
2.6. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.....15	
3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	17

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «NEIRO ENJOY» является авторской разработкой Некрасовой Екатерины Валериевны, основанной на сочетании теоретических знаний и практических навыков, что обеспечивает высокую эффективность обучения.

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «NEIRO ENJOY» разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
 - Постановлением Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»,
 - Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте РФ 26 сентября 2022 г.).
- Направленность - социально-гуманитарная.

Актуальность программы - своевременность, современность программы.

Отличительные особенности программы: новизна – настоящая программа предназначена для проведения видеолекций (вебинаров) по направленности обучения «NEIRO ENJOY» и рассчитана на взрослых слушателей, планирующих использовать приобретенные знания и умения в повседневной жизни. Программа предусматривает формирование у слушателей навыков в сфере создания нейроконтента и работы с нейросетями, а также освоение методов монетизации и поиска клиентов в данной профессиональной области.

Адресат программы – все желающие, в возрасте от 18 лет.

Объем программы, срок освоения – 73 учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы; 8 модулей.

Форма обучения - заочная с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

Уровень программы - базовый.

Особенности организации образовательного процесса:

Формы реализации образовательной программы – с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий в формате видеоуроков.

Местом осуществления образовательной деятельности является место нахождения Организации независимо от места нахождения слушателей.

Организационные формы обучения - групповые.

Режим занятий – 1 ак. ч. в день (4 час. в нед.).

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:

Цели программы:

- Формирование комплексных знаний в сфере работы с нейросетями и создания нейроконтента для решения бизнес-задач;
- Развитие профессиональных навыков в области генерации визуального и видеоконтента с использованием AI-технологий;
- Освоение современных методов создания и монетизации нейроконтента для различных платформ и форматов;
- Формирование компетенций по работе с клиентами и построению успешной карьеры в сфере нейрокреации.

Задачи программы:**Формирование теоретических знаний:**

- Изучение принципов работы современных нейросетей и их возможностей;
- Освоение методологии создания нейроконтента различных форматов;
- Изучение особенностей рынка нейрокреации и его сегментов;
- Понимание психологии восприятия нейроконтента целевой аудиторией.

Развитие практических навыков:

- Создание реалистичных нейрофотосессий и аватаров;
- Выполнение AI-примерки одежды и сложных товаров;
- Разработка визуального контента для маркетплейсов;
- Создание продающей инфографики и баннеров;
- Производство AI-видео для брендов;
- Работа с профессиональными инструментами промтинга;
- Освоение техник генерации различных стилей и форматов контента;
- Формирование навыков монетизации нейрокреативных услуг;
- Изучение методов поиска и работы с клиентами;
- Создание эффективного портфолио а.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ:**Модуль 1. Вводный**

Учебная задача модуля: формирование фундаментальных знаний о современном рынке нейроконтента и его ключевых механизмах, изучение перспективных направлений деятельности, понимание потребностей заказчиков и принципов работы с ними, освоение психологических аспектов восприятия нейровизуала, а также получение базовых знаний о современных нейросетях и их эффективных комбинациях.

Планируемые результаты по модулю.

По окончании обучения слушатели будут уметь:

- Анализировать рынок нейроконтента и его тенденции;
- Определять перспективные направления для развития в сфере нейрокреации;
- Оценивать потребности потенциальных клиентов;
- Выбирать оптимальные нейросети для решения конкретных задач.

Теория (1 ч.):

— Вводный урок по нейроконтенту.

Модуль 2. Создание нейрофотосессий

Учебная задача модуля: освоение технологий создания профессионального нейрофотоконтента для личных и коммерческих целей, изучение методов построения эффективных нейрофотосессий, принципов работы со стилем и референсами, техник создания реалистичных аватаров, совершенствование навыков профессионального промтинга, а также освоение различных форматов генерации контента (street, studio, lifestyle, catalog).

Планируемые результаты по модулю.

