«ITFest 2026» IT-фестивалі аясында «History & Culture in Motion: AI and Tokenization» секциясын өткізу туралы ЕРЕЖЕ	Положение о проведении секции «History & Culture in Motion: AI and Tokenization» в рамках IT-фестиваля «ITFest 2026»
1. Жалпы ережелер	**1. Общие положения**
1.1. Осы Ереже «History & Culture in Motion: AI and Tokenization» секциясының (бұдан әрі – Секция) мақсаттарын, міндеттерін, өткізу мерзімдері мен тәртібін, қатысушылар мен конкурстық жобаларға қойылатын талаптарды, жасанды интеллектіні (бұдан әрі – ЖИ) пайдалану шарттарын, бағалау критерийлерін және марапаттау тәртібін айқындайды.	1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, сроки и порядок проведения секции «History & Culture in Motion: AI and Tokenization» (далее — Секция), требования к участникам и конкурсным проектам, условия использования искусственного интеллекта (далее — ИИ), критерии оценивания и порядок награждения.
1.2. Секция «ITFest 2026» IT-фестивалі (бұдан әрі – Фестиваль) аясында өткізіледі. Секцияның ұйымдастырушысы – Astana IT University (AITU) (бұдан әрі – Ұйымдастыру комитеті).	1.2. Секция проводится в рамках IT-фестиваля «ITFest 2026» (далее — Фестиваль). Организатором Секции является Astana IT University (AITU) (далее — Оргкомитет).
1.3. Өтінімдер 2026 жылғы 29 қарашаға дейін қабылданады, жобаларды іріктеу 2026 жылғы 30 қараша – 1 желтоқсан аралығында онлайн форматта өткізіледі, финал және марапаттау – 2026 жылғы 4 және 5 желтоқсан. Секция ЖИ қолданылған цифрлық шешімдердің прототиптерін командалық әзірлеу және жобаларды қазылар алқасының алдында қорғау форматында өткізіледі; финалдық кезең офлайн өтеді.	1.3. Приём заявок осуществляется до 29 ноября 2026 г., отбор проектов проводится в онлайн-формате с 30 ноября по 1 декабря 2026 г., финал и награждение — 4 и 5 декабря 2026 г. Секция проводится в формате командной разработки прототипов цифровых решений с применением ИИ и защиты проектов перед жюри; финальный этап проводится очно.
1.4. Секцияның финалы Astana IT University алаңында мына мекенжай бойынша өткізіледі: Астана қ., Мәңгілік Ел даңғылы, 55/1, С1 блогы. Марапаттау 2026 жылғы 5 желтоқсанда «ITFest 2026» бағдарламасы аясында өткізіледі; марапаттау рәсімінің нақты орны мен уақыты финалистерге қосымша хабарланады.	1.4. Финал Секции проводится на площадке Astana IT University по адресу: г. Астана, пр. Мәңгілік Ел, 55/1, блок С1. Награждение проводится 5 декабря 2026 г. в рамках программы ITFest 2026; точное место и время церемонии сообщаются финалистам дополнительно.
