

**Сатып алынатын қызметтердің техникалық ерекшелігі
(тапсырыс беруші толтырады)**

Тапсырыс берушінің атауы	"Қазақстан Республикасы Ғылым және жоғары білім министрлігі" мемлекеттік мекемесі
Ұйымдастырушының атауы	"Қазақстан Республикасы Қаржы министрлігінің Қазынашылық комитеті" республикалық мемлекеттік мекемесі
Лоттың №	73531253
Лоттың атауы	Тілдерге оқыту бойынша қызметтер
Тауарлардың, жұмыстардың, көрсетілетін қызметтердің бірыңғай номенклатуралық анықтамалығы кодының атауы:	841311.000.000000
Қызметтің атауы:	Тілдерге оқыту бойынша қызметтер
Өлшем бірлігі:	Бір қызмет
Саны (көлемі):	1
Қосылған құн салығын қоспағанда бірлік бағасы:	241838392.85
Қосылған құн салығын қоспағанда, сатып алуға бөлінген жалпы сома:	241838392.85
Қызметтерді көрсету мерзімі:	2025 жылғы 10 желтоқсанға дейін
Қызметтерді көрсету орны:	Астана қ., Есіл ауданы Мәңгілік Ел даңғылы, 8-үй, 11-кіреберіс
Аванстық төлем мөлшері:	0
Кепілдік мерзімі (айлар)	12

	<p>Балаларға арналған мемлекеттік тілді үйрететін компьютерлік ойын әзірлеу қызметінің техникалық сипаттамасы Қызмет көрсету мақсаттары: қазақтілді балалар контентін ойын түрінде әзірлеу, қазақтілді контент пен аудиторияны ұлғайту, мемлекеттік тілді қолдану аясын кеңейту. Қызмет көрсетуден күтілетін нәтижелер: 1) қазақтілді балалар аудиториясының жағатіліктілері қанағаттандыра алатын, қазақ тілін оқытуға бағытталған үш деңгейден тұратын компьютерлік ойын әзірлеу. Ойын уақыты (геймплей) 12 сағаттан кем болмауы тиіс (әр деңгей 4 сағаттан). 2) қызметті пайдаланушылар: 6 жасан 25 жасқа дейінгі аудитория. 3) іске асыру мерзімі: 2025 жылғы желтоқсан. Қызметті іске асыруға қойылатын талаптар: Балаларға арналған мемлекеттік тілді үйрететін компьютерлік ойын әзірлеу (одан әрі - ойын) кестесін бөкіту Өнім беруші келісімшарттың қазнашылық органдарында тіркелу сәнінен 10 жұмыс күні ішінде ойынды әзірлеудің кезеңдері мен мерзімдерін қамтитын нақты кесте ұсынуы керек. Әзірлеу кезеңдері келесіні қамтуы тиіс: жобаға дейінгі жоспарлау, прототиптеу, әзірлеу, тестілеу және пысықтау, орналастыру және шығару, сондай-ақ қолдау (дәйін өнімді 2026 жылдың желтоқсанына дейін тегін қолдау). Әр кезең жауапты орындаушыларды және орындау мерзімдерін көрсете отырып егжей-тегжейлі көрсетілуі керек. Ойындарды әзірлеу кестесі Тапсырыс берушімен келісіледі және кестеге енгізілетін кез келген өзгерістер ресми хатпен бөкітілуі керек. Әр айдың соңында Тапсырыс беруші ойынды әзірлеу кестесіне сәйкес жүргізіліп жатқан жұмыстар туралы Өнім берушінің өзінше тыңдайды. Ойынды сапалы іске асыру мақсатында Өнім берушіде әртүрлі бағыттар мен технологияларды қамтитын бірнеше жобалары (әзірлемелер) болуы керек, соның ішінде білім беру технологиялары (EdTech) саласындағы жобаларды әзірлеуде табысты тәжірибенің болуын растауы қажет. Бір маманның құжаты қызметтің бір түріне ғана ұсынылуы тиіс. Өнім беруші ойынның қызмет көрсету кестесін, техникалық тапсырмасын және тұжырымдамасын әзірлеуі керек. Тұжырымдамада ойынның мақсаттары мен міндеттері, ойын процестерінің сипаттамасы, сондай-ақ мемлекеттік тілді оқытуға ықпал ететін білім беру элементтерінің интеграциясы көрсетілуі керек. Тұжырымдамада ойынның аудиторияның жас ерекшеліктері, тілді оқыту бойынша әдістемелік ұсынымдар, сондай-ақ мемлекеттік білім беру стандарттарының талаптарына сәйкестігі ескерілуі тиіс. Ойын әр бөлімінің сценарийін жазу, сценаристер қызметі Өнім беруші балаларға мемлекеттік тілді үйретуге бағытталған ойын сценарийінің 3 нұсқасын әзірлеп, Тапсырыс берушіге ұсынуы тиіс. Сценарий ойынның әр деңгейі бойынша сюжеттің нақты сипаттамасын, ойын процестерінің негізгі кезеңдерін, сондай-ақ интерактивті тапсырмалар, диалогтар және ойын элементтері арқылы нақты менгеруді инсталляцияның механикасын қамтуы керек. Ойын мәдениет пен дәстүр элементтерін біріктіруі керек, бұл аудиторияға тілді үйреніп қана қоймай, оны нақты өмірде қолдану ерекшеліктерін түсінуге көмектеседі. Сценарийде материалдың игерілгенін және білім беру мақсаттарына қол жеткізілгенін тексерудің әдістері мен тәсілдері қосымша көрсетілуі, сонымен қатар ойынды әр түрлі күрделілік деңгейлеріне бейімдеу бойынша ұсыныстар берілуі керек. Ойынның мақсаты: қазақ тілінің лексикалық минимумын менгеру (A1, A2 деңгейлері). Міндеттері: қазақ халқының тарихына, мәдениетіне, этнографиясына, дәстүрлеріне, фольклорымен танысу арқылы қазақ тілін үйрену. Жаңрлар: білім беру, танымдық ойын, қадамдық стратегия, RPG. Мақсатты аудитория: балалар мен жасөспірімдер, сондай-ақ қазақ тілін үйренуге және қадамдық стратегияға қызығушылық танытатын ойыншылар (6 жасан 25 жасқа дейінгі аудитория). Ойынның негізгі ерекшеліктері 1. Білім беру бағыты: интерактивті тапсырмалар мен шағын ойындар арқылы қазақ тілінің негізгі сөздері мен грамматикасын оқыту. 