По окончании обучения слушатели будут уметь:

- Планировать и реализовывать нейрофотосессии различного формата;
- Подбирать и использовать референсы для достижения желаемого результата;
- Создавать качественные цифровые аватары;
- Формулировать эффективные промты для получения нужного результата;
- Генерировать контент в различных стилях и форматах;
- Работать с текстурами и освещением для достижения реалистичности;
- Создавать детализированные и качественные изображения.

Теория (6 ч.):

- Урок по эффектам Higgsfield
- Создаём реалистичную нейрофотосессию в HIGGFIELD SOUL
- Создаём нейромодели в Midjourney
- Лучший сервис для генерации товаров с текстом
- Оживляем старые фотографии в цвете
- Этот урок - прокачает вас в 3D-дизайне

Практика (2 ч.): генерировать фотографии на основе изученной теоретической части модуля.

Модуль 3. Нейропримерка

Учебная задача модуля: освоение техник AI-примерки товаров на виртуальных моделях, изучение методов работы с различными категориями товаров, включая сложные и специфические изделия, а также разработка навыков создания персонализированных AI-моделей для брендов.

Планируемые результаты по модулю.

По окончании обучения слушатели будут уметь:

- Выполнять точную примерку одежды с сохранением всех характеристик материала;
- Работать с различными категориями товаров, включая детскую одежду и белье;
- Создавать реалистичные изображения с украшениями и мелкими деталями;
- Генерировать качественные изображения аксессуаров и обуви;
- Разрабатывать индивидуальные AI-модели для брендовой продукции;
- Решать сложные задачи по примерке нестандартных товаров;
- Создавать коммерчески успешные проекты в сфере нейропримерок;
- Формировать профессиональное портфолио работ.

Теория (13 ч.):

- Урок по НЕЙРОПРИМЕРКЕ
- Новый способ нейропримерки за 5 минут
- Урок по OPEN ART

- Урок по NANA BANANA
- Нейропримерка с Nana Banana

- Новое обновление NANA BANANA 2
- Урок по нейропримерке украшений
- Генерации с нижним бельем
- Генерации сумок в нейросетях
- Нейропримерка с детьми
- НЕЙРОГЕНЕРАЦИИ ДЛЯ БРЕНДА КОСМЕТИКИ И СОЗДАНИЕ АЙДЕНТИКИ БРЕНДА
- Новый способ реализма в генерациях (позы+освещение) + урок по креативам с украшениями
- НОВЫЙ СПОСОБ НЕЙРОПРИМЕРКИ

Практика (3 ч.): создать три комплекта нейропримерок различной сложности: первый — с точной передачей фактуры и складок взрослой одежды, второй — с демонстрацией детской одежды с обходом системных ограничений, третий — с примеркой сложного товара (бельё, украшения или аксессуары), уделив особое внимание реалистичности мелких деталей и естественному виду материалов, а также создать собственную AI-модель для одного из брендов с учётом специфики его продукции.

Модуль 4. Создание AI Блогера

Учебная задача модуля: освоение методов создания и настройки AI-аватаров, включая формирование ДНК нейро-модели, разработку личности и визуальной составляющей, а также генерацию фото- и видеоконтента с использованием современных ИИ-инструментов.

Планируемые результаты по модулю.

По окончании обучения слушатели будут уметь:

создавать ДНК нейро-модели с заданными анатомическими параметрами;

- формировать эталонное лицо с высокой степенью детализации;
- разрабатывать личность нейро-блогера (темперамент, стиль коммуникации);
- согласовывать визуальный образ аватара с его характером и целевой аудиторией;
- генерировать фотоконтент (базовые изображения в полный рост и по пояс) для дальнейшей работы;
- использовать инструменты для создания визуального контента;
- создавать видео с речью и движением разными способами;
- настраивать параметры генераций (освещение, локация, образ) без пересъёмки;
- адаптировать аватара под разные стили и сценарии;
- формировать портфолио нейро-аватаров с демонстрацией их возможностей в разных контекстах.

