



Издзенская И. С.
2023 г.



Ефремов А.С.
2023 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

МЕЖДУНАРОДНОЙ ДЕТСКОЙ ОНЛАЙН-ЛИГИ КВН «СКИНЬ ПОСМЕЯТЬСЯ!»

1. Общие положения.

1.1 Настоящее Положение определяет условия, порядок организации и проведения мероприятий Международной детской онлайн-лиги КВН «Скинь посмеяться!».

Международная детская онлайн-лига КВН «Скинь посмеяться!» (далее — Лига) является совместным творческим проектом официальной Крымской лиги КВН и Всероссийской Юниор-Лиги КВН, призванным вовлечь широкую детско-юношескую аудиторию к участию в новых креативных форматах популярного движения КВН.

Проект реализуется в трех основных направлениях:

- «Скинь посмеяться!» — основной чемпионат Лиги в форме многоэтапного игрового соревнования на вылет между командами, представляющими на конкурс свои работы в киноформате. В сезон чемпионата можно попасть только через редакторский отбор.
- «Скинь попеть!» — соревнование юмористических музыкальных клипов с авторским смешным текстом и видеорядом на известную или авторскую мелодию. В конкурсе могут участвовать все желающие команды (в том числе и играющие в основном чемпионате), творческие коллективы, а также сольные исполнители. Количество работ от одной команды не ограничено.
- «СкетчАп» — вспомогательное обучающее направление для команд, не прошедших в основной чемпионат или выбывающих из него на любых этапах, а также для всех желающих обучаться; направление дает теоретические и практические знания по работе с видеоматериалами и проходит в форме соревнования между участниками, подготовившими в ходе обучения ролики заданного видеоформата (скетчи, рекламные ролики и пр.).

1.2 Конкурсные работы готовятся и снимаются командами самостоятельно. До съемок их дистанционно редактируют профессиональные специалисты Лиги. Отснятый материал также проходит редактуру. Работы присылаются в виде ссылок на облачные хранилища. Из них редакторы формируют состав игр и выпусков.

1.3 Лига является открытой для участия в ее мероприятиях всех желающих детей до 18 лет включительно.

1.4 Иные мероприятия Лиги (фестивали, конкурсы) реализуются в онлайн- или офлайн-форматах в зависимости от решения Организационного комитета Лиги (далее — Оргкомитет).

1.5 Конкурсные программы Лиги являются отдельными, самостоятельными проектами и не имеют влияния на результаты участия команд в других официальных лигах Международного Союза КВН.

1.6 Авторские права на материалы, созданные специально для соревнований и мероприятий Лиги, сохраняются за командами-участницами. Использование этих материалов в других официальных лигах возможно при соблюдении условий Положений о чемпионатах официальных лиг Международного Союза КВН. Данные материалы могут быть использованы Лигой без согласования с командой в целях популяризации Лиги для размещения на сторонних ресурсах.

1.7 Авторские права на готовые передачи/выпуски игр и конкурсов, их трансляцию на Интернет-каналах и прочих ресурсах Лига оставляет за собой.

2. Цели и задачи Лиги.

2.1 Основной целью Лиги является создание новой эффективной формы развития КВН-движения среди детских команд КВН, творческих коллективов и самоорганизованных коллективов учащейся молодежи.

2.2 Задачи Лиги:

- разработка и совершенствование новых форм и методов работы по организации культурно-массового досуга детей и молодёжи;
- популяризация КВН-движения среди учащихся общего (начальное, среднее, средне-специальное) и дополнительного образования государственных и негосударственных учреждений образовательного типа;
- предоставление условий для раскрытия творческого, личностного, интеллектуального потенциала детей и молодежи;

- развитие технических навыков участников, посредством постоянной работы с IT-оборудованием, техникой для фото- и видеосъемок и монтажа видеороликов, необходимой для реализации творческих заданий в новых КВН-форматах и конкурсах;
- привлечение широкого круга детей и молодежи к КВН-движению посредством комфортной работы в онлайн-формате, позволяющем принимать участие в мероприятиях Лиги, не выезжая из мест проживания, а также в условиях отсутствия других возможностей участия в работе офлайн-лиг КВН;
- развитие у участников проекта личностных качеств и навыков: самодисциплина, лидерство, творческое мышление, построение межличностных коммуникаций, толерантность, умение работать в команде, целеустремленность;
- повышение уровня методических и практических навыков специалистов по работе с молодежью в сфере творчества и педагогики.