2. Геймплей: - Білім беру геймплейі (есептер мен тесттерді шешу); - Квест стилі (тапсырмаларды орындау және орындарды ашу); - Бөсекелестік режим (көп ойыншы және жарыс); - Зерттеу аспектісі (мәдени ерекшеліктерді зерттеу). Сюжет (үлгі ретінде): Қазақ ауылында жыл сайын ең үздік шабандозды және ең тәзімді жылқыны анықтайтын «Бөйге» ат жарысы өтеді. Жарыстарға қатысу үшін ойыншы өзіннің жылқысын тәрбиелеп, оны сынақтарға дайындауы керек. Шабандоз жылқысына ат қояды: оның күші мен тәзімділігі тек қамқорлыққа ғана емес, ойыншының біліміне де байланысты болады. Ойынның мақсаты: Жылқыны баптау және тілді үйренуге қатысты тапсырмаларды орындау арқылы ойын сипаттамаларын жақсартып, «Бөйге» жүлделері атану. Ойын процесі: Жылқыны және оның сипаттамаларын таңдау; ойыншы жылқының атын, түсін (боз, құла, жирен), негізгі сипаттамаларын (жылдамдық, тәзімділік, интеллект) таңдайды. Жылқыға күтім жасау: жылқы мықта болуы үшін оны тамақтандыру керек (жем, шөп), күтім жасау керек («тазау, суару»). Әр өрекет қазақ тіліндегі сұрақпен немесе тапсырмамен сүйемелденіп отырады. Мысалы: жылқының сүтінен дайындалатын дәстүрлі сусын қалай аталады? «Ат» сөзіне дырыс септік таңданыз. Оқу және жаттығу: жылқыны оның өнімділігін жақсарту арқылы жаттықтырау болады. Ол үшін ойыншы грамматикалық тесттер сияқты тапсырмаларды шешеді (естістік дұрыс қойыңыз: «далада ат (шабу)»; қазақ мақал-мәтелдерінің аудармалары; сөз тіркестерін қалпына келтіру. Дұрыс жауаптар жылқының сипаттамаларын арттырады (жылдамдық, тәзімділік). Сынақтар мен деңгейлер: Жылқы жеңіске жеткен сайын, локациялар да өзгеріп отырады: - Жайлау (жазы жайылым) - жылқыны баптаудағы алғашқы қадамдар. Лексика мен негізгі грамматикаға арналған қарапайым тапсырмалар. - Наурыз мерекесі - мәдени шараларға қатысу. Қазақ дәстүрлерін білуге қатысты тапсырмаларды шешу. - Ежелгі Түркістан - Қазақстан тарихы бойынша күрделі тапсырмалар беріледі, фольклормен танысу. - «Бөйге» қорытынды жарысы - аттың жылдамдығы шабандоздың білімімен анықталатын өңірдің ең үздік шабандоздарымен жарысу. Ойынның қорытындысы: Егер ойыншы барлық деңгейлерден өтсе, ол жарысты жеңіп алады және атаңның Батыр-шабандозы атағын иеленеді. Ойыншы тілдің негізгі деңгейін меңгергені туралы сертификат алады. Қосымша: прогресс жүйесі: марапаттар, медальдар, жылқылардың жаңа түрлерінің ашылуы. Бөсекелестік режимі: көп ойыншылар арасындағы жарыстар, онда сұрақтарға тезірек жауап беретін адам жеңеді. Усынылған сюжет үй жануарларына күтім жасау, бөсекелестік және білім беру мазмұнының элементтерін біріктіреді, бұл тіл үйренуді қызықты етеді. Қазақстан бойынша үздік ойыншылардың идеяларын жинақтау (өзге мемлекетке ойнал жүрген қазақстандық ойыншылар да кіреді) Қазақстан бойынша үздік ойыншылардың идеяларын жинақтау аясында ойынның визуалды контентін әзірлеу және қосымша контент әзірлеу (шағын ойындар, тапсырмалар, NPC үшін ақпарат, жасанды интеллект жүйелерін қолдану және т.б.) қажет. Ойын процесі: - Сұрақ-жауап жүйесі негізіндегі қадамдық жарыстар; - Есте сақтау, реакция және логиканы жаттықтыруға арналған шағын ойындар; - Сюжет бойынша алға жылжу және видеоконтент әзірлеу керек. Орындар (үлгі ретінде): - Ежелгі Отырар қаласы, Түркістан сияқты тарихи орындар (тарихи оқиғалармен және тұлғалармен танысуға мүмкіндік береді); - Көшпенділер ауылы, дәстүрлі киіз үй, Жібек жолы дәуіріндегі базар сияқты этнографиялық орындар (киіз үй элементтерін, түрлі заттардың атауларын білуге, қазақ салт-дәстүрлерімен танысуға мүмкіндік береді); - Жайлау, Наурыз мейрамы сияқты дәстүрлі орындар (түрлі тағамдардың, жануарлардың, ойындардың атауларын білуге және қазақ халқының салт-дәстүрлерімен танысуға мүмкіндік береді); - Фольклормен және өнермен байланысты «Домбырашылар ауылы», «Айтас өлемі», «Қобыланды батыр туралы аңыз», «Алпамыс батырдың ертегілері өлемі» және т.