1.5. Секцияның тұжырымдамасы – Қазақстанның және басқа елдердің тарихи-мәдени мұрасын онымен танысуды интерактивті әрі қызықты тәжірибеге айналдыратын заманауи цифрлық технологиялар арқылы насихаттау және кеңінен таныту. Секцияның ерекшелігі – тарих пен мәдениетті дәстүрлі түрде ұсынудан оларды интерактивті, цифрлық және инновациялық тұрғыда пайымдауға көшу. Секция алғаш рет тарих технологиялармен тоғысатын, мәдени мұра цифрлық ортада жаңа тынысқа ие болатын, ал жас ұрпақ тарихи жадты сақтаудың жаңа құралдарын жасаушыға айналатын алаң ретінде ұйымдастырылып отыр.	1.5. Концепция Секции — популяризация и распространение исторического и культурного наследия Казахстана и других стран с помощью современных цифровых технологий, превращающих знакомство с ним в интерактивный и увлекательный опыт. Особенность Секции — переход от традиционного представления истории и культуры к их интерактивному, цифровому и инновационному осмыслению. Секция заявлена впервые как пространство, где история встречается с технологиями, культурное наследие обретает цифровую жизнь, а молодое поколение становится создателем новых инструментов сохранения исторической памяти.
1.6. Секция туралы ресми ақпарат Фестивальдің itfest.kz сайтында жарияланады. Командалармен хат алмасу өтінімде көрсетілген команда капитанының электрондық поштасы арқылы жүргізіледі.	1.6. Официальная информация о Секции публикуется на сайте Фестиваля itfest.kz. Переписка с командами ведётся через адрес электронной почты капитана команды, указанный в заявке.
2. Секцияның мақсаты мен міндеттері	**2. Цель и задачи Секции**
2.1. Секцияның мақсаты – тарихи мәліметтердің шынайылығын және мәдени контекстке деген құрметті сақтай отырып, тарих пен мәдениетті ұсынудың қолжетімді цифрлық форматтарын жасауға ықпал ету.	2.1. Цель Секции — содействовать созданию доступных цифровых форматов представления истории и культуры при сохранении достоверности исторических сведений и уважения к культурному контексту.
2.2. Секцияның міндеттері: • цифрлық шығармашылық пен интерактивті тәжірибелер арқылы тарихи-мәдени мұраға қызығушылықты дамыту;	2.2. Задачи Секции: • развитие интереса к историческому и культурному наследию посредством цифрового творчества и интерактивных практик;