3. Организаторы Лиги.

3.1 Организатором Лиги является РОО «КРЫМСКАЯ МОЛОДЕЖНАЯ ЛИГА КВН» (295010, г. Симферополь, ул. Самокиша, д. 5, оф. 3, тел: +7 (978) 802 99 05, e-mail: krymskayaliga@mail.ru) — официальный представитель Международного Союза КВН, реализатор центральной программы общероссийской общественной организации «Российский Союз Молодежи» — Всероссийская Юниор-Лига КВН на территории Республики Крым. Соорганизаторы — Всероссийская Юниор-Лига КВН, общероссийская общественная организация «Российский Союз Молодежи» (РСМ) и общероссийское общественное движение «Ассоциация учащейся молодежи Российского Союза Молодежи «Содружество» (АУМ РСМ «Содружество»).

3.2 Взаимодействие с официальными партнерскими структурами происходит исключительно через Оргкомитет Лиги.

3.3 Оргкомитет формируется из представителей организаций, являющихся непосредственными организаторами Лиги.

3.4 Оргкомитет осуществляет руководство проектом, разрабатывает форму проведения, программу, тематику игр и конкурсов, формирует состав членов жюри, решает вопросы финансирования, организационные вопросы, связанные с подготовкой и проведением мероприятий Лиги.

4. Права и обязанности Оргкомитета Лиги.

4.1 Оргкомитет Лиги:

- своевременно информирует участников сезона о всех планируемых мероприятиях Лиги;
- формирует количественный состав участников соревнований Лиги, согласно поступившим заявкам;
- утверждает даты проведения игр, выпусков и мероприятий Лиги;
- оставляет за собой право изменять сроки проведения игр, выпусков и мероприятий Лиги;
- определяет состав жюри игр, конкурсов и прочих мероприятий Лиги на протяжении всей реализации проекта;
- контролирует ход голосования зрителей и профессионального жюри после выпусков с конкурсными работами;
- освещает этапы подготовки и проведения мероприятий Лиги в средствах массовой информации;
- оказывает помощь командам в защите авторских прав в случае возникновения спорных ситуаций.

4.2 Для качественной подготовки и проведения всех игр, выпусков и мероприятий Лиги Оргкомитет обеспечивает работу всех служб.

4.2.1 Административная группа своевременно предоставляет участникам необходимую информацию для эффективной подготовки и участия в конкурсных мероприятиях Лиги, обеспечивает обратную связь с Оргкомитетом, регулирует режим работы участников с редакторской группой, занимается рассылкой дипломов.

4.2.2 Редакторская группа:

- предоставляет редакционную помощь участникам: работа с текстовыми и видеоматериалами, креативная работа, устранение плагиата и материала нарушающего этические и нравственные нормы;
- проводит теоретические занятия, необходимые для подготовки к играм, в том числе принимает участие в подготовке и съемках обучающих роликов;
- определяет порядок выступления участников в играх и выпусках;
- устанавливает временные рамки и условия проведения редакторской работы, а также определяет сроки предоставления видео- и

аудиоматериала командами;

- определяет тематику игр и конкурсных работ;
- имеет право рекомендовать жюри проводить добор команд на всех этапах конкурсных соревнований Лиги.

4.2.3 Группа режиссеров монтажа и звукорежиссеров:

- консультирует участников по техническим вопросам подготовки видео- и аудиоматериалов своих конкурсных работ;
- оставляет за собой право редактировать видео- и аудиоматериалы команд при согласовании с редакторской группой;
- обеспечивает общий финальный монтаж игр, выпусков и иных мероприятий Лиги для выхода в эфир и публикации в средствах массовой информации и соцсетях (см. п. 9.3.);
- обязуется не публиковать видео- и аудиоматериалы команд до выхода выпусков игр в эфир, за исключением рекламных роликов конкурсных мероприятий Лиги.

4.3 Оргкомитет имеет право принимать решение о дисквалификации команды при нарушении данного Положения, а также изменять состав конкурсных мероприятий Лиги на различных этапах соревнований.

