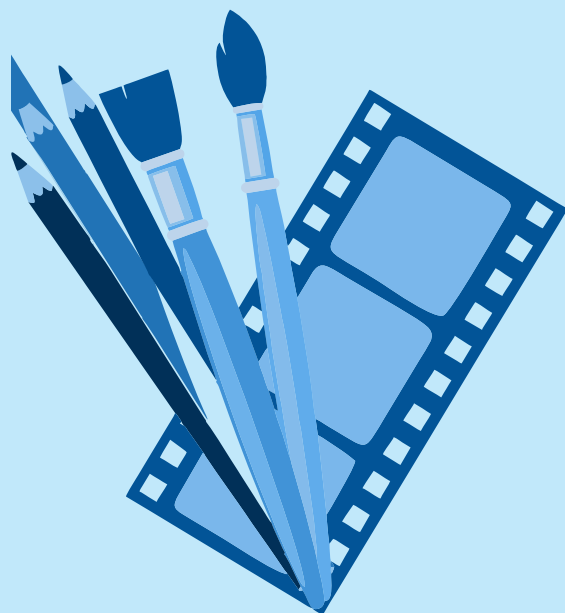




VIDX

KATEQORIYASI

FİNAL MƏRHƏLƏSİNİN QAYDALARI

BAKİ 2025

1. Giriş

1.1. Məqsəd: Kateqoriyanın əsas məqsədi **9-12 yaş** aralığında iştirakçıların təxəyyülünü və hekayə yaratma bacarıqlarını inkişaf etdirmək, onları texnologiyadan istifadə edərək öz hekayələrini yaratmağa və komanda şəklində işləməyə həvəsləndirməkdir. Bundan əlavə, iştirakçıların montaj, ssenari yazma, çəkiliş texnikası və video-animasiya yaratma bacarıqlarını təkmilləşdirməsi nəzərdə tutulur. Bu müsabiqə iştirakçıları rəqəmsal animasiya sahəsində yeni innovasiyalara təşviq edir.

1.2. Kateqoriyanın ümumi təsviri: Kateqoriyanın final mərhələsində tapşırıq öncədən iştirakçılara təqdim olunur. Finala vəsiqə qazanmış iştirakçılar verilmiş mövzuya uyğun öz təxəyyüllərindən istifadə edərək hekayə yazmalı və bu hekayə əsasında animasiya filmi hazırlamalıdırlar. Daha sonra yaratdıqları animasiya filminə iştirakçılar özləri ad verməli və bu adlar mütləq şəkildə afişada qeyd olunmalıdır. Eyni zamanda iştirakçılar seçilən mövzu əsasında yazdıqları hekayəyə uyğun olaraq personajları da yaratmalıdırlar.

1.3. Festivalın gedişatı:

1.3.1. Final mərhələsi 3 hissədən ibarət olacaqdır:

1.3.2. Final mərhələsinə vəsiqə qazanmış iştirakçılar final mərhələsinin **birinci hissəsində** öz təxəyyüllərindən istifadə edərək, onlara əvvəlcədən məlum olan (*rəsmi veb-saytda saf@steam.edu.az yerləşdiriləcək*) **3 mövzu və janrdan** birini seçib öz hekayələrini yazmalıdır. Yazılan hekayə əsasında iştirakçılar animasiya filmi hazırlamalıdırlar. Yaradılan animasiya filminə iştirakçılar özləri ad verməli, daha sonra animasiya filmini Youtube platformasına yükləməlidirlər. Animasiya filminin linki rəsmi veb-saytda bunun üçün ayrılan hissəyə yerləşdirilməlidir. Nəticə olaraq, iştirakçılar görülməli işlər üzrə **PDF formatında** hesabat hazırlanmalıdır. Hazırlanan hesabat veb-sayta yerləşdirilməlidir.

1.3.3 Eyni zamanda iştirakçılara əvvəlcədən süni intellektlə animasiyaların yaradılması üzrə təlimlər keçiriləcəkdir. Bu isə final mərhələsinin **2-ci hissəsi** üçün lazım olacaqdır. İştirakçılar **Süni intellektə (AI)** əsaslanan və onlara təlim zamanı öyrədilmiş proqramlardan istifadə edib **əvvəlcədən adları məlum olan mövzular** əsasında da animasiyalar hazırlamalıdırlar. Belə ki, iştirakçılar bu prosesləri final mərhələsinə qədər icra edib bitirməlidir. Yaradılan animasiya filminə iştirakçılar özləri ad verməli, daha sonra animasiya filmini Youtube platformasına yükləməlidirlər. Animasiya filminin linki isə rəsmi veb-saytda bunun üçün ayrılan müvafiq bölməyə yerləşdirilməlidir.