• салт-дәстүрлер мен мәдени нарративтерді ашып көрсететін, сәулет ескерткіштерінің тарихын сақтайтын, ЖИ, VR/AR технологиялары және ойын механикалары қолданылған цифрлық шешімдерді әзірлеуді ынталандыру; • тарихи және жазба дереккөздермен сыни тұрғыда жұмыс істеу, фактілерді тексеру және мәдени материалды жауапкершілікпен ұсыну дағдыларын қалыптастыру; • тарих пен әлем мәдениетін зерттеудің қолжетімділігін арттыратын және оған кең аудиторияны тартатын перспективалы жобаларды анықтау; • командалық жұмыс дағдыларын және жобаларды сарапшылар қауымдастығы алдында таныстыру дағдыларын дамыту.	• стимулирование разработки цифровых решений с применением ИИ, технологий VR/AR и игровых механик, раскрывающих традиции и культурные нарративы и сохраняющих историю памятников архитектуры; • формирование навыков критической работы с историческими и письменными источниками, проверки фактов и ответственного представления культурного материала; • выявление перспективных проектов, повышающих доступность изучения истории и мировой культуры и вовлечённость в него широкой аудитории; • развитие навыков командной работы и презентации проектов перед экспертным сообществом.
3. Жобалардың тақырыптары 3.1. Қатысушылар осы Ереженің 3.2-тармағында белгіленген тізбеден бір тақырыпты таңдап, сол бойынша цифрлық шешім әзірлейді. Цифрлық шешім цифрлық мұрағат, 3D-модель, ЖИ-ассистент, виртуалды музей, мобильді қосымша, веб-платформа, AR/VR-шешім, білім беретін ойын немесе өзге де цифрлық өнім түрінде ұсынылуы мүмкін. 3.2. Жобалар тақырыптарының тізбесі: 1. Қазақстанның сәулет ескерткіштері мен тарихи нысандарының цифрлық мұрағаттарын, 3D-модельдерін жасау. 2. Экскурсоводтың дыбыстық сүйемелдеуі бар виртуалды музей жасау (мысалы, Қожа Ахмет Ясауи кесенесі, «Қорқыт ата» мемориалдық кешені және т.б.). 3. Тарихи дәуірлер бойынша виртуалды саяхатқа арналған интерактивті платформа жасау. 4. VR/AR технологияларын пайдалана отырып, виртуалды музейлер мен интерактивті 3D-экспозициялар әзірлеу. 5. Кітапханалар жұмысына арналған бірегей шешімдер. 6. Қазақстан мен ТМД елдерінің тарихы мен мәдениеті туралы сұрақтарға бірнеше тілде жауап беретін ЖИ-ассистент жасау. 7. Тарихи құжаттарды, мұрағат материалдары мен естеліктерді цифрлық тәсілмен қалпына келтіру және дыбыстау: «Өткеннің үні». 8. Цифрлық отбасылық шежіре құруға және отбасы тарихын сақтауға арналған мобильді қосымша. 9. Мәдениет және цифрлық шығармашылық (ұлттық аспаптарды, ұлттық музыканы, ою-өрнектерді насихаттауға байланысты цифрлық шешімдер). 10. Қазақстанның және басқа елдердің дәстүрлі музыкасын сақтауға, тануға және насихаттауға арналған цифрлық платформа жасау. 11. Ұлттық киімнің, ою-өрнектің және этнодизайнның цифрлық конструкторын әзірлеу. 12. Ұлттық тағамдардың цифрлық энциклопедиясын және дәстүрлі тағамдардың интерактивті картасын жасау. 13. Тарихи оқиғалар мен ескерткіштерді тікелей географиялық картада бейнелеуге арналған	**3. Тематика проектов** 3.1. Участники разрабатывают цифровое решение по одной теме из перечня, установленного пунктом 3.2 настоящего Положения. Цифровое решение может быть представлено в виде цифрового архива, 3D-модели, ИИ-ассистента, виртуального музея, мобильного приложения, веб-платформы, AR/VR-решения, образовательной игры или иного цифрового продукта. 3.2. Перечень тем проектов: 1. Создание цифровых архивов, 3D-моделей памятников архитектуры и исторических объектов Казахстана. 2. Создание виртуального музея с голосовым сопровождением экскурсовода (например, Мавзолей Ходжа Ахмеда Яссави, Мемориальный комплекс «Коркыт ата» и др.). 3. Создание интерактивной платформы для виртуального путешествия по историческим эпохам. 4. Разработка виртуальных музеев и интерактивных 3D-экспозиций с использованием VR/AR. 5. Уникальные решения для работы библиотек. 6. Создание ИИ-ассистента, который отвечает на вопросы об истории, культуре Казахстана и СНГ на нескольких языках. 7. Цифровое восстановление и озвучивание исторических документов, архивных материалов и воспоминаний: «Голоса прошлого». 8. Мобильное приложение для создания цифрового семейного древа и сохранения семейных историй. 9. Культура и цифровое творчество (цифровые решения, связанные с популяризацией национальных инструментов, национальной музыки, орнаментов). 10. Создание цифровой платформы для сохранения, распознавания и популяризации традиционной музыки Казахстана и других стран. 11. Разработка цифрового конструктора национальной одежды, орнаментов и этнодизайна. 12. Создание цифровой энциклопедии национальной кухни и интерактивной карты традиционных блюд. 13. Дополненная реальность для визуализации