4.4 Оргкомитет вправе использовать информационные материалы команд: тексты, фонограммы, видеоролики, фотографии команд и отдельных игроков, а также прочую атрибутику для популяризации Лиги, Всероссийской Юниор-Лиги КВН и движения детского КВН в целом.

4.5 В случае использования чужого материала — шуток и гэгов, опубликованных в СМИ, на официальных сайтах КВН, в социальных сетях и других источниках, не замеченных редакторской группой, Оргкомитет оставляет за собой право дисквалифицировать команду или применить к ней необходимые санкции на любом этапе конкурсных мероприятий Лиги.

5. Участники мероприятий Лиги.

5.1 Участники конкурсных мероприятий Лиги — команды учащихся образовательных учреждений государственного и негосударственного типа, творческие коллективы, самоорганизованные группы детей.

5.2 Количество участников в составе команды не ограничено. Разрешены

сольные проекты.

5.3 Возраст участников, являющихся главными персонажами видеоматериалов игр, не должен превышать 18 лет включительно. Возможны исключения при согласовании с редакторской группой.

5.4 Люди старше 18 лет принимают участие в качестве руководителей команд, специалистов, помогающих в подготовке и производстве видео- и аудиоматериалов, и в качестве актеров или персонажей второго плана.

6. Права и обязанности участников Лиги.

6.1 Команда готовит видео- и аудиоматериалы своего выступления к конкурсам Лиги самостоятельно, предварительно согласовав его в текстовом и игровом режиме с редакторской группой. Сценарий, видео- и аудиоматериалы предоставляются не позднее даты, определенной Оргкомитетом и редакторским составом. В противном случае Оргкомитет оставляет за собой право снять команду из предстоящего этапа игр и конкурсов Лиги.

6.2 Выступление команды должно содержать исключительно авторский материал, принадлежащий команде или отдельному ее участнику.

6.3 Заимствование шуток, опубликованных в СМИ, на официальных сайтах КВН, в социальных сетях и других источниках, запрещено.

6.4 При подготовке видео- и аудиоматериалов команда должна соблюдать технические требования:

- качество видео, снятое самими участниками, а также качество заимствованных готовых видеоклипов должно быть не менее 1080р, формат — MP4, кодек H.264, частота кадров — 30 кадров/сек.;
- на месте съемок должно быть достаточное освещение: мягкий студийный свет или ровный естественный свет;
- при съемке необходимо использовать соответствующий сценарию фон для более четкого восприятия зрителями (при необходимости фон и кадровые особенности необходимо утвердить с редакторским составом и режиссером монтажа);
- при использовании видеоматериалов из музыкальных клипов, кинофильмов или других творческих продуктов в углу экрана необходимо указывать авторство оригинального фрагмента/продукта;

- качество звука, записанное на внешние или встроенные микрофоны (с отсутствием эха и внешнего шума), должно быть не менее 256 кбит/сек.;
- наложенные отдельно звуковые перебивки, фоны, минусовые фонограммы и звуковые спецэффекты должны быть использованы в качестве не менее 256 кбит/сек.;
- отправка всех видеофайлов должна производиться в виде ссылки на папку в облачном хранилище Яндекс.Диск с открытым доступом для просмотра и скачивания.

6.5 Команда имеет право при подготовке видео- и аудиоматериалов обращаться за помощью к специалистам в этой сфере, не имеющим непосредственного отношения к команде.

6.6 Команда имеет право указывать в титрах своего видеоролика/клипа всех участников съемочного процесса, а также людей или организации, помогающих его работе. Отдельные благодарности можно передавать администраторам Лиги в текстовом варианте для дальнейшего их озвучивания или титрования в выпусках игр и конкурсов Лиги.

6.7 Участники конкурсных мероприятий Лиги в своих видео- и аудиоматериалах должны соблюдать общие правила:

- придерживаться установленного регламента;
- соблюдать общепринятые морально-этические нормы;
- соблюдать субординацию и деловую корпоративную этику;
- не допускать пропаганды употребления алкогольных и наркотических веществ, политических и религиозных взглядов, насилия, ущемления прав других людей по национальному и конфессиональному признакам;
- не распространять не подтвержденные официальными источниками сведения, порочащие участников и Оргкомитет Лиги.

