

REDAKTƏ 25.11.23



VidX

QAYDALAR
BAKI 2023

MÜNDƏRİCAT

1. Giriş.....	2
2. İştirak şərtləri	2
3. Müraciət üsulu	2
4. Xüsusi hallar	3
5. Seçim mərhələsi.....	3
6. Seçim kriteriyaları.....	4
7. Final mərhələsi.....	5
8. Balların hesablanması (Final mərhələsi üçün).....	6
9. Final mərhələsi üçün qiymətləndirmə meyarları.....	6



1. Giriş

Kinematografiya incəsənətin ən kütləvi növüdür. Texnologiyanın inkişaf etdiyi bir dövəndə kinematografiya da öz növbəsində inkişaf edir. Bu səbəblə, incəsənətdə texnologiyanın ayrılmaz bir hissəsini təşkil edir. Müsəbiqənin məqsədi iştirakçılarını öz təxəyyül və hekayə yaratma bacarıqlarını inkişaf etdirməyə, texnologiyadan istifadə edərək öz hekayələrini yaratmağa və komanda olaraq işləməyə həvəsləndirməkdir. Bundan əlavə, iştirakçıların montaj, ssenari yazmaq, çəkiliş texnikası və video montaj bacarıqlarını təkmilləşdirmələri nəzərdə tutulur. Bədii yaradıcılıq 4C bacarıqlarının bir hissəsidir. Müsəbiqə bədii və rəqəmsal yaradıcılığı təşviq etmək üçün təşkil olunur.

2. İştirak şərtləri

- 2.1. Vidx müsəbiqəsində aşağıda verilmiş qaydalara uyğun olaraq komandalar yarışacaq.
- 2.2. Komandalar 18 yaşdan yuxarı 1 komanda rəhbəri və 9-12 yaş aralığında 2 iştirakçıdan ibarət olmalıdır. Hər komanda üzvü maksimum 1 komandaya qoşula bilər və bir komanda rəhbəri bir neçə komandaya rəhbərlik edə bilər.
- 2.3. Əgər iştirakçı öncədən layihəsi ilə digər bir müsəbiqədə iştirak edibsə, onun iştirak etdiyi layihənin bütün təfərrüatları (tarix, yer, təşkilatçı, nəticə) təşkilatçılara təqdim edilməlidir.
- 2.4. Eyni komanda ilə yalnız bir kateqoriyaya müraciət edilə bilər. SAF-2023-ün fərqli kateqoriyalarına müraciət edən eyni komandanın və ya şəxslərin müraciətləri etibarsız sayılacaq.
- 2.5. İştirakçı komandalar təhlükəsizlikdən xəbərdar olmalı, öz komandalarının və digər işçilərin təhlükəsinə yol açan davranışlara yol verməməlidirlər. Həmçinin, elektrik zolaqlarından qeyri-qanuni istifadə, açıq alovdan istifadə və yarış məkanına təhlükəli əşyaların gətirilməsi də qadağandır.
- 2.6. Yarış zamanı komanda rəhbərlərinin və komandanın müşayiətçilərinin yarış meydançasına daxil olmasına, yarış ərazisinə kənardan hər hansı formada oyuna müdaxilə etməsinə icazə verilmir. Komandanın rəhbəri və ya onu müşayiət edən şəxs komandaya dəstək göstərərsə və digər komandaların oyunlarına müdaxilə edərsə, hakim xəbərdarlıq etmək, komandanı diskvalifikasiya etmək və digər cəzalar vermək hüququna malikdir.
- 2.7. Hər bir iştirakçı bir kateqoriyada yarışmaqla məhdudlaşır. Müsəbiqənin təkrarlanması, saxta qeydiyyat, müsəbiqə iştirakçısının yaşının təhrif edilməsi, müsəbiqə iştirakçılarının icazəsiz dəyişdirilməsi və s. qəti qadağandır. Aşkar edildikdə və hadisə təsdiqləndikdən sonra iştirakçı diskvalifikasiya ediləcək.
- 2.8. İştirakçı komandalar SAF-2023 Elmi Komitəsi tərəfindən edilən dəyişiklikləri və qaydalarda qeyd edilən bütün şərtləri qəbul etmiş sayılırlar.