толықтырылған шынайылық: «AR History Map». 14. Silk Road Digital Navigator: тарихи бағыттары, қалалары мен мәдени нысандары көрсетілген Ұлы Жібек жолының интерактивті цифрлық картасы. 15. Ежелгі қалалар мен тарихи қоныстардың 3D-реконструкцияларын жасау. 16. Геймификация, квест және виртуалды саяхат элементтері бар білім беретін тарихи ойын әзірлеу. 17. Түркі аңыздары мен әпсаналары. 18. Қазақстанның жойылып бара жатқан тілдері. 19. Виртуалды музейге саяхат (өңір, өлке, қала музейлері мысалында). 20. Тарихи ескерткіштерді жандандыру. 21. Мәдени мұра және туған өлкенің туристік бағыттарын дамыту. 22. Түркі халықтарының аңыздары, мифтері, эпостары (Қорқыт ата, Күлтегін, Манас және т.б.). 23. Өңірдің этномәдени алуан түрлілігінің картасы. 24. Көшпелі өркениеттің цифрлық музейі. 25. Халықтар көші-қонының интерактивті атласы. 26. Көшпелілердің дәстүрлі тұрмысын AR-реконструкциялау. 27. Ежелгі жазуларды аударуға арналған ЖИ. 28. Тарихи тұлғалармен сөйлесетін чат-боттар. 29. Отбасылық мұрағаттарды цифрландыруға арналған платформа. 30. ЖИ көмегімен талданатын қазақ халық музыкасының мұрағаты. 31. Дәстүрлі музыкалық аспаптарды үйренуге арналған қосымша. 32. Қазақ музыкалық дәстүрлерінің интерактивті атласы. 33. Жойылып бара жатқан тілдерді сақтауға арналған цифрлық шешімдер. 34. Қазақстан және басқа елдер халықтарының тілдері мен жазуының интерактивті музейі. 35. Халық аңыз-әңгімелерінің, мақал-мәтелдерінің және фольклорының цифрлық жинағы. 36. Әліпбилерді үйренуге арналған интерактивті құралдар жасау. 37. Ежелгі жазу жүйелерін цифрлық тәсілмен қалпына келтіру және зерттеу. 38. Қолжазба мәтіндерді цифрлық форматқа айналдыру. 39. Ауызекі сөйлеу дағдыларын дамытуға арналған мобильді платформа. 40. Қазақстанның және басқа елдердің тарихи және жазба ескерткіштерін цифрландыру бойынша бірегей шешімдер. 3.3. Жобаның тақырыбы өтінімде көрсетіледі және өтінімдерді қабылдау аяқталғаннан кейін өзгертілмейді.	исторических событий и памятников непосредственно на географической карте: «AR History Map». 14. Silk Road Digital Navigator: интерактивная цифровая карта Великого шёлкового пути с историческими маршрутами, городами и культурными объектами. 15. Создание 3D-реконструкций древних городов и исторических поселений. 16. Разработка образовательной исторической игры с элементами геймификации, квестов и виртуальных путешествий. 17. Тюркские легенды и предания. 18. Исчезающие языки Казахстана. 19. Путешествие в виртуальный музей (на примере музеев региона, края, городов). 20. Оживление исторических памятников. 21. Культурное наследие и развитие туристических маршрутов родного края. 22. Легенды, мифы, эпосы тюркских народов (Коркыт ата, Культегин, Манас и др.). 23. Карта этнокультурного разнообразия региона. 24. Цифровой музей кочевой цивилизации. 25. Интерактивный атлас миграций народов. 26. AR-реконструкция традиционного быта кочевников. 27. AI для перевода древних письменностей. 28. Чат-боты с историческими персонажами. 29. Платформа для оцифровки семейных архивов. 30. Архив казахской народной музыки с AI-анализом. 31. Приложение для изучения традиционных музыкальных инструментов. 32. Интерактивный атлас казахских музыкальных традиций. 33. Цифровые решения для сохранения исчезающих языков. 34. Интерактивный музей языков и письменности народов Казахстана и других стран. 35. Цифровая коллекция народных сказаний, пословиц, поговорок и фольклора. 36. Создание интерактивных инструментов изучения алфавитов. 37. Цифровое восстановление и изучение древних систем письма. 38. Преобразование рукописных текстов в цифровой формат. 39. Мобильная платформа для развития разговорных навыков. 40. Уникальные решения по цифровизации исторических и письменных памятников Казахстана и других стран. 3.3. Тема проекта указывается в заявке и не подлежит изменению после окончания приёма заявок.
4. Қатысушылар 4.1. Секцияға Қазақстан Республикасының және басқа елдердің жалпы білім беретін мектептерінің 10–11-сынып оқушылары, колледждер мен жоғары оқу орындарының студенттері қатыса алады. 4.2. Қатысушылардың жасы өтінім берілген күні	**4. Участники** 4.1. К участию в Секции допускаются учащиеся 10–11 классов общеобразовательных школ, студенты колледжей и высших учебных заведений Республики Казахстан и других стран. 4.2. Возраст участников — не младше 15 лет на