6.8 Участники имеют право использовать творческий материал, накопленный в ходе соревнований Лиги, в играх Всероссийской Юниор-лиги КВН и других лигах Международного Союза КВН, соблюдая условия Положений о чемпионатах официальных лиг Международного Союза КВН.

6.9 При подготовке видео- и аудиоматериала в съемочном процессе участники обязаны руководствоваться общими правилами техники безопасности. Лига не несет ответственности за физическое состояние

участников команд в случае проведения съемок и мероприятий, способных нанести потенциальный вред здоровью.

7. Условия проведения мероприятий Лиги.

7.1 Участие в мероприятиях Лиги является добровольным и означает ознакомление и согласие участников со всеми пунктами настоящего Положения.

7.2 Принимая участие в мероприятиях Лиги, конкурсанты соглашаются с тем, что Организатор может использовать их персональные данные согласно действующему законодательству Российской Федерации.

7.3 Даты и творческие задания всех этапов основного чемпионата, музыкального спецпроекта «Скинъ попеть!» и обучающего направления «СкетчАп» определяются Оргкомитетом и сообщаются дополнительно. Все выпуски игр транслируются в группах Лиги в социальных сетях.

7.4 Количество игр/выпусков Лиги на всех этапах, а также количество самих этапов определяется Оргкомитетом в зависимости от количества команд, подавших заявку, и прочих форс-мажорных обстоятельств.

7.4.1 Чемпионат «Скинъ посмеяться!» проходит по установленной решением Оргкомитета схеме:

- отборочный этап – прием заявки от команды на участие в основном чемпионате с приложенным к ней сценарием. Сценарий проходит предварительную редактуру, после чего команда приступает к съемкам. Этап съемок также может проходить с редакторскими корректировками. Для прохода команды в этап 1/8-й финала все работы оцениваются редакторским составом. Прошедшие в 1/8-ю финала команды участвуют с этим же отснятым материалом;
- 1/8-я финала (в сезоне 2023-2024 гг. тема этапа – «Литература» – 4-5-минутный фильм, в основе которого лежит сюжет литературного произведения школьной программы);
- 1/4-я финала (в сезоне 2023-2024 гг. тема этапа – «География»);
- 1/2-я финала (в сезоне 2023-2024 гг. тема этапа – «История»);
- финальная игра (в сезоне 2023-2024 гг. тема этапа – «Чтение на лето»).

7.4.2 Конкурс музыкальных клипов «Скинъ попеть!» проходит по установленной Оргкомитетом схеме:

- прием заявки от команды на участие в конкурсе с приложенными к ней расписанной идеей будущего клипа и текстом песни;

- работа с редактором по утверждению материала;
- съемки клипа и передача его администратору Лиги;
- отбор и формирование выпусков редакторским составом Лиги;
- съемки выпусков проходят в зависимости от установленного на сезон сценарного хода (в сезоне 2023-2014 гг. выпуски с ведущим и жюри в студии);
- победитель каждого выпуска попадает в суперфинал сезона, для которого готовит новый клип;
- съемки суперфинала проходят с ведущим и жюри в студии;
- количество клипов в сезоне от одной команды не ограничено.

7.4.3 Обучающее направление «СкетчАп» проводит работу по установленной Оргкомитетом схеме:

- прием заявки от команды на участие в работе группы;
- обучение в онлайн-формате (просмотр обучающих роликов);
- выполнение творческих заданий от редакторов Лиги;
- подготовка конкурсной видеоработы;
- редакторский отбор лучших работ для формирования полноценных выпусков;
- подготовка и трансляция выпусков в группах Лиги в социальных сетях;
- зрительское голосование и оценка работ экспертами.

7.5 Критерии оценки конкурсных работ команд:

- юмористическая составляющая (плотность шуток, актуальность, интеллектуальный потенциал, оригинальность идей);
- творческая составляющая (наличие навыков написания шуток и сценариев, актерское мастерство, музыкальность, танцевальные навыки, работа с анимацией, общий культурный уровень, использование нестандартных ходов, использование реквизита и выбор натуральных фонов);
- прочее (качество отснятого и смонтированного материала, работа со спецэффектами).