1.3.4. 3-cü hissədə isə komandalar çəkdiqləri video animasiyaya uyğun olaraq (**verilmiş ləvazimatlara əsasən və qoyulmuş şərtlər daxilində**) final günü yarış sahəsində **A2 formatlı** kağız üzərində afişa hazırlamalı və jurilərə təqdim etməlidirlər.

Jurilər isə final mərhələsinin hər 3 hissəsi üçün **qiymətləndirmə meyarlarını** nəzərə alaraq qiymətləndirməni icra edəcəkdir.

2. KOMANDA ÜÇÜN TƏLƏBLƏR

- 2.1. Yarış zamanı yarış ərazisinə yalnız iştirakçılar buraxılacaqlar.
- 2.2. Yarış zamanı komanda mentorlarının və komandanı müşayiət edən şəxslərin yarış meydançasına daxil olmasına, yarış ərazisinə kənardan hər hansı formada müdaxilə etməsinə icazə verilmir.
- 2.3. İştirak edən komandalar və mentorlar qeyri-etik davranış sərgilədiyi zaman bu diskvalifikasiya ilə nəticələndirəcəkdir.
- 2.4. Hər bir iştirakçı festivalın yalnız bir kateqoriyasında iştirak edə bilər.
- 2.5. Hər hansı səbəbdən bir iştirakçının başqası ilə əvəz edilməsi üçün saf@steam.edu.az ünvanına müraciət etmək lazımdır.

3. ANİMASİYANIN YARADILMASI ÜÇÜN TƏLƏBLƏR

- 3.1. İştirakçılar final mərhələsinin birinci hissəsi üçün seçilən mövzu əsasında yazılan hekayəyə uyğun olaraq personajları yaratmalıdırlar.
- 3.2. Personajları yaratmaq üçün iştirakçılar 3D modellər, oyuncaq, plastilin, kağız, kölgə effekti və s. kimi vasitələrdən istifadə edə və yaradılan personajlar istənilən kimi modifikasiya edilə bilər.
- 3.3. Komandalar hazırladıqları personajlar əsasında animasiya filmini yaratmalıdırlar.
- 3.4. Videonun təsvir ölçüsü **minimum 720p**, ümumi müddəti **60-90 saniyə** olmalıdır. Hekayə iştirakçılar tərəfindən səsləndirilib videoçarxa əlavə edilməlidir. Təqdim olunan videoçarxlar "Stop motion" və "ChromaKey" texnologiyası ilə hazırlanmalıdır. Bunun üçün iştirakçılar video-animasiyaları "Stop Motion Studio Pro" proqramı vasitəsilə çəkməli, daha sonra isə həmin video-animasiyaları "CapCut" proqramı ilə montaj etməlidirlər. Video təyin olunan vaxta kimi "YouTube" platformasına yüklənməlidir və linki rəsmi veb saytda saf@steam.edu az saytında video üçün ayrılmış müvafiq hissəyə əlavə olunmalıdır.

4. SÜNİ İNTELLEKT (AI) İLƏ ANİMASİYANIN YARADILMASI ÜÇÜN TƏLƏBLƏR

- 4.1. Tam süni intellekt əsaslı yaradılış prosesi:

Hazırlanacaq animasiya bütün mərhələlərdə yalnız sizə təlim zamanı öyrədilmiş və adları **“AI ilə animasiyaların yaradılması üçün sizə lazım olan proqramlar”** siyahısında qeyd olunan proqramlarla və süni intellekt (AI) texnologiyalarının imkanlarından istifadə olunmaqla yaradılmalıdır. Ənənəvi proqram təminatları və insan tərəfindən edilən illüstrasiya və montaj müdaxilələrinə yol verilməməlidir. İştirakçılar süni intellektin müxtəlif platformalarından istifadə edərək animasiyanın ideyasından son nəticəsinə qədər olan bütün yaradıcı prosesi AI vasitəsilə reallaşdırmalıdırlar.