Теория (4 ч.):

- Создаем базу - ДНК AI Блогера
- Упаковка и распаковка личности ai блогера через GPT и формирования ВИЗУАЛА и СЦЕН
- Оживление AI Блогера
- Смена освещения, образа и персонажа в Kling Motion

Практика (3 ч.): создать ДНК нейро-модели и эталонного лица; создать базовые фото для последующих генераций; отработать формирование характера и состыковки с визуалом; создать видео с речью и движением.

Модуль 5. Midjourney

Учебная задача модуля: освоение продвинутых техник работы с нейросетью Миджорни для генерации высококачественного AI-контента: от реалистичных портретов и фонов до продуктовых визуалов и мокапов одежды.

Планируемые результаты по модулю

По окончании обучения слушатели будут уметь:

- составлять структурированные промты по формуле «Объект + Детали + Среда + Стиль + Настроение + Параметры»;
- настраивать кодировки в редакторе запросов Миджорни для получения стабильного качества генераций;
- добиваться реалистичности кожи, деталей и общей атмосферы в изображениях;
- использовать референсы для сохранения единого стиля в серии кадров;
- подготавливать фото товаров для интеграции в AI-сцены (удаление фона, выбор оптимальных ракурсов);
- работать с различными функциями для точной передачи формы и деталей товара;
- редактировать изображения в Миджорни: удалять/добавлять объекты, менять фон, корректировать пропорции;
- создавать нейрофотосессии с одним лицом в разных образах;
- генерировать продуктовые визуалы для брендов и магазинов (одежда, аксессуары, косметика ит. д.);
- формировать портфолио AI-визуалов для коммерческих проектов.

Теория (8 ч.):

- **Midjourney!**
- Генерация изображений по промту
- Реалистичные генерации в Midjourney
- Нейропримерка (Midjourney + Banana)
- Нейропримерка в Midjourney. Omni reference
- Редактор в Midjourney
- Нейрофотосессии в Midjourney
- Создание нейромодели в Midjourney

Практика (3 ч.): сгенерировать реалистичный портрет с заданными параметрами; создать продуктовый визуал с интеграцией товара; создание нейрофотосессии с одним лицом; создание серии изображений в едином стиле.

Модуль 6. Шаблоны и промты

Учебная задача модуля: освоение сквозного процесса создания продающего визуального контента (фото и видео) для брендов: от анализа целевой аудитории и генерации идей до анимации и монетизации услуг.

Планируемые результаты по модулю.

По окончании обучения слушатели будут уметь:

- анализировать целевую аудиторию бренда;
- формулировать запросы для генерации маркетинговых идей и промтов;
- создавать креативные визуалы в боте с интеграцией товаров;
- оживлять статичные изображения;
- разрабатывать контент-планы и пакеты услуг для клиентов (фото + видео);
- создавать тематические ролики под праздники, тренды и инфоповоды;
- формировать коммерческое предложение и продвигать услуги в соцсетях;

- собирать портфолио из комплексных кейсов (фотосерии + анимационные ролики);
- рассчитывать стоимость услуг и выстраивать ценообразование.

Теория (3 ч.):

- Мастер-класс: Создание креативного контента для бизнеса
- Креативы для брендов
- Креативные ролики для Хэллоуина

Практика (3 ч.): проанализировать ЦА и генерировать идеи; создать серию визуалов, анимировать визуалы.

Модуль 7. AI-Видео

Учебная задача модуля: освоение сквозного процесса создания профессионального видеоконтента с помощью ИИ-инструментов: от разработки сценария и генерации кадров до анимации, монтажа и монетизации услуг.

Планируемые результаты по модулю.

По окончании обучения слушатели будут уметь:

- разрабатывать сценарии для нейро-видео с разбивкой по сценам;
- генерировать кадры с лицами и фоны;
- оживлять статичные изображения;
- создавать плавные морфинги и переходы между кадрами;
- монтировать видео: синхронизировать звук, добавлять эффекты, корректировать цвет;
- генерировать музыку и оживлять артистов;
- создавать бесконечные циклы видео для соцсетей;
- формировать коммерческие предложения и продвигать услуги по созданию нейро-контента;
- собирать портфолио из комплексных кейсов (видеоролики + фотосерии).