7.6 Система оценивания игр Чемпионата.

7.6.1 Основной чемпионат «Скинь посмеяться!»:

- отборочные работы оцениваются путем «ДА/НЕТ» от каждого члена

жюри (которым на данном этапе выступает редакторский состав Лиги), проводится в онлайн-режиме в закрытом или транслируемом формате;

- остальные этапы сезона оцениваются количеством набранных «ЛАЙКОВ» от каждого члена жюри сразу после просмотра выступления команды в съемочной студии. Победителем становится работа, набравшая наибольшее количество баллов;

7.6.2 Музыкальный конкурс клипов «Скинь попеть!»:

- каждый клип оценивается количеством набранных «ЛАЙКОВ» от каждого члена жюри сразу после просмотра выступления команды в съемочной студии. Победителем становится работа, набравшая наибольшее количество баллов;

7.6.3 Обучающее направление «СкетчАп»:

- посредством голосования болельщиков команд и зрителей в группе ВКонтакте;
- команда экспертов (не менее двух), состоящая из топовых КВН-щиков, ставит баллы и комментируют свое решение;
- по итогу голосования болельщиков и зрителей определяются места с первого до последнего и за каждое место выводится определенное количество баллов (первому – 7, второму – 5, третьему – 3, четвертому – 2 и пятому – 1). Эксперты, в свою очередь, ставят оценки от 1 до 10. Эти оценки также выводятся в рейтинг и за каждое место дается определенное количество баллов (первому – 7, второму – 5, третьему – 3, четвертому – 2 и пятому – 1). В результате обе оценки суммируются и составляют итоговую сумму баллов команды.

7.6.4 Жюри оставляет за собой право добирать команды в следующие этапы сезона, а также устанавливать для этого необходимые условия (голосование зрителей, дополнительные конкурсы и т.д.).

7.7 Весь конкурсный материал Лиги, дополнительные видеоматериалы и реклама транслируются на страницах Лиги в социальных сетях (см. п. 9.3.).

7.8 После трансляции игр/выпусков каждого этапа всех конкурсных программ с командами проводятся видеоконференции/вебинары с

редакторами Лиги. Цель их проведения – анализ проделанной в ходе подготовки и съемок работы и предоставление участникам необходимых рекомендаций.

8. Подведение итогов мероприятий Лиги.

8.1 Победители, призеры и участники конкурсных мероприятий Лиги награждаются электронными дипломами.

8.2 Призеры конкурсных мероприятий Лиги (2-е и 3-е место) получают электронные дипломы призеров и ценные призы.

8.3 Победители основного чемпионата «Скинь посмеяться!» (1-е место) и конкурса «Скинь попеть!» (1-е место) получают победный электронный диплом и приз в виде путевки на Международный фестиваль детских команд КВН.

8.4 Победители направления «СкетчАп» получают победный электронный диплом и возможность участия в следующем сезоне основного чемпионата «Скинь посмеяться!» без прохождения отборочного этапа.

9. Контакты

9.1 Для подачи заявки, а также по всем вопросам участия:

- электронная почта: krymskayaliga@mail.ru
- администратор – Алина Дерюгина (+7 978 889 16 72, <https://vk.com/defawn>).
- администратор – Ксения Кучкарова (+7 988 406 92 50, <https://vk.com/coachkarova>)

9.2 По творческим вопросам:

- руководитель и редактор Лиги – Сергей Мульд (+7 978 824 57 85, muld@mail.ru)

9.3 Страницы Лиги в социальных сетях:

- Группа ВКонтакте: <https://vk.com/sendjoke> ;
- YouTube-канал: <https://youtube.com/СКИНЬПОСМЕЯТЬСЯ> ;
- Telegram-канал: <https://t.me/sendjoke> ;
- Сайт Лиги: <https://sendjoke.ru/> .

МЕЖДУНАРОДНАЯ ДЕТСКАЯ ОНЛАЙН-ЛИГА КВН
«СКИНЬ ПОСМЕЯТЬСЯ!»

