

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: АРЦИХ ДМИТРИЙ ВЛАДИМИРОВИЧ
Должность: Директор Организации
Дата подписания: 01.09.2020 11:04:46
Уникальный программный ключ:
194e9de362a5e1180eb1b1af4bc7c1577477a952

Общая характеристика дополнительной общеразвивающей программы «Интенсив по созданию продуктов на основе искусственного интеллекта»

Дополнительная общеразвивающая программа «Интенсив по созданию продуктов на основе искусственного интеллекта» имеет техническую направленность и реализуется на базовом уровне.

Это практический онлайн-интенсив, в котором участники проходят полный цикл разработки ИИ-решений — от генерации идеи до создания рабочего прототипа, решая реальные продуктовые кейсы из разных сфер (EdTech, FinTech, e-commerce, сервисные и B2B-продукты), формируя навык проектирования, прототипирования и внедрения нейросетевых функций в цифровые продукты.

Программа дает слушателям четкое представление о современных подходах к разработке AI-продуктов, формирует навык выбора оптимальных архитектурных решений и работы с открытыми API, предоставляет слушателям практические инструменты для быстрого создания MVP и интеграции искусственного интеллекта в готовые бизнес-процессы.

Уровень освоения программы: базовый.

Направленность (профиль) программы – техническая.

Форма обучения: очно-заочная.

Настоящая программа реализуется в очно-заочной форме с применением ЭО и ДОТ в синхронном формате. Аудиторные занятия (лекции и практические занятия) проводятся очно по месту нахождения организации. Самостоятельная работа осуществляется с применением ЭО и ДОТ в электронной информационно-образовательной среде организации.

Программа реализуется в формате практического интенсива, синхронизированного с этапами хакатона: слушатели работают в командах по 2–4 человека над реальной бизнес-задачей и проходят полный путь от разбора кейса и формулирования продуктовой ценности до сборки работающего продукта на основе искусственного интеллекта и его публичной защиты. Курс построен как сквозной проект: каждый модуль добавляет новый слой к решению и завершается конкретным артефактом, который команда сдаёт в контрольной точке. Контрольные точки соответствуют этапам хакатона и служат формой текущего контроля. Итоговая аттестация проводится в формате очного хакатона — защиты командного проекта перед экспертной комиссией. Учебная программа построена так, что каждый участник осваивает всю компетентностную модель курса независимо от роли, которую он занимает в команде.

Бизнес-задачи (кейсы), над которыми работают команды, предоставляются компаниями-партнёрами. Перечень кейсов, описание задач и состав предоставляемых данных формируются до начала набора слушателей и утверждаются отдельно — в составе конкурсной документации хакатона и приложением к настоящей программе (Приложение № 1). Такой порядок позволяет обновлять кейсы от запуска к запуску без внесения изменений в саму программу. Требования к кейсу: наличие реальной бизнес-задачи и владельца задачи со стороны компании, набор данных или их обезличенный аналог, пригодный для обработки, а также сформулированные критерии успешного решения.

Документ, выдаваемый по итогам обучения: сертификат об освоении программы.

Условия обучения: для участия в программе каждый слушатель должен иметь ноутбук и стабильный доступ в интернет (Wi-Fi или проводной) с достаточной пропускной способностью. Рекомендуемый состав программного обеспечения:

- браузер (Chrome, Firefox или Edge);
- среда разработки (VS Code или PyCharm) и установленный Python 3.10+;
- Git и учётная запись на российском Git-сервисе (GitVerse, GitFlic);
- доступ к ИИ-инструментам и API моделей (GigaChat, YandexGPT, DeepSeek, Qwen);
- инструмент прототипирования интерфейса (Figma или аналог);
- доска для совместной работы (Miro или аналог);
- офисный пакет и средство подготовки презентаций.

Артефакты и рабочие материалы фиксируются командами в репозитории и в электронной информационно-образовательной среде в течение всего периода обучения; связь с менторами и организаторами поддерживается в рабочих чатах.