Теория (12 ч.)

- УРОК ПО СОЗДАНИЮ НЕЙРОВИДЕО
- Мастер класс по созданию креативных AI-видео
- Полная инструкция по монтажу AI-роликов в CapCut
- Морфинг видео
- Как создать трендовое видео с эффектом морфинга (пошагово)
- Как создать свою песню и нейро-артиста в нейросетях
- Создание говорящего 3D-аватара с вашим лицом и голосом
- Инструкция по нейросети VEO 3
- Урок 2 по VEO 3 Тема: Трендовые видео с детьми и создание креативных роликов
- Новое обновление VEO 3
- Рекламные ролики для брендов
- Инструкция по работе с SORA 2

Практика (3 ч.). разработать сценарий и генерацию кадров; отработать навык оживления и морфинга кадров; монтаж видео; создать ролик «Нейро-артист».

Модуль 8. Инфографика

Учебная задача модуля: освоение технологий создания продающей инфографики и эффективных рекламных баннеров для цифровых платформ, изучение базовых принципов

дизайна и методов быстрой сборки визуального контента для продавцов, формирование навыков работы с готовыми шаблонами и создание собственных дизайн-решений.

Планируемые результаты по модулю.

По окончании обучения слушатели будут уметь:

- Разрабатывать инфографику, стимулирующую продажи;
- Применять базовые принципы дизайна при создании визуальных материалов;
- Эффективно использовать готовые шаблоны для ускорения рабочего процесса;
- Создавать комплексные продающие материалы для продавцов;
- Разрабатывать структуру и содержание ключевых баннеров;
- Адаптировать дизайн под требования различных платформ;
- Работать с графическими инструментами для создания инфографики.

Теория (1 ч.):

— Урок по инфографике: делаем карточки товара быстро и профессионально

Практика (3 ч.): подготовить 6 инфографик.

Модуль 9. Монетизация

Учебная задача модуля: формирование компетенций в сфере монетизации навыков а и построения эффективной системы продаж, освоение методов поиска и привлечения клиентов, изучение стратегий ценообразования и формирования коммерческих предложений.

Планируемые результаты по модулю.

По окончании обучения слушатели будут уметь:

- Эффективно использовать различные каналы продаж;
- Выстраивать систематическую работу по поиску клиентов;
- Применять скрипты для успешного ведения переговоров;
- Формировать конкурентоспособные ценовые предложения;
- Создавать привлекательные пакеты услуг;
- Разрабатывать портфолио, конвертирующее просмотры в заказы.

Теория (4 ч.):

— Создание портфолио, которое продаёт за тебя

— Упаковка портфолио Размещаем с резюме

— КАК ЗАРАБАТЫВАТЬ НА НЕЙРОКОНТЕНТЕ?

— ЭФИР: МОНЕТИЗАЦИЯ

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По окончании обучения слушатели будут:

Знать:

- Основные тенденции и механизмы работы рынка нейроконтента
- Принципы работы современных нейросетей и их эффективные комбинации
- Методики построения профессиональных нейрофотосессий
- Особенности работы с различными категориями товаров при AI-примерке
- Правила создания конверсионного контента для маркетплейсов
- Основы графического дизайна и принципы создания продающей инфографики
- Технологии создания AI-видео для брендов
- Стратегии монетизации услуг а

- Механизмы построения долгосрочных отношений с клиентами

Уметь:

- Анализировать рынок нейроконтента и выявлять перспективные направления
- Создавать качественные нейрофотосесии различного формата
- Выполнять точную примерку одежды с сохранением характеристик материала
- Разрабатывать эффективный визуальный контент для маркетплейсов
- Создавать продающую инфографику и рекламные баннеры
- Работать с профессиональными инструментами для создания AI-видео
- Применять различные техники промтинга для получения нужного результата
- Использовать эффективные каналы привлечения клиентов
- Разрабатывать индивидуальную стратегию профессионального развития
- Создавать реалистичные цифровые аватары и модели
- Работать с текстурами, освещением и деталями для достижения фотореалистичности
- Интегрировать товары в различные форматы контента
- Создавать персонализированные AI-модели под требования брендов
- Разрабатывать комплексные стратегии позиционирования на рынке
- Выстраивать систему долгосрочных отношений с заказчиками.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Общий объем учебной нагрузки: 73 ак. ч.

