

Программа повышения квалификации

«Эффективные инструменты управления проектами в креативных индустриях»

88 часов

Цель программы

Совершенствование профессиональных компетенций, направленных на реализацию социокультурных проектов в условиях развития креативных индустрий:

- Изучение и освоение принципов и инструментов гибкого управления проектами креативной экономики по методологии Agile (APM):
- Освоение современных цифровых инструментов для создания и продвижения креативных продуктов с использованием Искусственного Интеллекта
- Изучение основных инструментов для работы с Big Data, освоение методов и техник анализа больших объемов данных.

Целевая аудитория

- владельцы туристических агентств
- менеджеры по туризму
- специалисты креативных индустрий
- предприниматели
- маркетологи
- дизайнеры
- руководители и заместители руководителей учреждений культуры,
- специалисты отделов культурно-досуговой и проектно-творческой деятельности в учреждениях культуры,
- художественные руководители, методисты учреждений культуры

Планируемые результаты обучения

- Освоение навыков гибких методов управления проектами в креативных индустриях, основные на инструментах управления проектами по методологии Agile
- Знание и практическое применение теории Scrum: прозрачность, инспекция, адаптация.
- Умение выстраивать, приоритизировать и оценивать задачи в бэклоге.
- Умение работать в команде сфокусировано на цели.
- Методы измерения эффективности команды.
- Современные методы и инструменты создания и продвижения креативных продуктов креативных индустрий
- Освоение навыков работы с данными в условиях цифровизации ФЗ №149, №152, ФСТЭК №21
- Большие данные. Методы сбора и хранения данных.
- Инструменты превращения данных в информацию. Применение ИИ.
- Навыки формирования и управления командой проекта, инструменты лидерства

Практические навыки в области ИИ

- Как разработать собственных помощников на базе ИИ, которые упростят вашу работу.
- Умение генерации креативных материалов: создавать изображения, тексты, доклады, маркетинговые материалы и презентации с помощью ИИ.
- Умение использовать различные модели ИИ по генерации изображений, текстов, докладов, маркетинговых материалов, презентаций, упаковок и т.д.
- Навыки создания инновационных ассистентов для анализа документов, таблиц и текстов, используя мощь ИИ.
- Освоение методов и техник анализа больших объемов данных,
- Понимание технологий обработки и интерпретации информации
- Умение применять эти знания для решения конкретных задач в сфере туризма
- Умение использовать инструменты для визуализации данных

Закрепление материала

- Практические задания во время обучения
- Итоговая аттестация в форме защиты собственной проектной работы

Длительность обучения

Продолжительность обучения составляет 88ч - 1,5-2 месяца. Занятия проходят очно- (2 будних дня- вечер он-лайн, суббота-очно) с использованием дистанционных технологий. В удобном для обучающихся режиме

Выпускники, закончившие обучение, получают **удостоверение** о повышении квалификации «Института предпринимательства и торговли КТПП»

Разработчик и руководитель программы

КОБЗЕВА СВЕТЛАНА - президент региональной ассоциации «HR - партнёр» <https://hr-partner-39.ru>, эксперт по организационному развитию и управлению человеческими ресурсами, бизнес-консультант, сертифицированный бизнес-тренер БШ «Синергия»

Преподаватели программы:

ВОРОНИН ЙОХАНН - вице - президент ассоциации "Международный кластер информационных технологий Северо-Запад" PMP®, ScrumMaster®, Product Owner®, консультант по управлению ИТ Проектами, зарегистрированный тренер Проектной Ассоциации

САДЫКОВ ТИМУР- основатель и директор ИТ-компании ООО "СМАРТ ТЕХНО ЛАБ", г. Калининград бизнес-тренер, коуч

Содержание Программы (Учебный план)