15 жастан кем болмауы тиіс. Көрсетілген санаттағы білім алушыларға жатпайтын тәуелсіз мамандар қатысуға жіберілмейді. 4.3. Команда құрамы – 3 адамнан 4 адамға дейін; жеке қатысуға да жол беріледі. Өтінімде бірінші болып көрсетілген қатысушы команда капитаны болып табылады. 4.4. Бір қатысушы Секцияның тек бір командасының (бір өтінімінің) құрамына ғана кіре алады. Өтінімдерді қабылдау аяқталғаннан кейін қатысушыларды ауыстыруға тек Ұйымдастыру комитетінің келісімі бойынша жол беріледі. 4.5. Команданы тәлімгер (оқытушы немесе мұғалім) сүйемелдей алады. Тәлімгер командаға кеңес беруге және оны сүйемелдеуге құқылы, алайда команданың орнына жұмысты орындамайды, жобаны қорғамайды және қазылар алқасының сұрақтарына жауап бермейді. 4.6. 18 жасқа толмаған қатысушылар заңды өкілдің Секцияға қатысуға және дербес деректерді өңдеуге берген келісімін ұсынады. Келісім Ұйымдастыру комитетінің сұрауы бойынша немесе офлайн кезеңде тіркелу кезінде ұсынылады. 4.7. Секцияға қатысу тегін. Жол жүру, тұру және тамақтану шығыстарын қатысушылар немесе жіберуші тарап көтереді.	дату подачи заявки. Независимые специалисты, не являющиеся обучающимися указанных категорий, к участию не допускаются. 4.3. Состав команды — от 3 до 4 человек; допускается индивидуальное участие. Участник, указанный в заявке первым, является капитаном команды. 4.4. Один участник вправе входить в состав только одной команды (одной заявки) Секции. Замена участников после окончания приёма заявок допускается только по согласованию с Оргкомитетом. 4.5. Команду может сопровождать наставник (преподаватель или учитель). Наставник вправе консультировать и сопровождать команду, но не выполняет работу за команду, не защищает проект и не отвечает на вопросы жюри. 4.6. Участники, не достигшие 18 лет, представляют согласие законного представителя на участие в Секции и на обработку персональных данных. Согласие предоставляется по запросу Оргкомитета либо при регистрации на очном этапе. 4.7. Участие в Секции является безвозмездным. Расходы на проезд, проживание и питание несут участники или направляющая сторона.
5. Өтінім беру тәртібі 5.1. Өтінім itfest.kz сайтындағы өтінім нысаны арқылы онлайн түрде Астана уақытымен (GMT+5) 2026 жылғы 29 қараша, сағат 23:00-ге дейін беріледі. 5.2. Өтінім нысаны мынадай жолдардан тұрады («міндетті емес» деп белгіленген жолдар мәліметтер болған жағдайда толтырылады, қалған жолдар міндетті): • барлық хат алмасу үшін пайдаланылатын команда капитанының электрондық поштасы (e-mail); • команда капитанының байланыс телефоны (WhatsApp); • команданың атауы немесе қатысушының аты-жөні (жеке қатысқан жағдайда); • қала және ел; • қатысушылар санаты (мектептердің 10–11-сынып оқушылары, колледж студенттері, жоғары оқу орындарының студенттері); • 1-қатысушының (команда капитанының) аты-жөні, ұйымы (оқу орны), жасы (толық жыл саны), сыныбы немесе курсы; • 2-қатысушының (командалық қатысу кезінде) аты-жөні, ұйымы (оқу орны), жасы (толық жыл саны), сыныбы немесе курсы; • 3-қатысушының (бар болса) аты-жөні, ұйымы (оқу орны), жасы (толық жыл саны), сыныбы немесе курсы; • 4-қатысушының (бар болса) аты-жөні, ұйымы (оқу орны), жасы (толық жыл саны), сыныбы немесе курсы; • тәлімгердің аты-жөні және байланыс телефоны (міндетті емес); • жобаның атауы (тақырыбы);	**5. Порядок подачи заявки** 5.1. Заявка подаётся онлайн через форму заявки на сайте itfest.kz до 23:00 29 ноября 2026 г. по времени г. Астаны (GMT+5). 5.2. Форма заявки содержит следующие поля (поля с пометкой «необязательно» заполняются при наличии сведений, остальные поля обязательны): • адрес электронной почты (e-mail) капитана команды, используемый для всей переписки; • контактный телефон капитана команды (WhatsApp); • название команды или ФИО участника (при индивидуальном участии); • город и страна; • категория участников (учащиеся 10–11 классов школ, студенты колледжей, студенты вузов); • ФИО 1-го участника (капитана команды), организация (учебное заведение), возраст (полных лет), класс или курс; • ФИО 2-го участника (при командном участии), организация (учебное заведение), возраст (полных лет), класс или курс; • ФИО 3-го участника (при наличии), организация (учебное заведение), возраст (полных лет), класс или курс; • ФИО 4-го участника (при наличии), организация (учебное заведение), возраст (полных лет), класс или курс; • ФИО и контактный телефон наставника (необязательно); • название (тема) проекта; • направление проекта: тема из перечня, установленного пунктом 3.2 настоящего