Количество учебных дней (срок освоения учебной программы) – 8 недель, с доступом к материалам на 3 месяца в зависимости от тарифа.

Продолжительность занятий в день (продолжительность обучения) – 1 ак. ч. в день.

Форма обучения: заочная с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

№	Календарный период	Наименование модулей	Видеолекции (вебинары)	Домашние задания
1	1 неделя	Вводный	1	-
2	1 неделя	Создание нейрофотосесий	6	2
3	2 неделя	Нейропримерка	13	3
4	3 неделя	Создание AI Блогера	4	3
5	4 неделя	Midjourney	8	3

6	5 неделя	Шаблоны и промты	3	3
7	6 неделя	AI-Видео	12	3
8	7 неделя	Инфографика	1	3
9	8 неделя	Монетизация	4	-
<i>ВСЕГО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ:</i>			72	

2.2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Категория слушателей: слушатели от 18 лет.

Срок обучения: 73 ак. ч., с доступом к материалам на 3 месяца в зависимости от тарифа.

Режим занятий: 1 ак. ч. в день (4 час. в нед.)

Форма обучения: *заочная с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.*

№ п/ п	Название модуля, предмета (дисциплины), раздела, темы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводный	1	1	-	-
2	Создание нейрофотосессий	8	6	2	Проверка домашнего задания
3	Нейропримерка	16	13	3	Проверка домашнего задания
4	Создание AI Блогера	7	4	3	Проверка домашнего задания
5	Midjourney	11	8	3	Проверка домашнего задания
6	Шаблоны и промты	6	3	3	Проверка домашнего задания
7	AI-Видео	15	12	3	Проверка домашнего задания
8	Инфографика	4	1	3	Проверка домашнего задания

9	Монетизация	4	4	-	-
	Итого:	72	52	20	
	Промежуточная аттестация	1	-	1	Зачет
	Итого по программе:	73			

Итого: 73 академических часов, из которых видеолекций (вебинаров) продолжительностью – 52 ак.ч., выполнение домашних заданий 20 ак. ч., промежуточная аттестация (зачет) – 1 ак.ч.

2.3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение

Обучение осуществляется исключительно с использованием дистанционных образовательных технологий.

Для проведения видеолекций (вебинаров) используется современное оборудование:

- Ноутбук со встроенными видеокамерой, динамиком, микрофоном Apple MacBook Pro;
- Роутер Дом.ру АО «ЭР-Телеком Холдинг»;
- Технология видео-конференц-связи Zoom, Яндекс Телемост, Вебинар;
- Точки доступа ASP24 (подключение к сети Интернет со скоростью минимально 2 Мбит/с, доступ к сети по протоколам НТТР).

Информационное обеспечение

Информационное обеспечение образовательной программы представляет собой комплексную систему образовательных ресурсов и материалов, необходимых для эффективной реализации учебного процесса.

В состав информационного обеспечения входят следующие основные компоненты:

- 1) Видео-материалы, включающие обучающие видео-уроки по всем модулям программы, демонстрационные и практические видеоматериалы, обеспечивающие наглядность и доступность учебного материала.
- 2) Мультимедийные образовательные ресурсы представлены интерактивными презентациями, обеспечивающими современный формат подачи учебного материала.

Кадровое обеспечение

Реализация Дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы «NEIRO ENJOY» обеспечивается автором программы.

Образовательный процесс по образовательной программе обеспечивает педагогический работник, соответствующий требованиям в сфере образования, Приказу Минтруда России от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

Педагоги дополнительного образования должны иметь - Высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования «Образование и педагогические науки» или Высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иного направления подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительным общеразвивающим программам, дополнительным предпрофессиональным

программам, реализуемым организацией, осуществляющей образовательную деятельность, и получение при необходимости после трудоустройства дополнительного профессионального образования по направлению подготовки «Образование и педагогические науки».