	Наименование темы	Часов	Преподаватель
1.	Формирование и управление командой проекта. Определение базовых правил работы команды Характеристика эффективных проектных групп. Барьеры на пути совместной работы, их устранение. действия по укреплению команды; основные правила в отношении кодекса делового поведения, коммуникаций, совместной работы, этикета проведения совещания и др.; признание заслуг и вознаграждение (виды и методы мотивирования, сбалансированная система ценностей); Индекс удовлетворенности команды eNPS Лидерство в команде. Инструменты лидерства Практикум «Формирование состава проектной группы» Практикум «Мотивация проектной группы с учётом поколенческих особенностей»	16	Кобзева С.
2.	Управления проектами креативной экономики по методологии Agile (APM):	20	Воронин Йоханн
2.1	История и принципы Agile: Обзор философии Agile, манифест Agile, ценности. Специфика креативной экономики: – Особенности управления проектами в творческих индустриях, управление неопределенностью, творческий процесс. – Введение в Agile Project Management (APM): – Отличия от традиционного управления проектами, преимущества и недостатки.	4	
2.2	Фреймворки Agile в креативной экономике Scrum: – Роли, события и артефакты Scrum, планирование спринтов, ежедневные Scrum-митинги, спринт-ревью и ретроспективы. Kanban: – Визуализация работы, ограничение незавершенной работы (WIP), постоянное улучшение. Сравнение Scrum и Kanban	2	
2.3	Инструменты и техники Agile Инструменты управления проектами: Jira, Trello, Asana и другие. Методы визуализации: Доски Kanban, диаграммы сгорания задач, карты историй. Методы оценки и ретроспектив: Оценка эффективности работы, анализ результатов, использование обратной связи.	2	
2.4	Применение Agile в креативных проектах (Практическая часть) Планирование и оценка: – Гибкое планирование, итеративная разработка, управление требованиями. Управление рисками: – Идентификация, оценка и реагирование на риски в Agile-проектах. Адаптация Agile к конкретным типам креативных проектов: Разработка программного обеспечения, дизайн, маркетинг, медиа,	4	

	искусство.		
2.5	Развитие Agile-команды и организация Лидерство в Agile: Поддержка команды, создание среды доверия, фасилитация. Измерение эффективности Agile: Ключевые показатели эффективности (KPI), анализ результатов, постоянное улучшение. Внедрение Agile в организации: Обучение, изменение организационной культуры, управление изменениями. Работа в команде: Самоорганизация и кросс-функциональность, коммуникация и сотрудничество, разрешение конфликтов. Тренинг «Доверительные коммуникации»	8	Кобзева С.
3	Современные цифровые инструменты для создания и продвижения креативных продуктов с использованием Искусственного Интеллекта	28	Садыков Т.
3.1	Введение в искусственный интеллект. • Что такое машинное и глубокое обучение. • Какие есть ИИ-сети. Где применяют нейросети. Кейсы, примеры использования в разных сферах. • Базовые понятия для работы с ИИ. • Понятие контекста. Что такое искусственный интеллект и как он работает: • Основы искусственного интеллекта, включая машинное и глубокое обучение Приложения искусственного интеллекта: • примеры использования в бизнесе, медицине, науке и других сферах	2	
3.2	Решение непрофильных задач с помощью нейросетей. Основы составления запросов понимание GPT-чата: • Что такое GPT чат и как он работает • Преимущества GPT-чата в операциях искусственного интеллекта • Приложения GPT Chat в различных отраслях, включая здравоохранение, финансы и обслуживание клиентов • Роль оператора искусственного интеллекта в операциях искусственного интеллекта • Обязанности оператора искусственного интеллекта • Навыки, необходимые для эффективной работы искусственного интеллекта • Ключевые проблемы, с которыми сталкиваются операторы искусственного интеллекта, и способы их преодоления. • ДЗ описание собственного кейса	6	