1.1. Актуальность Программы

Актуальность обусловлена тем, что рынок труда перешёл от спроса на знание отдельных технологий к спросу на способность за короткий срок собрать работающий цифровой продукт поверх готовых моделей и инструментов искусственного интеллекта. При этом опыт проведённых хакатонов показывает ключевую проблему подготовки: участники активно используют ИИ-генерацию, но не выстраивают продуктовую логику и не проверяют полученный результат — решения остаются незавершёнными, а архитектура «красивой», но неработающей. Программа отвечает на этот

разрыв: она учит не писать код с нуля, а осознанно собирать продукт — переводить бизнес-задачу в продуктовую гипотезу, работать с данными кейса, разворачивать решение и доводить его до состояния, которое можно показать заказчику и работодателю. Работа над реальными кейсами компаний-партнёров и защита перед внешней экспертной комиссией обеспечивают соответствие программы актуальной практике отрасли.

1.2. Категории обучающихся

Взрослые в возрасте от 18 лет, заинтересованные в разработке, аналитике и создании цифровых продуктов, — в том числе специалисты, меняющие профиль, сотрудники компаний, обучающиеся образовательных организаций и участники ИТ-сообществ региона. Специальных требований к уровню образования не предъявляется. Глубокая экспертиза в машинном обучении не требуется: продукты собираются поверх готовых инструментов и моделей искусственного интеллекта. Базовым условием является уверенное владение компьютером и готовность работать в команде в интенсивном режиме. Обучение проходит в командах по 2–4 человека и распределяют между собой роли продуктолога, инженера, разработчика интерфейса и аналитика.

1.3. Цель и задачи программы

Цель Программы — формирование у обучающихся практических навыков создания цифрового продукта на основе искусственного интеллекта на реальной бизнес-задаче в условиях ограниченного времени.

Реализация поставленной цели предусматривает решение ряда задач.

Задачи Программы

- Сформировать навык перевода бизнес-задачи в продуктовую гипотезу на основе искусственного интеллекта: определение целевой аудитории, метрик успеха и подготовка продуктового брифа.
- Развить компетенцию работы с данными и готовыми ИИ-инструментами (API, модели) для построения пайплайна решения — последовательности обработки данных от входа до результата.
- Обучить практике быстрой сборки работающего прототипа с интеграцией искусственного интеллекта и его развёртыванием.
- Сформировать умение доводить прототип до минимально жизнеспособного продукта (MVP), проверять его работоспособность и готовить демонстрацию.
- Сформировать навык публичной защиты продукта перед экспертами: подготовка выступления, демонстрация решения и аргументация бизнес-ценности.

1.4. Сроки реализации

Срок реализации: 15 дней.

Трудоемкость: 24 часа.

Конкретные даты начала и окончания обучения, а также расписание занятий устанавливаются для каждой учебной группы приказом организации о зачислении и утверждённым расписанием по мере комплектации учебных групп.

1.5. Планируемые результаты обучения

Знания:

- Знание принципов перевода бизнес-задачи в продукт на основе искусственного интеллекта: целевая аудитория, ценностное предложение, продуктовые метрики успеха.

- Понимание типовых архитектур решений на основе готовых моделей искусственного интеллекта и ограничений программных интерфейсов (API).

- Знание этапов жизненного цикла продукта на основе искусственного интеллекта: от продуктовой гипотезы и работы с данными до прототипа, минимально жизнеспособного продукта и защиты решения.

Умения:

- Формулировать продуктовую гипотезу и обосновывать выбор метрик.

- Готовить и структурировать входные данные для работы с ИИ через API и готовые сервисы.

- Собирать пайплайн решения (интеграция модели, обработка запросов, вывод результата) в виде работающего прототипа — Proof of Concept, PoC.

- Дорабатывать прототип до минимально жизнеспособного продукта (MVP) с минимальным интерфейсом и развёртывать его для демонстрации.

Навыки:

- Работа с внешними ИИ-API — отправка запросов, обработка ответов, управление токенами.

- Быстрое прототипирование интерфейсов для визуализации работы ИИ.

- Контейнеризация решения для воспроизводимости и демонстрации.

- Работа в команде с распределением ролей (продуктолог, инженер, аналитик, разработчик интерфейса) — навык кросс-функционального взаимодействия.