Экономика және
қаржы департаменті

«Балаларға арналған мемлекеттік тілді үйрететін компьютерлік ойын әзірлеу» жобасы бойынша №47 келісімшарттың шілде-қыркүйек айлары аралығында орындалған жұмыстардың актісіне

Салалық қорытынды

«Қазақстан Республикасы Ғылым және жоғары білім министрлігінің Тіл саясаты комитеті» мемлекеттік мекемесі және «United Kingdom» ЖШС 2025 жылғы «2» сәуірдегі №47 келісімшартта көзделген «Балаларға арналған мемлекеттік тілді үйрететін компьютерлік ойын әзірлеу» жобасын *(одан әрі - Ойын)* іске асыру мақсатында **268 674 899.36 (екі жүз алпыс сегіз миллион алты жүз жетпіс төрт мың сегіз жүз тоқсан тоғыз теңге отыз алты тиын) теңге** құрайтын келісімшарт жасады.

Келісімшарт аясында ойынның техникалық ерекшелігіне сәйкес келесі жұмыс түрлері атқарылды:

Өнім беруші ай сайын ойынның әзірлену барысы туралы офлайн есеп берді. Кездесу барысында техникалық ерекшелікке сәйкес ойынға қойылатын талаптар талданып, тиісті ұсыныстар беріліп отырды.

Ойынды әзірлеудің екінші кезеңінде:

- ойынның бас кейіпкерінің скиндері әзірленді (Тастөре, Кибер ұлан, Жалын, Батырхан, Білгебек, Робо батыр, Ғаламжан, Тылсымбек, Ізкесер). Скиндер басты мәзірдегі лоббиде таңдалады;
- ойынның бас кейіпкерінің серігі – Барыстың бейнесі бекітілді;
- ойынның локациясы (дала, орман, шөл, тау) әзірленді;
- ойынның логикасы, негізгі функционалдық бөлігі әзірленді;
- негізгі ойын механикалары, атап айтқанда раннер режимі әзірленді;
- үш деңгейлі күрделілік енгізілді (жеңіл, орта, күрделі);
- статистикалық, динамикалық кедергілер әзірленді;
- NPC кейіпкерлер (бүркіт, сарышаян, арқар, ара, жылан) әзірленді;
- валюта жүйесі әзірленді;
- баптаулар мәзірі әзірленді;
- визуалды, аудиовизуалды эффектілер әзірленді;
- викторина, аударма, дыбыстандыру, сұрақ-жауап бөлімдері әзірленді.

Одан басқа ойынның визуалды мазмұнын және оның бірегей көркемдік стилін қалыптастыруға бағытталған кешенді жұмыстар атқарылды.

Ойындағы оқыту процесі мен ойын механикасының арасындағы тепе-теңдікті қамтамасыз ететін қателер жүйесі енгізілді. Ол раннерді күрделендіріп қана қоймай, ойыншының білімін бекітуге, жылдам әрекет етуге ынталандырады.

Ойыншының қазақ тілін үйренуге құштарлығын арттыру мақсатында марапаттау жүйесі енгізілді. Ойындағы жеке рекордтар механикасы әрбір

Министерство науки и высшего образования Республики Казахстан/Ахмедияров А.Ж.

ойыншының өз прогресін бақылап, оқу нәтижелерін нақты көруіне мүмкіндік береді.

Ойынға енгізілген бустерлер жүйесі ойыншыға ойынның күрделі сәттерін еңсеруіне көмектеседі.

Ойынның пайдаланушылық интерфейсі (UI/UX) жасалды.

Ойынды әзірлеудің бірінші кезеңінде басталған оқу контентін әзірлеу жұмысы жалғасты: викторинаға арналған A1, A2 деңгейлері бойынша контент қалыптастырылды.

Ойынды функционалдық тестілеу жұмыстар сәтті жүргізілді. Барлық негізгі жүйелер мен модульдер тұрақты жұмыс істейтіні анықталды.

Негіздеме: «United Kingdom» ЖШС-ның 2025 жылғы 30 қыркүйектегі №003-59 шығыс хаты.

Тіл саясаты
комитеті төрағасының орынбасары **Ғ. Абзалбек**

Министерство науки и высшего образования Республики Казахстан\АКашкынбек А.Ж.