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ К СЪЁМКЕ ВАШИХ РАБОТ



СКИНЬ
ПОСМЕЯТЬСЯ

Министерство образования и молодежной
политики: СО
11.09.2023
Бх. № 20302



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
ПРЕЗИДЕНТСКОГО ФОНДА
КУЛЬТУРНЫХ ИНИЦИАТИВ



ОСНОВНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ПАРАМЕТРЫ

КАЧЕСТВО ВИДЕО — 1080p

ФОРМАТ ВИДЕО — MP4

КОДЕК — H.264

КАЧЕСТВО ЗВУКА — 320kbps



КОМАНДА НА ПЛОЩАДКЕ

Состав команды при создании видео кардинально отличается от состава команд, которые выходят на сцену. Здесь важно учитывать, что требуются навыки съёмки и монтажа видео.



ЖЕЛАТЕЛЬНАЯ ВИДЕОГРУППА ВЫГЛЯДИТ ТАК:

— СЦЕНАРИСТЫ —

Задача сценаристов — создание шуток, связок, текстов, пародий, переделка песен и т.д. И самое главное — сведение этого материала в компактный, добротный и умный сценарий.

— РЕЖИССЁР —

Человек, который имеет опыт в постановке кадра, расположении людей в нём, обладает знанием правила золотого сечения и т.п.

— АКТЁРЫ —

Люди, которые будут транслировать ваш материал в кадре.

— ОПЕРАТОР СЪЁМКИ —

Желательно со своей аппаратурой, человек, который имеет опыт работы с техникой, знает правила построения кадра.

— МОНТАЖЁР ВИДЕОПРОДУКТА —

Не исключено, что это может делать и оператор, при условии наличия такого навыка. Человек, который сможет смонтировать ваш ролик, соблюдая все технические задания организаторов, добавить к кадрам с актёрами элементы дизайна, инфографику, музыкальное сопровождение и коррекцию света и цвета самого видеоряда.



РАСКАДРОВКА

Раскадровка — это определённая схема последовательности того или иного эпизода вашего сценария. Просто помните, что написанный на листе сценарий ещё очень далёк от воплощения в видео. И то, что вы видите эту картинку в голове, пока нисколько не приближает вас к конечному продукту. А вот если вы заранее займётесь раскадровкой, то по сути вы и перенесёте свои картинки из головы на бумагу, а значит — ещё на шаг приблизитесь к конечному результату.



ЛОКАЦИЯ И РЕКВИЗИТ

Локация — это место, где будет сниматься та или иная сцена. Следите за тем, чтобы она не была перегружена, иначе зритель не поймет куда смотреть, пустая сцена — тоже плохо. В кадре не должно быть посторонних и не относящихся к сюжету или противоречащих ему предметов, а уж тем более посторонних людей или животных. Ничто не должно вам мешать в процессе съёмки.

Обязательно проконтролируйте, чтобы всё, что вам понадобится на съёмке (реквизит), поехало на локацию вместе с вами. Ничего не забывайте. Костюмы, грим, оборудование. Составьте список и перед выездом на локацию пройдитесь по нему.



ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ

Безусловно, дорогая камера не сделает ваш фильм шедевром. Чаще важнее всего содержание. Но плохая камера и неумение ею пользоваться легко может загубить даже самую успешную идею. Если вы не привлекаете профессионального оператора, то *установите камеру на штатив*. При любом уровне навыка оператора, требуется избежать нежелательных сбоев, тряски, «завала» горизонта и т.д.



ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ

Поставьте кадр правильно, проследите, чтобы никому не «отрезало» голову или ноги, не берите слишком крупные и суперобщиные планы, если того не подразумевает сюжет. Снимайте так, чтобы зритель понимал где он находится и что происходит.



ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ

Нет камеры? Есть телефон, на него тоже можно снимать, но обязательно в процессе съёмки поставьте его в авиарежим, проверьте есть ли на нём достаточно свободного места и установите на штатив. Камера или телефон должны находиться на уровне глаз, не снимайте снизу или сверху, если в этом нет необходимости. Снимайте в режиме «авто», если опыта настройки камеры у вас нет.