б. орындар (түрлі эпостардың, аңыздардың сюжетімен, мотивтерімен танысуға мүмкіндік береді); - Балқаш көлі, Үстірт платосы сияқты табиғи және мәдени орындар (көлдердің флорасы мен фаунасымен, үңгірлердегі жаратас суреттерінің тарихымен танысуға мүмкіндік береді). Ойын персонаждарын анықтау, персонаж суреттерін салғанды Өнім беруші жобаның тақырыбы мен білім беру мақсаттарына сәйкес келетін 3D кейіпкерлерді, сызбаларды және жалпы визуалды стиль мен ойын дизайнын әзірлеуі керек. Барлық кейіпкерлер мақсаты жас тобына белгіленген болуы керек. Дизайн қызықты және тәрбиелік атмосфераны құратын көріністерді, фондарды, кейіпкерлердің анимацияларын, интерфейс элементтерін және визуалды эффекттерді қамтуы керек. Барлық графикалық материалдар Тапсырыс берушімен келісілуі керек, қажет болған жағдайда Тапсырыс берушінің ұсыныстары негізінде түзетулер енгізіледі. Концепт-арт, 2D, 3D модельдер, текстуралар, анимациялар ұлттық нақышқа бейімделіп әзірленуі керек. Ойын барысында қолданылатын сөздер қажетті контентті жинақтау/субтитрге салынатын сөздер Өнім беруші білім беру мазмұнын әзірлеп, ойынның барлық үш деңгейіне енгізілуі қамтамасыз етуі керек. Мазмұн пайдаланушылардың жас ерекшеліктеріне сәйкес келуі керек және ойын тапсырмалары, жаттығулар, сондай-ақ әртүрлі тесттер мен квіздер арқылы мемлекеттік тілді оқытуға бағытталуы керек. Ойында қолданылатын әдістемелік материалдар мен мазмұн Тапсырыс берушімен алдын-ала келісілуі керек. Ойынды пайдаланушылар үшін бөлек нұсқаулық жасалуы керек. Ойында кездесетін келергі не кеңістіктегі заттар, бейнелер анықталып, қолжазба нұсқаларын жинақтау Осы қызметті жүзеге асыру элементтері Өнім беруші ойын пайдаланушысы интерфейсіннің дизайнын (UI/UX) әзірлеп, ойынды бағдарламалауы тиіс. Өнім беруші негізгі ойын механикасын, интерфейс элементтерін және негізгі құрылымды қамтитын ойынның үш деңгейінің демо нұсқасын әзірлеуі керек. Демо-нұсқа бағалау және келісу үшін Тапсырыс берушіге ұсынылуы керек. Өнім беруші Тапсырыс берушінің пікірлері мен ұсыныстары негізінде (бар болса) қажетті түзетулер енгізіп, ойынның түпкілікті нұсқасын бекітуге ұсынады. Интерфейс: - Негізгі мәзір: «Ойнау», «Параметрлер», «Шығу» батырмалары; - Зерттеу кезінде HUD: құралдар, ағымдағы тапсырма, монеталар; - Жарыс кезіндегі HUD: денсаулық көрсеткіші, қуат шкаласы, таймер; - Сақтау және орын ауыстыру үшін қарталар мәзірі. Прогресс жүйесі: - Кезеңді ету барысында жаңа орындардың ашылуы; - Тәжірибе және тапсырмаларды орындау арқылы кейіпкер қабілеттерінің жақсаруы; - Кейіпкерді ойын ішіндегі валюта арқылы теңеу мүмкіндігі. Әзірлеу құралдары: - Ұсынылатын бағдарламалау тілі: C++ немесе C#; - Ойынды C++ немесе C#-да әзірлеу үшін ұсынылатын әзірлеу ортасы; - Деректерді сақтау және басқару үшін реляциялық мүмкіндіктер базасын пайдалану ұсынылады; - Векторлық графикамен, растрлық кескіндермен және 3D модельдеумен және жүйесі істейтін бағдарламалық жасақтаманы пайдалану ұсынылады. Деректерді сақтау жүйелері: - Деректерді сақтау үшін жергілікті және бұлтты шешімдерді қолдау мүмкіндігі; - Ойындар мен қосымшаларды орналастыруға арналған танымал платформаларда әзірлеушінің ақпауларының болуы. Өнім беруші шешімдерді анықтау және ойын процесін жақсарту үшін компьютерлік ойынның үш деңгейіне бірекер сынақтар жүргізу жұмысын ұйымдастыруы керек. Тестілеу барысында интерфейсін ыңғайлылығы, әртүрлі құрылғыларға бейімделуі және білім беру тиімділігі ескерілуі тиіс. Сондай-ақ, Өнім беруші өрескел қателер мен өнімділігіне проблеманы жоқтығына көз жеткізу үшін ойынды әртүрлі құрылғылар мен операциялық жүйелерде сынақтан өткізуі керек. Тестілеу нәтижелерін бойынша Өнім беруші ойынға түзетулер енгізуі тиіс (тестілеу нәтижелері бойынша Тапсырыс берушінен ескертулер болған жағдайда). Өнім беруші ойын құрылымының Steam талаптарына сәйкес дайындалу жұмысын ұйымдастыруы қажет. Тегін ойынның Steam платформасына орналастырылуын қамтамасыз етіп, Steamworks құралдары арқылы ігерілетілу мүмкіндігін қарастыру қажет. Сондай-ақ Өнім беруші ойынды шығарып, оны танымал ету бойынша жұмысты ұйымдастыруы керек. Жобаны іске асыру нәтижесі бойынша дайын ойынның таныстырылымы өткізілуі тиіс. Өнім беруші пайдаланушыларды