4.2. Bütün elementlərin süni intellektlə yaradılması:

Animasiya layihəsinin əsas komponentləri – ssenari, vizual səhnələr, personaj dizaynı, musiqi, səsləndirmə və effektlər yalnız AI alətləri vasitəsilə yaradılmalıdır. Heç bir komponent hazır şablon olmamalıdır. **Mövzuların adları əvvəlcədən komandalara (rəsmi veb-saytda saf@steam.edu.az) təqdim olunacaqdır.** Lakin, yaradıcı proses tamamilə süni intellektin məhsulu olmalıdır.

4.3. Orijinallıq və iştirakçı təşəbbüsü:

Təkrarçılıqdan ciddi şəkildə qaçınılmalıdır. Yəni, stock animasiyalar, hazır musiqilər və ya digər hazır materiallardan istifadə etmək qadağandır. Bütün yaradıcı göstərişlər (promptlar) birbaşa iştirakçının öz düşüncə və ideyasına əsasən tərtib olunmalıdır. İştirakçılar AI sistemlərinə daxil edilən promptların müəllifi olmalı və yaradıcı yanaşmalarını özlərinə məxsus formada ortaya qoymalıdırlar.

4.4. AI ilə animasiyaların yaradılması üçün sizə lazım olan proqramlar:

- *ChatGPT - ssenari*
- *Leonardo AI - vizual*
- *Suno - musiqi*
- *Kling AI - text to video*
- *Midjourney – vizual*

5. AFİŞANIN HAZIRLANMASI ÜÇÜN TƏLƏBLƏR

5.1. Komandalar yarış günündə, çəkdiqləri video animasiya üçün **A2 formatlı** kağız üzərində **afişa** hazırlamalıdırlar.

5.1.1. Afişanın hazırlanması üçün lazımı ləvazimatlar: *rəngli karandaşlar, qoaş, A2 formatlı kağız və s.* Beləki, ləvazimatlar yarış günü təşkilatçılar tərəfindən komandalara veriləcəkdir. İştirakçılar onlara verilmiş ləvazimatlardan istifadə edib öz video animasiyalarına uyğun afişa hazırlamalıdırlar.

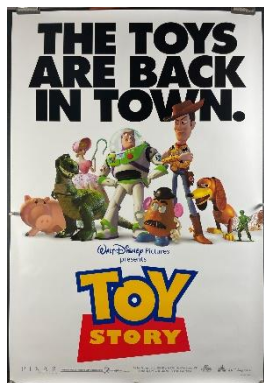
5.1.2. Afişa, komandaların hazırladığı animasiyanın məzmununa və üslubuna uyğun şəkildə dizayn edilməlidir.

Animasiyanın afişasında mütləq yer almalıdır:

- **Animasiyanın adı;**
- **Animasiyanın baş qəhrəmanları;**
- **Komandanın adı**

5.2. Komandalar animasiya filmi və afişalarını jüriyə təqdim etməlidir.

5.2.1 Animasiya filminin afişası üçün *nümunələr*:



6. ƏLAVƏ QEYDLƏR

6.1. Yazılı hesabatın tərkibi:

6.1.1 Titul vərəqi;

Titul vərəqində qeyd olunmalıdır:

- a) *Komandaların seçdikləri mövzu və janr;*
- b) *Animasiya filmlərinə təyin etdikləri ad;*
- c) *Mövzu əsasında yazdıqları hekayə.*