3.3	Текстовые нейросети. Работа с текстом посредством ИИ - Введение в текстовые языковые модели Написание текстов для решения рабочих задач. Что такое текстовые ИИ, какие задачи решают, где применяются, их возможности. - Обзор текстовых ИИ. ChatGPT. Простые запросы. Примеры использования. - Промт-инжиниринг. ChatGPT. Сложные запросы. Генерация сложного текста: добавлений условий и детализация, сравнение стандартного текста в разных стилях. Платные продвинутые функции Другие текстовые нейросети, примеры Генерация продающих и прогревочных текстов для рассылок	4	
3.4	Создание графических материалов, работа с фото. - Знакомство с генеративными нейросетями для фото. Принципы составления промптов для фотоконтента. Решение специфических задач через создание графического контента - Графические нейросети. Что такое графические ИИ, какие задачи решают, где применяются, их возможности. Обзор графических ИИ. Генерация изображений, как это работает, как промпт влияет на качество результата. Практическое применение в разных профессиях.	4	
3.5	Создание презентационных материалов. - Создание презентаций и других материалов с помощью сервисов на базе ИИ. - Автоматизация процессов с помощью ИИ. Возможности и сервисы для работы. Нейросети для визуализации и аналитики. Нейросети для расшифровки видео и аудио ИИ для творчества. - Проверка гипотез. ИИ для повседневной жизни.	4	
3.6	Составление сценариев для Reels/Клипов/Shorts с помощью ChatGPT; - Генерация видео, презентаций, сайтов и т.д Нейронные сети в задачах распознавания изображений. Машинное зрение. - Нейронные сети в задачах создания и стилизации изображений.	2	
3.7	Работа с данными, решение специфических задач силами нейросети. - Работа с данными в формате таблиц, видео, аудио и других файлов - Транскрибация и оптимизация материалов силами нейросети - Создание аудио- и видеоматериалов с помощью нейросетей - Создание видео с помощью ИИ Создание аудио (озвучка, перевод) для различного контента. - Создание интеллектуальных ботов- консультантов; - Создание GPTs- агентов, ассистентов. - Исследование собственных данных	4	
3.8	Этические и юридические аспекты разработки и использования искусственного интеллекта - Этические вопросы в разработке и применении искусственного интеллекта - Защита данных и приватность в системах искусственного интеллекта Юридические аспекты в области искусственного интеллекта: нормативные акты и регулирование. - Ответственность разработчиков и операторов систем искусственного интеллекта	1	
3.9	Другие задачи искусственного интеллекта: рекомендательные	1	

	системы и ассоциативные правила. - Разработка и внедрение систем искусственного интеллекта: проектирование, тестирование и развертывание. - Тенденции и будущее искусственного интеллекта: прогнозы развития технологий и их влияние на мир.		
4.	Инструменты для работы с Big Data	20	Воронин Йоханн
4.1	Введение в Big Data: Обзор концепции больших данных, их характеристик (объем, скорость, разнообразие, достоверность), а также важности для современного бизнеса. - Юридические границы: работа с большими данными. ФЗ №149, №152, ФСТЭК №21 - Инструменты и технологии	2	
4.2	Анализ данных: Освоение методов и техник анализа больших объемов данных, включая описательную, диагностическую, предсказательную и предписывающую аналитику. Data Science и машинное обучение: Изучение основ Data Science, включая машинное обучение, нейронные сети, NLP и построение рекомендательных систем.	4	
4.3	Визуализация данных: Обучение использованию инструментов для визуализации данных, таких как Tableau, Power BI и Python-библиотеки (Matplotlib, Seaborn). Практические проекты и кейсы: Применение полученных знаний на реальных примерах, работа с данными для работы в туристической индустрии	2	
4.4	Представление результатов анализа данных и взаимодействие с другими специалистами (маркетологами, менеджерами и т.д.) для принятия решений. <u>Клиентоориентированность и человекоцентричность:</u> Понимание потребностей и предпочтений клиентов для предоставления персонализированных услуг и предложений.	4	
4.5	Практика применения больших данных в туристической индустрии: Персонализация предложений: - Анализ данных о предпочтениях клиентов для предоставления индивидуальных туристических пакетов и предложений. Прогнозирование спроса: - Анализ исторических данных для прогнозирования спроса на различные направления и услуги, что позволяет оптимизировать ценообразование и управление запасами. Автоматизация процессов: - Использование машинного обучения для автоматизации процессов бронирования, рассылки информации и других рутинных операций. Оптимизация маркетинговых кампаний: - Анализ данных о поведении клиентов для создания более эффективных маркетинговых кампаний. Улучшение обслуживания клиентов: - Анализ отзывов и обратной связи для выявления проблем и улучшения качества обслуживания.	8	

	Разработка новых туристических продуктов: Анализ данных открытых источников (Росстат, Яндекс и т.д.) для выявления новых трендов и потребностей клиентов, что позволяет создавать новые востребованные продукты и услуги.		
	Итоговая аттестация: защита решения практического кейса	4	
	Итого часов	88	