компьютерлік ойындарға тартуға бағытталған жарнамалық және ақпараттық науқанның өткізілуін қамтамасыз етуі тиіс. Науқан әлеуметтік желілердегі, арнайы платформалардағы және БАҚ-тағы жарнаманы қамтуы керек. Сонымен қатар Өнім беруші білім беру мекемелері мен ата-аналарға тарту үшін ойын және оның мемлекеттік тілді оқытуға дағы артықшылықтары туралы материалдар ұсынуы керек. Жобаны тапсыру және сүйемелдеу Өнім беруші Тапсырыс берушіге пайдаланушыларды басқару жүйесіне, соның ішінде парольдерді қалпына келтіру, пайдаланушыларды бұғаттау, сондай-ақ олардың белсенділігін бақылау мүмкіндіктеріне қолжетімділікті қамтамасыз етуге міндетті. Өнім беруші Тапсырыс берушіге ойын серверлерін басқаруды, қауіпсіздік параметрлерін, сондай-ақ пайдаланушыларды модерациялау және қолдау мүмкіндіктерін қоса алғанда, ойынның басқару тақтасына толық қолжетімділікті беруге міндетті. Өнім беруші әкімшілік панельді пайдалану үшін деңгейдегі нұсқаулықты ұсынуға және 2026 жылғы желтоқсанға дейін әкімшілік мәселелер туындаған жағдайда қажетті техникалық қолдауды қамтамасыз етуге міндеттенеді. Өнім беруші жобаны әзірлеу аяқталғаннан кейін Тапсырыс берушіге барлық бастапқы кодтар мен материалдарды беруге, сондай-ақ болашақта кодты жаңартуға және жақсартуға қолжетімділікті ұсынуға міндетті. Өнім беруші контентті кеңейту (жаңа деңгейлерді, квесттерді, орындарды қосу); Workshop немесе ұқсас платформалар арқылы қауымдастық модификацияларын қолдау мүмкіндігін ұсынуы керек. Ойынның атауын, кейіпкерлерін, логотиптерін, графикасын, музыкасын және басқа элементтерін қоса алғанда, ойынды әзірлеуге байланысты барлық зияткерлік меншік құқығын Тапсырыс берушіге береді. Авторизация жүйесін басқаруға, әкімшілендіруге және ойынның бастапқы кодына қол жеткізуге барлық құқықтар жобаны әзірлеу аяқталған сәттен кешіктірілмей Тапсырыс берушіге берілуі тиіс. Тапсырыс беруші кез келген уақытта көрсетілген қызметтердің сапасы мен көлемінің осы техникалық ерекшеліктер көрсетілген шарттарға сәйкестігін тексеруді жүзеге асыруға құқылы. 2025 жылғы 8 желтоқсаннан кешіктірілмей Өнім беруші іске асырылған қызмет туралы (техникалық ерекшеліктің арбір тарамағы бойынша) егжей-тегжейлі есепті (шығармашылық қаржылық) ұсынуға тиіс. Шығармашылық есепте Тапсырыс берушіге ойынды әзірлеу процесін, шығармашылық шешімдерді және түпкілікті нәтижені түсінуге мүмкіндік беретін толық ақпарат болуы керек. Жеткізушінің бланкісіндегі ілесе хатқа тіркелген есептер Қазақстан Республикасы Ғылым және жоғары білім министрлігіне келесіне енгізілуі тиіс. Дәйін ойын Тапсырыс берушіге 2025 жылғы 8 желтоқсанда қабылдау-тапсыру актісі арқылы ұсынылуы тиіс. Тапсырыс берушімен келісе отырып, жобаны іске асыру мерзімін қысқартуға болады. Өнім беруші көрсетілген қызметтердің орындалғанын растайтын қаржылық және шығармашылық есептерді, сондай-ақ қолданыстағы заңнамада көзделген басқа да құжаттарды ұсынғаннан кейін, Тапсырыс беруші толық көлемде төлем жүргізеді (төлем жобаның әзірлеу нәтижесі бойынша 1 рет жасалады). Кепілді қолдау (тапсырып/қабылдау актісіне қол қойылғаннан кейінгі 12 ай бойы) Ойын іске қосылғаннан кейін Өнім беруші ойынды техникалық қолдау, қателерді жою үшін оны тұрақты жаңарту және ойынды жақсартуға бағытталған жаңа функционалдық мүмкіндіктер қосу міндеттемесін алады. Өнім беруші тарапынан анықталған қателіктер 3 күн ішінде жойылуы тиіс.</p>
<p>Талап етілетін сипаттамалардың, параметрлердің және өзге де бастапқы деректердің сипаттамасы:</p>	<p>Орындаушы жеңімпаз деп анықталған жағдайда әлеуетті өнім берушіге қойылатын талаптар және онымен мемлекеттік сатып алу туралы шарт жасасу (қажет болған жағдайда көрсетіледі) (Әлеуетті өнім берушінің көрсетілген мәліметтерді көрсетпегені немесе бермегені үшін қабылдамауға жол берілмейді)</p> <p>Жобаны іске асыру үшін қажетті бағдарламалық қамтамасыз ету: - Жобаның талаптарына сәйкес келетін және қажетті функционалдық мүмкіндіктерді қолдайтын заманауи ойын қозғалтқышының болуы; - Мәтіндермен және сценарийлермен жұмыс істеуге арналған құралдардың болуы; - Ойын қозғалтқыштарына лицензияның болуы; - Нұсқаларды бақылау жүйелерінің болуы; - Тапсау құралдарының болуы; - Серверлік құжаттардың және бұлтты сақтаудың болуы; - Жобаларды басқару және топтық жұмыс үшін жүйелердің болуы.</p>