6.1.2. Hazırlanmış pesonajların çəkilməmiş fotosu;

6.1.3. Komandaların iş prosesi əks etdirən fotolar hesabatda öz əksini tapmalıdır.

6.2. Yazılı hesabat nümunəsi Beynəlxalq SAF-ın rəsmi veb-saytında saf@steam.edu.az yerləşdiriləcəkdir.

7. QIYMƏTLƏNDİRMƏ

7.1. Final yarışının birinci mərhələsi üçün qiymətləndirmə meyarları:

MEYARLAR	MAKSİMUM bal- 100
Məzmun və yaradıcılıq – mövzu ilə bağlı dolğun(10 bal) , yaradıcı, aydın və sadə məlumata malik olduğunu nümayiş etdirmək(10 bal) , axıcılıq, ardıcılıq(10 bal).	30
Bədii iş – məzmunu uyğun rənglərin seçimi, ümumi dizayn və estetika həlli(10 bal), məzmunu və bədii işinə uyğun arxa fonun seçimi(10bal).	20
Texniki iş – animasiyanın axıcılığı(8 bal), səhnə quruluşu(7bal).	15
Musiqi və səs işi – Musiqinin məzmunu uyğunluğu (5 bal), musiqinin kadr keçidləri ilə uyğunluğu (5 bal), səsin və animasiyanın sinxronluğu (5 bal).	15
Detallar – rekvizitlərə (props) diqqət, səhnə dizaynı (5 bal), ola biləcək montaj həlləri və ümumi təqdimat (5 bal).	10
Əməkdaşlıq - Komanda iştirakçıları arasında düzgün iş bölgüsünün aparılması(5bal), komandalararası əməkdaşlıq(5 bal).	10

7.2. Final yarışının ikinci mərhələsi üçün qiymətləndirmə meyarları:

MEYARLAR	MAKSİMUM bal-80
Yaradıcılıq və Orijinallıq – Yeni və unikal fikirlər, ifadə üsulları (10 bal). Mövzuya yenilikçi yanaşma və yaradıcı həllər(10 bal).	20
Təqdimat - Təqdimatı təqdim edən komanda üzvlərinin ifa bacarığı, səs tonu, danışiq sürəti və dinamikası(10bal). Auditoriya ilə əlaqə və diqqətin saxlanması(10bal).	20
Estetik Bacarıq – Rənglərin, kölgələrin və işıqlandırmanın düzgün və effektiv istifadəsi(8 bal). Rənglərin uyğunluğu və harmoniyası(7 bal).	15
Mövzuya Uyğunluq – Afişanın müəyyən edilmiş mövzuya uyğun gəlməsi və mövzu ilə əlaqəli olması(8 bal). Mövzunun düzgün və dolğun ifadəsi(7 bal).	15
Vizual cazibədarlıq - Afişanın ümumi estetik cazibəsi və vizual cəlbediciliyi(10 bal).	10

7.3. Final yarışının üçüncü mərhələsi üçün qiymətləndirmə meyarları:

MEYARLAR	MAKSİMUM bal-50
Prompt axıcılığı – Nə qədər uyğun və uğurlu promplardan istifadə edilmişdir və promptlar hansı ardıcılıqla istifadə olunmuşdur	10
Fərqli süni intellekt vasitələrindən istifadə - Animasiyanın fərqli komponentləri üçün hansı süni intellekt vasitələri istifadə edilmişdir və nə qədər effektiv nəticələr əldə edilmişdir.	15
Əldə olunan komponentlərin birləşdirilməsi – Animasiya üçün süni intellektlə alınmış, animasiya, şəkil, ssenari və musiqinin sonunda uyğun şəkildə bir birini tamamlaması	10
Məhsulun unikalılığı və reallığa yaxınlığı – adətən süni intellektlə hazırlanmış məhsullar təkrarçı personaj cizgiləri və formaları ilə seçilir, iştirakçı nə qədər bu təkrarçılıqdan qaçına bilib və daha təbii məhsul hazırlamışdır.	15

8. XÜSUSİ HALLAR

8.1. Yarış zamanı keçirilən oyunlar çərçivəsində juri tərəfindən verilən qərarlar yekun xarakter daşıyır və mübahisə mövzusu ola bilməz. İştirakçılar və mentorlar, juri qərarlarına etiraz edərək yarışın vaxt cədvəlini pozan hərəkətlərə yol verərsə, həmin komanda festivaldan kənarlaşdırıla bilər.

8.2. Festival müddətində komandalar, digər komandaların afişalarına ziyan vurmağa bilərəkdən cəhd edərsə, həmin komanda festivaldan xaric ediləcəkdir.

8.3. Yarış zamanı komanda mentorlarının və müşayiət edən şəxslərin yarış meydançasına daxil olmasına və ya yarış ərazisinə kənardan hər hansı formada müdaxilə etmələrinə icazə verilmir.

8.4. İştirakçı komandalar və mentorlar, qeyri-etik davranış nümayiş etdirdikdə, bu hal diskvalifikasiya ilə nəticələnə bilər.