3. Müraciət üsulu

- 3.1. Müraciətlər SAF 2023-ün rəsmi internet saytı üzərindən qəbul ediləcək (<https://saf.steam.edu.az/>).

4. Xüsusi hallar

- 4.1. Xüsusi halların əsas səbəbləri məkan heyəti, məkana nəzarət, yarış sahəsi və ya fors-major səbəbindən fasilələrdir. Yoxlama və danışıqlardan sonra baş hakim cavab görüşünün keçirilib keçirilməməsinə qərar verə bilər.
- 4.2. Öz şəxsi səbəbləri və ya fors-major hallara görə yarışın keçirildiyi məkanda yarışa bilməyən iştirakçılar əvvəlcədən müsabiqə təşkilat komitəsinə məlumat verməlidirlər.
- 4.3. Qaydalarda nəzərdə tutulmayan fors-major hallar baş verərsə, qərarlar koordinatorlar tərəfindən veriləcək.

5. Seçim mərhələsi

- 5.1 Komandalar seçim mərhələsi üçün hekayə yaratmalıdırlar. Komandalar tərəfindən hazırlanacaq hekayə **"Təbiət"** mövzusunda olmalıdır.
- 5.2 Qeydiyyat zamanı seçim mərhələsi üçün iştirakçılar hesabat, verilmiş mövzuya əsasən hekayə və hekayənin sujet xəttinə uyğun olaraq video animasiya hazırlamalıdırlar. Video **"YouTube"** platformasına yüklənməlidir və linki təqdim edilməlidir. Videonun təsvir ölçüsü minimum **720p**, ümumi müddəti **90-120 saniyə** olmalıdır. Hekayə iştirakçılar tərəfindən səsləndirilib videoçarxa **əlavə edilməlidir**.
- 5.3 Təqdim olunan videoçarxlar "Xromokey texnologiyası" ilə hazırlanmalıdır. Bunun üçün iştirakçılar video-animasiyaları **"Chromavid"** proqramı vasitəsilə çəkməli, sonra isə həmin video-animasiyaları **"Inshot"** proqramı ilə montaj etməlidirlər.
 - 5.3.1 Video animasiyalar "Stop motion" və ya "Puppet" üsullarla hazırlanaraq yuxarıda qeyd edilən proqramlar vasitəsilə hazırlanmalıdır. Qeyd edilmiş üsullardan istifadə təlimatları rəsmi veb sahifədə yerləşdirilmişdir.
 - 5.3.2 Videoçarxlar kompüter qrafikası ilə hazırlanmamalıdır. Yəni, *video-animasiyalar* yaradılarkən *süni intellekt və animasiya* proqramlarından istifadə edilməməlidir.
- 5.4 Yazılı hesabatın tərkibi:
 - Təqdimat- komandalar tərəfindən hazırlanmış hekayə, hazırlıq prosesi zamanı görülən işləri özündə ehtiva etməlidir (.pdf formatda)
 - Titul vərəqi
Titul vərəqində qeyd olunmalıdır:
 - a) Komandanın adı
 - b) Komanda iştirakçıları haqqında məlumat(adı, soyadı, yaşı ,məktəb məlumatları)
 - c) Qoşulduğu kateqoriyanın adı

6. Seçim kriteriyaları

6.1 Seçim mərhələsi 3 jüri tərəfindən qiymətləndiriləcək.

6.2 Seçim mərhələsi üçün qiymətləndirmə meyarları:

Kriteriya	Bal
Məzmun – mövzu ilə bağlı dolğun və əhatəli məlumata malik olduğunu nümayiş etdirmək, konkretlik, axıcılıq, ardıcılıq. Təqdimat	30
Rejissor işi – görüntünün məzmununa uyğunluğu, səsləndirmə və diksiya, rəng çalarları	10
Operator işi – kamera rakursunun düzgün seçilməsi, kadrların vizuallığı, işıqlandırma	10
Musiqi tərtibatı – Musiqinin məzmununa uyğunluğu, musiqinin kadr keçidləri ilə uyğunluğu	10
Montaj həlli – səs və kadrların sinxronluğu, kadrların ardıcılığı.	10
Ümumi	70