• жобаның бағыты: осы Ереженің 3.2-тармағында белгіленген тізбеден алынған тақырып, сондай-ақ пән немесе білім саласы;
• жобаның форматы (цифрлық шешімнің түрі: веб-платформа, мобильді қосымша, чат-бот немесе ЖИ-ассистент, VR/AR-шешім, ойын, 3D-модель, цифрлық мұрағат, виртуалды музей және т.б.);
• прототипке немесе демонстрациялық бейнежазбаға сілтеме (міндетті емес);
• осы Ережемен және дербес деректерді өңдеумен келісетінін растау («ИӘ»);
• жоба тұжырымдамасының презентациясы бар тіркелген файл (міндетті).

5.3. Өтінімге PDF форматындағы, көлемі 10 слайдтан аспайтын және өлшемі 20 МБ-тан аспайтын жоба тұжырымдамасының презентациясы тіркеледі. Презентацияда мыналар қамтылуы тиіс:
• мәселенің сипаттамасы және оның өзектілігінің негіздемесі;
• мақсатты аудитория;
• ұсынылатын шешімнің мәні;
• шешімдегі ЖИ-дің рөлі;
• пайдаланылатын технологиялар мен құралдар, оның ішінде әзірлеу барысында қолданылған генеративтік ЖИ құралдары;
• жобаның әзірлік деңгейі (идея, макет, прототип, MVP);
• команда құрамы және рөлдердің бөлінуі;
• пайдаланылған тарихи және мәдениеттанулық дереккөздердің тізімі.

5.4. Презентация файлының атауы «КомандаАтауы_ЖобаАтауы.pdf» үлгісі бойынша беріледі.

5.5. Бір команда тек бір өтінім бере алады. Өтінімдерді қабылдау аяқталғанға дейін нысан қайта жіберілген жағдайда белгіленген мерзімге дейін берілген соңғы өтінім ескеріледі. Өтінімдерді қабылдау аяқталғаннан кейін материалдарды ауыстыруға және түзетуге жол берілмейді.

5.6. Өтінім беру қатысушылардың осы Ереженің талаптарымен келісетінін және Секцияны ұйымдастыру мен өткізу мақсатында олардың дербес деректерін өңдеуге келісім беретінін білдіреді.

5.7. 2026 жылғы 29 қараша, сағат 23:00-ден кейін берілген өтінімдер, толық толтырылмаған өтінімдер, сондай-ақ Секция тақырыбына сәйкес келмейтін өтінімдер қаралмайды.

Положения, а также дисциплина или отрасль знаний;
• формат проекта (тип цифрового решения: веб-платформа, мобильное приложение, чат-бот или ИИ-ассистент, VR/AR-решение, игра, 3D-модель, цифровой архив, виртуальный музей и др.);
• ссылка на прототип или демонстрационное видео (необязательно);
• подтверждение согласия с настоящим Положением и на обработку персональных данных («ДА»);
• прикреплённый файл с презентацией-концепцией проекта (обязательно).