**Техническая спецификация
закупаемых услуг
(заполняется заказчиком)**

Наименование заказчика	Государственное учреждение "Министерство науки и высшего образования Республики Казахстан"
Наименование организатора	Республиканское государственное учреждение "Комитет казначейства Министерства финансов Республики Казахстан"
Номер лота	73531253
Наименование лота:	Услуги по обучению языкам
Наименование кода Единого номенклатурного справочника товаров, работ, услуг:	841311.000.000000
Наименование услуги:	Услуги по обучению языкам
Единица измерения:	Одна услуга
Количество(объем):	1
Цена за единицу, без учета налога на добавленную стоимость:	241838392.85
Общая сумма, выделенная для закупки, без учета налога на добавленную стоимость:	241838392.85
Срок оказания услуги:	до 10 декабря 2025 года
Место оказания услуги:	г.Астана, район Есиль проспект Мәңгілік Ел, дом 8, подъезд 11
Размер авансового платежа:	0
Гарантийный срок (в месяцах)	12

	<p>Техническая спецификация на оказание услуги по разработке компьютерной игры для детей, направленной на обучение государственному языку Цели оказания услуг: разработка казахскоязычного детского контента в игровой форме, увеличение казахскоязычного контента и аудитории, расширение сферы применения государственного языка. Ожидаемые результаты оказания услуг: 1) разработка компьютерной игры, состоящей из трех уровней, направленной на обучение казахскому языку, которая сможет удовлетворить потребности казахскоязычной аудитории. Игровое время должно составлять не менее 12 часов (каждый уровень по 4 часа). 2) пользователи услуг: аудитория в возрасте от 6 до 25 лет. 3) срок реализации: декабрь 2025 года. Требования к реализации услуг: Утверждение графика на оказание услуги по разработке компьютерной игры для детей, направленной на обучение государственному языку (далее – игра) Поставщик должен предоставить подробный график разработки игры, включающий этапы и сроки выполнения в течение 10 рабочих дней с даты регистрации договора в органах казначейства. Этапы разработки должны включать: предпроектное планирование, прототипирование, разработку, тестирование и доработку, размещение и релиз, а также поддержку Поставщика на работе, проводимой согласно графика разработки игры. В целях реализации качественной игры, Поставщик должен иметь несколько проектов (разработок), охватывающих широкий спектр направлений и технологий, в том числе подтвердить наличие успешного опыта разработки проектов в области образовательных технологий (EdTech). Документ одного специалиста должен быть предоставлен только для одной позиции услуг. Поставщик должен разработать график оказания услуг, техническое задание и концепцию игры. В концепции должны быть указаны цели и задачи игры, описание игровых процессов, а также интеграция образовательных элементов, способствующих обучению государственному языку. Концепция должна учитывать возрастные особенности целевой аудитории, методические рекомендации по обучению языку, а также соответствие требованиям государственных образовательных стандартов. Написание сценариев каждой части игры, деятельность сценаристов Поставщик должен разработать и представить Заказчику 3 варианта сценария игры, которые будут способствовать обучению аудитории государственному языку. Сценарий должен включать в себя четкое описание сюжета по каждому уровню игры, ключевые этапы игровых процессов, а также механики, стимулирующие освоение языка через интерактивные задания, диалоги и игровые элементы. Игра должна интегрировать элементы культуры и традиций, что поможет аудитории не только изучать язык, но и понимать контекст его использования в реальной жизни. Дополнительно в сценарий должны быть прописаны методы и способы проверки усвоения материала и достижения образовательных целей, а также предложены рекомендации по адаптации игры для разных уровней сложности. Цели игры: овладение лексическим минимумом казахского языка (уровни A1, A2). Задачи: изучение казахского языка через вовлечение в историю, культуру, этнографию, традиции, фольклор казахского народа. Жанры: образовательная, познавательная игра, пошаговая стратегия. RPG. Целевая аудитория: дети и подростки, а также аудитория, заинтересованная в изучении казахского языка и