Особые условия допуска к работе: Отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью, установленных законодательством Российской Федерации.

Прохождение обязательных предварительных (при поступлении на работу) и периодических медицинских осмотров (обследований), а также внеочередных медицинских осмотров (обследований) в порядке, установленном законодательством Российской Федерации.

Организации, осуществляющие образовательную деятельность, вправе в соответствии с Федеральным законом об образовании привлекать к занятию педагогической деятельностью по дополнительным общеобразовательным программам лиц, обучающихся по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ, и успешно прошедших промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения. Соответствие образовательной программы высшего образования направленности дополнительной общеобразовательной программы определяется указанными организациями.

2.4. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

С целью проверки знаний по Дополнительной общеобразовательной программе – дополнительной общеразвивающей программе «NEIRO ENJOY» используются следующие методы:

– Текущий контроль успеваемости.

Текущий контроль успеваемости проводится с целью получения оперативной информации о качестве усвоения слушателями учебного материала, управления учебным процессом и совершенствования методики проведения занятий.

Цель текущего контроля - систематическая оценка усвоения слушателями теоретических знаний и практических навыков в процессе освоения программы, своевременное выявление затруднений и корректировка образовательного процесса.

Формы текущего контроля:

- устные опросы по темам модулей;
- письменные задания, тесты и контрольные вопросы;
- выполнение практических заданий и кейсов;
- самоконтроль и взаимоконтроль слушателей;
- онлайн-тестирование.

Критерии оценки:

- усвоение знаний подтверждается достижением не менее 70% правильных ответов по каждому модулю;
- практические задания признаются выполненными при полном соблюдении методических требований.

Периодичность контроля:

- после каждого модуля;
- в ходе выполнения практических заданий;
- по окончании занятий в форме устного опроса и проверки выполненных работ.

– Промежуточная аттестация.

Освоение дополнительной программы завершается промежуточным контролем слушателей.

Критерии оценивания:

“зачет” – больше или равно 60 % правильных ответов;

“незачет” – менее 60 % правильных ответов.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: ведется в электронном виде на образовательной платформе.

2.5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Вопросы по промежуточной аттестации:

1. Что является основной целью модуля 1?
 - a) Создание видео;
 - b) Понимание профессии, рынка и монетизации;
 - c) Дизайн баннеров;
 - d) Поиск клиентов.
2. Какие стили генерации фото изучаются в модуле 2?
 - a) Только studio;
 - b) Street, studio, lifestyle, catalog;
 - c) Видео для TikTok;
 - d) Инфографика.
3. Что фокусируется в модуле 3 “Нейропримерка”?
 - a) Перенос одежды 1:1, работа с детской одеждой и бельем;
 - b) Обзор нейросетей;
 - c) Монетизация;
 - d) Сертификаты.
4. Результат модуля 4 для маркетплейсов?
 - a) 6 баннеров;
 - b) Проект «Карточка товара для WB/OZON»;
 - c) 20 фото для себя;
 - d) Дорожная карта.
5. Что входит в модуль 5?
 - a) AI-видео;
 - b) Инфографика, баннеры, библиотека шаблонов;
 - c) Психология визуала;
 - d) 15 каналов продаж.
6. Какие инструменты для AI-видео в модуле 6?
 - a) Только Midjourney;
 - b) Runway, Kling, Higgsfield, Omnireference;
 - c) Photoshop;
 - d) Excel.
7. Что изучает модуль 7?
 - a) Построение аватаров;
 - b) Монетизация, 15 каналов продаж, скрипты общения;
 - c) Рынок нейроконтента;
 - d) Детская одежда.
8. Результат модуля 8?
 - a) Первые клиенты;
 - b) Дорожная карта развития на 3–6 месяцев, сертификат;

c) 3 коммерческих проекта;

d) 20 фото.

9. Сколько недель длится курс?

a) 4;

b) 8;

c) 12.