7. Final mərhələsi

- 7.1. Yarışda komandalara hekayə yazmaq üçün 3 mövzu tədqim olunacaqdır. İştirakçılar öz təxəyyüllərindən istifadə edərək seçmiş olduqları mövzu əsasında hekayə yazmalıdırlar.
- 7.2. İştirakçılar hekayəni yarış stendi vasitəsi ilə qısa film şəklində canlandırmalıdırlar. Bu yarış stendi fondan personajlara qədər hər şeyi dəyişdirmək imkanı olan "Xromakey texnologiyası" ilə təchiz edilib. Personajları yaratmaq üçün iştirakçılara mühəndislik dəsti, 3D printerlər və 3D modellər bazası, rəngli karandaş və digər ləvazimatlar veriləcəkdir. Komandalar bu vasitələrdən istifadə edərək öz hekayələrinə uyğun olaraq müxtəlif personajlar yaratmalı və "**Chromavid**" proqramı vasitəsilə öz hekayələrini canlandırmalıdırlar. Videonun təsvir ölçüsü minimum **720p**, ümumi müddəti **90-120 saniyə** olmalıdır.
- 7.3. Həmçinin, Toolblox adlı alət dəstindən istifadə edərək iştirakçılar əllərini göstərmədən personajları hərəkət etdirə biləcəklər.
- 7.4. Komandalar əvvəlcədən müəyyən olunmuş otaqlarda səsləndirmə aparmalı və "**Inshot**" proqramı vasitəsilə montaj işlərini yekunlaşdırmalıdırlar.



Şəkil 1 - Yarış stendi

8. Balların hesablanması (Final mərhələsi üçün)

- 8.1. Final mərhələsində qiymətləndirmə 3 jüri tərəfindən həyata keçiriləcək.
- 8.2. Seçim mərhələsindən finala keçmiş komandalar əvvəlcədən hazırlanmış posterləri final mərhələsində müsabiqəyə gətirməlidirlər.
- 8.3. Hazırlanacaq posterin ölçüləri 90×125 sm olmalıdır. Posterdə komandanın adı daxil olmaqla, komanda məlumatları, komanda üzvlərinin fəaliyyət prosesi zamanı fotoşəkilləri və hekayəsi qeyd olunmalıdır. Poster ölçüyə uyğun olaraq istənilən poster materialı üzərində hazırlana bilər.

9. Final mərhələsi üçün qiymətləndirmə meyarları

- 9.1. Final mərhələsində qiymətləndirilmə 3 münif tərəfindən aparılacaqdır.
- 9.2. Final mərhələsi üçün video kontentin qiymətləndirilməsi aşağıdakı kriteriyalara əsasən aparılacaqdır.

Qiymətləndirmə meyarları	Bal
Məzmun – Mövzu ilə bağlı dolğun və əhatəli məlumata malik olduğunu nümayiş etdirmək, konkretlik, axıcılıq, ardıcılıq.	30
Əməkdaşlıq - Komanda iştirakçıları arasında düzgün iş bölgüsünün aparılması	15
Dizayn – Dizayn düzgün seçilməsi, tapşırıqın tam olması, Səhnə elementlərini mənalı bir bütövlükdə birləşdirərək göz oxşayan səhnə mənzərəsinin yaradılması.	15
Operator işi – Kamera rakursunun düzgün seçilməsi, kadrların vizuallığı, işıqlandırma	10
Musiqi tərtibatı – Musiqinin məzmununa uyğunluğu, musiqinin kadr keçidləri ilə uyğunluğu	10
Rejissor işi – Görüntünün məzmununa uyğunluğu, səsləndirmə və diksiya, rəng çalarları	10
Montaj həlli – Səs və kadrların sinxronluğu, kadrların ardıcılığı Operator – kamera rakursunun düzgün seçilməsi, kadrların vizuallığı, işıqlandırma	10
Ümumi	100