пошаговых стратегиях (аудитория в возрасте от 6 до 25 лет). Ключевые особенности игры 1. Образовательная направленность: обучение базовым словам и грамматике казахского языка через интерактивные задачи и мини-игры. 2. Геймплей: - Образовательный геймплей (решение задач и тестов); - Квестовый стиль (выполнение заданий и открытие локаций); - Соревновательный режим (мультиплеер и гонки); - Исследовательский аспект (изучение мира и культурных особенностей). Сюжет (в качестве примера): В казахском ауле проходит ежегодные скачки «Бойте» - главное событие, определяющее лучшего наездника и самую выносливую лошадь. Чтобы принять участие в легендарных скачках, игрок должен воспитать своего скакуна и подготовить его к испытаниям. Наездник выбирает имя жеребцу: ее сила и выносливость зависят не только от заботы, но и от знаний игрока. Цель игры: Стать чемпионом «Бойте», обучив свою лошадь и улучшив её характеристики через выполнение языковых заданий. Игровой процесс: Выбор лошади и её характеристик: игрок выбирает имя лошади, масть (боз, кула, жирен), базовые характеристики: скорость, выносливость, интеллект. Уход за лошадью: чтобы лошадь была сильной, её нужно кормить (овес, трава), ухаживать (чистить, поить). Каждое действие сопровождается вопросом или задачей на казахском языке. Например: Как называется традиционный напиток из кобыльего молока? Выбери правильный падеж для слова «ат» (лошадь). Обучение и тренировки: лошадь можно тренировать, улучшая её характеристики. Для этого игрок решает задания, такие как грамматические тесты (правильно поставь глагол: «Лошадь (бежать) по степи»); переводы казахских пословиц и поговорок; восстановление фраз по словам. Верные ответы повышают характеристики (скорость, выносливость). Испытания и уровни: По мере того, как лошадь побеждает, локации меняются: - Жайлау (летнее пастбище) - первые шаги в обучении лошади. Простые задания на лексику и базовую грамматику. - Праздник Наурыз - участие в культурных мероприятиях. Решение задач на знание казахских традиций. - Древний Туркестан - сложные задания по истории Казахстана, знакомство с фольклором. - Финальные Скачки «Бойте» - гонка против лучших наездников региона, где скорость лошади определяется знаниями игрока. Финал игры: Если игрок проходит все уровни, он становится победителем скачек и получает титул Батыр-наездник степи. Игрок получает сертификат владения базовым уровнем языка. Дополнительно: система прогресса: награды, медали, открытие новых видов лошадей. Соревновательный режим: мультиплеерные гонки, где выигрывает тот, кто быстрее отвечает на вопросы. Такой сюжет сочетает элементы заботы о питомце, соревновательности и образовательного контента, что делает изучение языка увлекательным. Обообщение идей лучших игроков по Казахстану (и лучших казахстанских игроков в других странах) В рамках обобщения идей лучших игроков по Казахстану необходимо разработать визуальный контент игры и дополнительный контент игры (мини-игры, задания, информация для NPC, использование систем искусственного интеллекта и т.д.). Игровой процесс: - Соревнование с использованием ответов на вопросы; - Мини-игры для тренировки памяти, реакции и логики; - Выполнение заданий от NPC для продвижения по сюжету и получения наград. Необходимо дополнительное включение нейтрального персонажа (NPC), который будет информировать игрока об исторических личностях, событиях или локациях, рассказывать легенды или давать справку о значении слов или культурных явлениях (информация NPC должна выводиться на экран с аудиозаписью). Необходимо обязательное включение звуковых эффектов. Выбор национальных элементов, национального стиля игры из национальных игр, написание в виде концепции Поставщик должен разработать и согласовать с Заказчиком национальный стиль игры. Также разработать оригинальный аудио- и видеоконтент игры с национальным колоритом. Локации (в качестве примера): - Исторические локации, такие как древний город Отрар, Туркестан (позволит познакомиться с историческими событиями и личностями); - Этнографические локации, такие как аул кочевников, традиционная юрта, базар эпохи Шелкового пути (позволит выучить названия элементов юрты, различных вещей, познакомиться с казахскими обрядами); - Традиционные