5 ПЛАНОВ ДЛЯ СЪЁМКИ ЛЮДЕЙ



КРУПНЫЙ



ПОГРУДНЫЙ



ПОЯСНОЙ



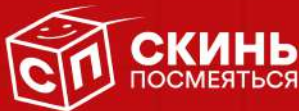
СРЕДНИЙ



ОБЩИЙ

СВЕТ

Свет – это наше всё. Даже самая навороченная камера иногда бессильна, если не хватает света. Если вы снимаете в тёмном помещении, то возьмите хотя бы один источник света, чтобы подсветить главных героев. Попросите самый простой софтбокс, а лучше два или три у знакомого фотографа или возьмите в аренду.



СВЕТ

Если снимаете на улице или в светлом помещении, следите за тем, чтобы фон не был ярче лиц героев или других ключевых объектов, *не снимайте против солнца*. Учитывайте и то, что от любого предмета падает тень. Не совмещайте холодный и тёплый свет. Корректировать цвет и свет на постпродакшне (монтаже) будет сложнее и это обязательно скажется на качестве.



ЗВУК

Если неидеальную картинку в случае интересного сюжета зритель вам простит, то плохой звук напрочь отобьёт у него желание смотреть ваш фильм.

Обязательно возьмите с собой микрофон и подключите его к камере. Стоят они сейчас недорого. Если вы не нашли микрофон, используйте телефон в качестве диктофона, положите его незаметно где-нибудь возле говорящего человека (но это крайняя мера). Проследите за тем, чтобы не было громких посторонних звуков.



ВАЖНО

Отсматривайте на месте снятый материал, чтобы у вас была возможность здесь и сейчас переснять неудавшийся дубль. Позже это будет сделать сложно, а иногда даже невозможно.

Дайте сценарий в руки ответственному человеку, чтобы он контролировал ход съёмки, а вы не пропустили ни одной сцены. Это кажется банальным советом, но поверьте: в суматохе съёмочного процесса очень легко упустить что-то важное.



МОНТАЖ

На рынке огромный выбор всевозможных видеоредакторов, перечислять их все можно несколько часов, подберите для себя тот, в котором вам будет легко и удобно монтировать. В интернете вы сможете легко найти обучающее видео, которое поможет вам разобраться в той или иной программе.

Для качественного монтажа вам обязательно понадобится хороший ноутбук, будьте к этому готовы. Слабый ПК принесёт вам массу неудобств и откровенных мучений. Не издевайтесь над собой, берегите своё время и нервы.





СКИНЬ
ПОСМЕЯТЬСЯ



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
ПРЕЗИДЕНТСКОГО ФОНДА
КУЛЬТУРНЫХ ИНИЦИАТИВ



МЕЖДУНАРОДНАЯ ДЕТСКАЯ ОНЛАЙН-ЛИГА «СКИНЬ ПОСМЕЯТЬСЯ!»

295011, Россия, Республика Крым, г. Симферополь,
ул. Барышева, д. 13



Исх. № 5/09/23
от 05 сентября 2023 г.

Главам министерств образования
субъектов Российской Федерации

В 2023-2024 годах Региональная общественная организация «КРЫМСКАЯ МОЛОДЁЖНАЯ ЛИГА» при поддержке Президентского фонда культурных инициатив, Всероссийской Юниор-лиги КВН, Российского союза молодёжи реализует проект — Международная детская онлайн-лига КВН «Скинй посмеяться!».

В своем послании Федеральному Собранию Президент Российской Федерации Владимир Владимирович Путин говорил об усилении поддержки региональных культурных инициатив и проектов по развитию творчества детей и молодежи, а также об использовании средств Фонда президентских грантов для реализации этих целей. Президент также подчеркнул, что высокая доступность Интернета должна стать конкурентным преимуществом России и ее жителей и создать более широкое пространство для образования, творчества, общения и реализации социальных и культурных проектов.

Таким образом, предлагаемый проектом Международная детская онлайн-лига КВН «Скинй посмеяться!» (далее – Лига) онлайн-формат игры КВН — это возможность расширить границы данного движения, сделать его доступным для всех детей в любом уголке нашей страны, а также придать традиционному формату новые игровые формы, которые интересны современным детям.

«Скинй посмеяться!» – это проект, направленный на поддержку и развитие креативности детей. КВН – уникальное творческое явление, которое развивается в нашей стране и за рубежом уже более 60 лет. За это время оно фактически превратилось в традиционный интеллектуально-юмористический конкурс. Это крупнейшее объединение творческой молодёжи в России.