5.3. К заявке прикрепляется презентация-концепция проекта в формате PDF объёмом не более 10 слайдов и размером не более 20 МБ. Презентация должна содержать:
• описание проблемы и обоснование её актуальности;
• целевую аудиторию;
• суть предлагаемого решения;
• роль ИИ в решении;
• используемые технологии и инструменты, включая инструменты генеративного ИИ, применённые при разработке;
• текущую стадию готовности проекта (идея, макет, прототип, MVP);
• состав команды и распределение ролей;
• список использованных исторических и культурологических источников.

5.4. Файл презентации именуется по образцу «НазваниеКоманды_НазваниеПроекта.pdf».

5.5. Одна команда вправе подать только одну заявку. При повторной отправке формы до окончания приёма заявок учитывается последняя заявка, поданная до установленного срока. После окончания приёма заявок замена и исправление материалов не допускаются.

5.6. Подача заявки означает согласие участников с условиями настоящего Положения и на обработку их персональных данных в целях организации и проведения Секции.

5.7. Заявки, поданные после 23:00 29 ноября 2026 г., неполные заявки, а также заявки, не соответствующие тематике Секции, не рассматриваются.

6. Өткізу кезеңдері мен мерзімдері

6.1. Секция мынадай кезеңдерде өткізіледі:

Кезең	Күні мен уақыты	Өткізу форматы
1. Өтінімдерді қабылдау	Ереже жарияланған сәттен бастап 2026 жылғы 29 қараша, сағат 23:00-ге дейін	онлайн, itfest.kz сайтындағы өтінім нысаны арқылы
2. Өтінімдерді сырттай іріктеу	2026 жылғы 30 қараша	онлайн; сараптама

6. Этапы и сроки проведения

6.1. Секция проводится в следующие этапы:

Этап	Дата и время	Формат
1. Приём заявок	с момента публикации Положения до 23:00 29 ноября 2026 г.	онлайн, через форму заявки на сайте itfest.kz
2. Заочный отбор заявок	30 ноября 2026 г.	онлайн; экспертная комиссия рассматривает

		комиссиясы өтінімдерді қарап, онлайн-іріктеуге қатысу үшін 30-ға дейін команданы іріктейді; іріктеуден өткен командаларға 2026 жылғы 30 қарашада капитанның электрондық поштасына шақыру, бейнеконференцияға сілтеме және сөз сөйлеу уақыты жіберіледі
3. Онлайн-іріктеу	2026 жылғы 1 желтоқсан, 14:00–18:00	бейнебайланыс арқылы онлайн-қорғау: прототипті көрсете отырып 5 минутқа дейін баяндама жасау және қазылар алқасының сұрақтарына 3 минутқа дейін жауап беру; қатысушылардың камералары қосулы болады
4. Онлайн-іріктеу нәтижелерін жариялау	2026 жылғы 1 желтоқсан, 21:00	itfest.kz сайтында жариялау және капитандардың электрондық поштасына жіберу; финалға 10 команда өтеді
5. Финал: жобаларды офлайн қорғау	2026 жылғы 4 желтоқсан	офлайн, Astana IT University (C1 блогы); баяндама жасау және жұмыс істейтін прототипті көрсету 7 минутқа дейін, қазылар алқасының сұрақтарына жауап беру 5 минутқа дейін; нақты уақыты мен аудиториясы финалистерге хабарланады
6. Қорытындылау және марапаттау	2026 жылғы 5 желтоқсан	офлайн, «ITFest 2026» бағдарламасы аясында

6.2. Уақыт Астана уақытымен (GMT+5)

		заявки и отбирает до 30 команд для участия в онлайн-отборе; командам, прошедшим отбор, 30 ноября 2026 г. на e-mail капитана направляются приглашение, ссылка на видеоконференцию и время выступления
3. Онлайн-отбор	1 декабря 2026 г., 14:00–18:00	онлайн-защита по видеосвязи: выступление с демонстрацией прототипа до 5 минут и ответы на вопросы жюри до 3 минут; камеры участников включены
4. Объявление результатов онлайн-отбора	1 декабря 2026 г., 21:00	публикация на сайте itfest.kz и рассылка на e-mail капитанов; в финал проходят 10 команд
5. Финал: очная защита проектов	4 декабря 2026 г.	очно, Astana IT University (блок C1); выступление и демонстрация работающего прототипа до 7 минут и ответы на вопросы жюри до 5 минут; точное время и аудитория сообщаются финалистам
6. Подведение итогов и награждение	5 декабря 2026 г.	очно, в рамках программы ITFest 2026

6.2. Время указано по времени г. Астаны (GMT+5). Оргкомитет вправе уточнять время выступлений команд, сообщая об этом командам по электронной почте.