локации, такие как жайлау, праздник Наурыз (позволит выучить названия различных блюд, животных, игр и познакомиться с обрядами казахского народа); - Локации, связанные с фольклором и искусством, такие как «Аул домбистов», «Мир айтыс», «Легенда о Кобланды батыре», «Сказочный мир Алпамыс батыра» и другие (позволит ознакомиться с сюжетом, мотивом различных эпосов, сказаний); - Природные и культурные локации, такие как озеро Балхаш, плато Устюрт (позволит познакомиться с флорой и фауной озера, историей наскальных рисунков). Определение игровых персонажей, рисование изображений персонажей Поставщик должен разработать 3D персонажей, рисунки, а также общий визуальный стиль и дизайн игры, соответствующие тематике и образовательным целям проекта. Все персонажи должны быть адаптированы для целевой возрастной группы. Дизайн должен включать в себя проработку сцен, фонов, анимации персонажей, элементов интерфейса и визуальных эффектов, создающих увлекательную и образовательную атмосферу. Все графические материалы должны быть согласованы с Заказчиком, при необходимости - внесены корректировки на основе рекомендаций Заказчика. Концепт-арт, 2D, 3D модели, текстуры, анимации должны быть разработаны с учетом национального колорита. Сбор слов, необходимого контента используемые в игре/слов для субтитров Поставщик должен обеспечить разработку и интеграцию образовательного контента во все три уровня игры. Контент должен соответствовать возрастным группам пользователей и быть направлен на обучение государственному языку через игровые задания, тренировки, а также различные виды тестов и квизов. Методические материалы и контент, которые будут использованы в игре, должны быть заранее согласованы с Заказчиком. Для игроков должна быть разработана отдельная инструкция. Определение препятствий и предметов в пространстве, образов, встречающихся в игре, сбор их рукописей В рамках оказания данной услуги, Поставщик должен разработать дизайн пользовательского интерфейса (UI/UX) игры, а также запрограммировать игру. Поставщик должен разработать демо-версию трех уровней игры, включающую основные игровые механики, элементы интерфейса и базовую структуру. Демо-версии должны быть представлены Заказчику для оценки и согласования. Поставщик должен внести необходимые корректировки на основе полученных комментариев и замечаний Заказчика (при наличии), после чего представляет окончательный вариант игры для утверждения. Интерфейс: - Основное меню: кнопки - «Играть», «Настройки», «Выход»; - HUD во время исследования: инвентарь, текущая задача, монеты; - HUD во время состязания: индикатор здоровья, шкала энергии, таймер; - Меню сохранений и карты для перехода между локациями. Система прогресса: - Разблокировка новых локаций по мере прохождения; - Улучшение способностей персонажа через опыт и выполнение заданий. - Возможность кастомизации героя через внутриигровую валюту. Инструменты разработки: - Рекомендуемый язык программирования: C++ или C#. - Рекомендуемая среда разработки для создания игры на C++ или C#. - Рекомендуется использование реляционных баз данных для хранения и управления данными; - Рекомендуется использование программного обеспечения для работы с векторной графикой, растровыми изображениями и 3D-моделированием. Системы хранения данных: - Возможность поддержки локальных и облачных решений для сохранения данных; - Наличие аккаунтов разработчика на популярных платформах для размещения игр и приложений. Поставщик должен организовать работу по проведению серии тестов для трех уровней игры в целях выявления ошибок и улучшения игрового процесса. В процессе тестирования необходимо учитывать удобство интерфейса, адаптивность для различных устройств и образовательную эффективность. Также Поставщик должен провести тестирование игры на различных устройствах и операционных системах, чтобы убедиться в отсутствии критических ошибок и проблем с производительностью. По результатам тестирования Поставщик должен внести корректировки в игру (в случае наличия замечаний от Заказчика на основании результатов тестирования). Поставщик должен организовать работу по сборке игры в соответствии с требованиями согласно технической спецификации. Обеспечить размещение бесплатной игры на