Проект реализуется в нескольких направлениях: проведение основного чемпионата – «Скинй посмеяться!», музыкального спецпроекта – «Скинй попеть!» и образовательного направления – «СкетчАп!». Основной чемпионат проходит в течение учебного года и представляет из себя многоэтапное игровое соревнование между командами, отправляющими на конкурс свои работы в видеоформате. Спецпроект «Скинй попеть!» – самостоятельный конкурс музыкальных клипов, которые также формируются в полноценные видеопрограммы. Новым направлением станет образовательный интенсив, подразумевающий обучение участников, съёмки юмористических видеороликов «СкетчАп!» и проведение его в форме конкурса коротких скетчей.



vk.com/sendjoke

Министерство образования и молодежной
политики СО
11.09.2023
Бж. № 20302



МЕЖДУНАРОДНАЯ ДЕТСКАЯ ОНЛАЙН-ЛИГА «СКИНЬ ПОСМЕЯТЬСЯ!»

295011, Россия, Республика Крым, г. Симферополь,
ул. Барышева, д. 13



По условиям проекта в нём могут принимать участие команды КВН, творческие коллективы (участники вокальных, хореографических, журналистских и прочих кружков), сборные из участников, проживающих в разных населённых пунктах, творческие коллективы, организованные на базе детских домов или состоящие из детей с ограниченными возможностями передвижения и т.д.

Участникам предоставляется возможность поработать с ведущими редакторами детского КВН, поучиться сценарному и актёрскому мастерству, приобрести навыки видеосъёмки и работы с видеоматериалом. Участие в проекте – это уверенный шаг на пути к попаданию в чемпионаты Всероссийской Юниор-лиги КВН.

Программа основного чемпионата Лиги включает в себя:

приём заявок на участие;

предварительное согласование материала, присланного участниками, с редакционной коллегией Лиги и, как следствие, создание первой видеоработы в формате «Трейлера команды»;

- 1/8-ю финала;
- 1/4-ю финала;
- 1/2-ю финала;
- финал.

Мы приглашаем детские команды КВН Вашего региона к участию в Международной детской онлайн-лиге КВН «Скинй посмеяться!», а также просим рассмотреть возможность содействия развитию проекта посредством распространения данного информационного письма через комитеты по делам образования и культуры Вашего региона и размещения информации о проекте на новостных порталах и информационных каналах в соцсетях региона.

Для того, чтобы стать участником проекта, необходимо написать текстовый сценарий будущей видеоработы и отправить его на почту krymskayaliga@mail.ru, предварительно заполнив заявку по форме (ссылка заявки). После обработки заявки с командой связывается Оргкомитет и редакторы Лиги, и работа строится следующим образом:

- оговаривается и утверждается редакторами текстовый сценарий будущей видеоработы;
- пишется и согласуется с редакторами раскадровка;
- проводятся съёмочные работы по созданию первой конкурсной видеоработы – трейлера о команде;



vk.com/sendjoke



МЕЖДУНАРОДНАЯ ДЕТСКАЯ ОНЛАЙН-ЛИГА «СКИНЬ ПОСМЕЯТЬСЯ!»

295011, Россия, Республика Крым, г. Симферополь,
ул. Барышева, д. 13



Подробное техническое задание, а также дополнительную информацию о проекте можно найти, посмотрев приложения к данному письму (Положение о проведении проекта Международная детская онлайн-лига КВН «Скинй-посмеяться!» в 2022-2024 гг. и Техническое задание) или перейдя в соцсети проекта:

- группа ВКонтакте: vk.com/sendjoke;
- Telegram-канал: t.me/sendjoke;
- сайт Лиги: sendjoke.ru

По вопросам участия можно писать:

- администратору - Алине Дерюгиной (+7-978-889-16-72, vk.com/defawn);
- администратору - Ксении Кучкаровой (+7-988-406-92-50, vk.com/coachkarova);

По творческим вопросам обращаться к:

- руководителю и редактору Лиги - Сергею Мульду (+7-978-824-57-85, muld@mail.ru).

Руководитель
Международной детской
онлайн-лиги «Скинй Посмеяться!»

С.А. Мульд



vk.com/sendjoke