10. Что входит в оффер курса?

a) Только теория;

b) Практика, шаблоны, кураторство, доступ к вакансиям, портфолио;

c) Только видео;

d) Ничего из перечисленного.

2.6. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Методы обучения: методы приобретения знаний, формирования умений и навыков, применения знаний, творческой деятельности, закрепления и проверки знаний, умений и навыков.

Педагогические технологии. Личностно – ориентированные технологии ставят в центр всей образовательной системы личность обучаемого. Обеспечение комфортных, бесконфликтных условий ее развития, реализацию ее природных потенциалов.

Основные педагогические технологии программы включают:

1) Технологии дистанционного обучения, обеспечивающие гибкость образовательного процесса.

2) Информационно-коммуникационные технологии, позволяющие:

- Организовать интерактивное взаимодействие между участниками образовательного процесса;
- Использовать современные средства визуализации учебного материала;
- Обеспечить доступ к электронным образовательным ресурсам.

3) Технология индивидуального подхода

Для индивидуальной формы обучения эта технология является ключевой. Она предполагает такой педагогический подход, при котором учитываются личностные индивидуальные особенности каждого слушателя, создаются соответствующие социально-педагогические условия работы со слушателями.

4) Технология модульного обучения

Его сущность в том, что слушатель самостоятельно (или с определенной долей помощи) достигает конкретных целей обучения в процессе работы с модулем.

Модуль — это целевой функциональный узел, в котором объединены учебное содержание, и технология овладения им. Содержание обучения заключено в законченных самостоятельных информационных блоках. Модуль состоит из тем. Расположение и количество тем в блоке установлены программой.

Формы организации обучения включают:

- Интерактивные вебинары с возможностью обратной связи;
- Практические занятия в формате онлайн-консультаций;
- Самостоятельную работу с использованием электронных образовательных ресурсов;
- Групповую работу в виртуальных комнатах.

Методы обучения предусматривают:

- Объяснительно-иллюстративный метод для передачи базовых знаний;

- Проблемно-поисковый метод для развития аналитического мышления;
- Практический метод для формирования профессиональных навыков;
- Проектный метод для закрепления полученных знаний.

Формы организации учебного занятия. В образовательной программе реализуются следующие формы организации учебного процесса:

- Вебинары с прямым эфиром и возможностью записи;
- Интерактивные онлайн-занятия в режиме реального времени;
- Асинхронные форматы обучения с доступом к материалам в удобное время;
- Групповая работа в виртуальных комнатах;
- Индивидуальные консультации со специалистами;
- Практические занятия с применением цифровых инструментов.

Алгоритм учебного занятия:

I этап. Организационная часть. Приветствие преподавателя.

II этап. Основная часть. Постановка цели и задач занятия. Создание мотивации предстоящей деятельности. Получение и закрепление новых знаний. Практическая работа индивидуально.

III этап. Заключительная часть. Анализ работы. Подведение итогов занятия.

Дидактические материалы.

Виды учебных материалов:

1) Электронные ресурсы:

- Презентационные материалы; Видеоуроки;
- Интерактивные задания; Тестовые задания; Практические упражнения.

2) Методические пособия:

- Учебные пособия;
- Справочные материалы.

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации".
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
3. Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
4. Корчагова Л.А. Эволюция в управлении маркетингом: от маркетинга 1.0 к маркетингу 4.0 / Л.А. Корчагова // Экономика России: новые реалии и стратегии развития. XX Чаяновские чтения. сборник статей. Российский государственный гуманитарный университет. 2020. С. 155-162. <https://elibrary.ru/item.asp?id=44639079>
5. Кензина Ц.З., Манджиев Б.А. Интернет-маркетинг: понятие и актуальность / Ц.З. Кензина, Б.А. Манджиев // Молодой ученый. 2016. № 27-2 (131). С. 18-20. <https://elibrary.ru/contents.asp?id=34340173>
6. Торгаева Ш.А. Интернет-маркетинг в компаниях / Ш.А. Торгаева // Статистика, учет и аудит. 2022. № 1 (84). С. 100-106. <https://elibrary.ru/contents.asp?id=48470479>