популярных платформах для размещения игр и приложений с возможностью продвижения используя инструменты и организовать работу по выпуску игры и маркетингу. По результатам реализации проекта, должна быть проведена презентация готовой игры. Поставщик должен обеспечить проведение рекламной и информационной кампании, направленной на привлечение пользователей к игре. Кампания должна включать рекламу в социальных сетях, на специализированных платформах и в СМИ. Поставщик также должен предоставить материалы для распространения в образовательных учреждениях и среди родителей, призванные информировать о наличии игры и ее преимуществах для обучения государственному языку. Передача проекта и сопровождение Поставщик обязан предоставить Заказчику доступ к системе управления пользователями, в том числе возможности для восстановления паролей, блокировки пользователей, а также контроля за их активностью. Поставщик обязан передать Заказчику полный доступ к панели администрирования игры, включая управление игровыми серверами, настройками безопасности, а также возможностями для модерации и поддержки пользователей. Поставщик обязуется предоставить инструкцию по использованию административной панели и обеспечить необходимую техническую поддержку в случае возникновения вопросов по администрированию до декабря 2026 года. Поставщик обязан передать Заказчику все исходные коды и материалы по завершении проекта, а также предоставить доступ к обновлениям и улучшениям кода в будущем. Поставщик должен предоставить возможность расширения контента (добавление новых уровней, квестов, локаций); поддержка модификаций со стороны сообщества через Workshop или аналогичные платформы. Все права на интеллектуальную собственность, связанные с разработкой игры, персонажа, логотипы, графику, музыку и другие элементы, передаются Заказчику. Все права на управление системой авторизации, администрирование и доступ к исходному коду игры должны быть переданы Заказчику не позднее момента окончания разработки проекта. Заказчик вправе в любое время осуществить проверку качества и объема оказываемых услуг на соответствие условиям, указанным в настоящей технической спецификации. Не позднее 8 декабря 2025 года Поставщик должен предоставить детальный отчет (творческий, финансовый) о реализованной услуге (по каждому пункту технической спецификации). Творческий отчет должен содержать подробную информацию, которая позволяет Заказчику понять процесс разработки игры, творческие решения и конечный результат. Отчеты сопроводительным письмом на бланке Поставщика должны быть внесены в канцелярию Министерства науки и высшего образования Республики Казахстан. Готовая игра должна быть представлена Заказчику через акт приема-передачи не позднее 8 декабря 2025 года. По согласованию с Заказчиком срок реализации проекта можно сократить. Заказчик производит оплату в полном объеме после предоставления Поставщиком финансового и творческого отчетов, подтверждающих выполнение оказанных услуг, а также других документов, предусмотренных действующим законодательством (оплата производится 1 раз, по итогам реализации проекта). Гарантийная поддержка (12 месяцев после подписания акта приема/передачи) После запуска игры Поставщик обязуется предоставлять техническую поддержку и осуществлять регулярные обновления для исправления ошибок и добавления новых функциональных возможностей, направленных на улучшение игры. Все ошибки, выявленные Поставщиком, должны быть устранены в течение 3-х дней.</p>
<p>Условия к потенциальному поставщику в случае определения его победителем и заключения с ним договора о государственных закупках (указываются при необходимости) (Отклонение потенциального поставщика за не указание и непредставление указанных сведений не допускается)</p>	<p>Необходимое программное обеспечение для реализации проекта: - Наличие современного игрового движка, соответствующего требованиям проекта и поддерживающего необходимые функциональные возможности; - Наличие инструментов для работы с текстами и сценариями; - Наличие лицензий на игровые движки; - Наличие систем контроля версий; - Наличие средств аналитики; - Наличие серверных мощностей и облачных хранилищ; - Наличие систем для управления проектами и командной работы.</p>