көрсетілген. Ұйымдастыру комитеті командаларға электрондық пошта арқылы хабарлай отырып, командалардың сөз сөйлеу уақытын нақтылауға құқылы.	
7. Жобаларға қойылатын талаптар 7.1. Жобада ЖИ міндетті түрде мағыналы (сәндік үшін емес) қолданылуы тиіс. ЖИ-дің қолданылмауы осы Ережені елеулі бұзу болып табылады. 7.2. Жоба осы Ереженің 3.2-тармағында белгіленген тізбедегі тақырып бойынша әзірленген цифрлық шешім (прототип) болып табылады. Финалдық кезеңге команда шешімнің жұмыс істейтін прототипін немесе демонстрациялық нұсқасын ұсынады. 7.3. Жобаны команда өз бетінше әзірлеуі тиіс. Басқа адамдардың жұмыстарын өз жұмысы ретінде пайдалануға тыйым салынады. Пайдаланылған бөгде материалдар, бағдарламалық кітапханалар, деректер жиынтықтары және генеративтік ЖИ құралдары дереккөздерге міндетті түрде сілтеме жасала отырып көрсетіледі. 7.4. Секцияның ерекшелігін көрсететін талаптар: • жобаға оны әзірлеу кезінде пайдаланылған ғылыми тұрғыда танылған тарихи және мәдениеттанулық дереккөздердің тізімі қоса беріледі; • технологиялық мәнерлілік пен ойын-сауық механикалары тарихи шынайылықты алмастырмауы және ұсынылатын мұраның мәдени мағынасын бұрмаламауы тиіс; • тарихи және мәдени материал мәдени контекстке, халықтардың салт-дәстүрлері мен жадына құрметпен ұсынылады; • команда адамдардың бейнелерін, мұрағаттық материалдарды және өзге де деректерді пайдалануға қажетті келісімдер мен рұқсаттарды алуды қамтамасыз етеді; • дұрыс емес тарихи және хронологиялық мәліметтерді, сондай-ақ нақты деректік, грамматикалық және өзге де қателерді қазылар алқасы ескереді және олар жобаның бағасын төмендетеді. 7.5. Команданың баяндамасын мынадай құрылым бойынша құру ұсынылады: • мәселе және оның өзектілігі; • мақсатты аудитория; • ұсынылатын шешім; • шешімдегі ЖИ-дің рөлі; • пайдаланылатын технологиялар мен дереккөздер; • прототипті көрсету; • қол жеткізілген нәтижелер және жобаның даму перспективалары. 7.6. Баяндамалар мен жоба материалдары қазақ, орыс немесе ағылшын тілінде ұсынылады.	**7. Требования к проектам** 7.1. Проект обязательно предусматривает осмысленное (а не декоративное) применение ИИ. Отсутствие применения ИИ является существенным нарушением настоящего Положения. 7.2. Проект представляет собой цифровое решение (прототип) по теме из перечня, установленного пунктом 3.2 настоящего Положения. К финальному этапу команда представляет работающий прототип или демонстрационную версию решения. 7.3. Проект должен быть разработан командой самостоятельно. Использование чужих работ в качестве собственных запрещено. Использованные сторонние материалы, программные библиотеки, наборы данных и инструменты генеративного ИИ указываются с обязательной ссылкой на источники. 7.4. Требования, отражающие специфику Секции: • проект сопровождается указанием признанных исторических и культурологических источников, использованных при разработке; • технологическая выразительность и развлекательные механики не должны подменять историческую достоверность или искажать культурный смысл представляемого наследия; • представление исторического и культурного материала осуществляется с уважением к культурному контексту, традициям и памяти народов; • команда обеспечивает получение согласий и разрешений, необходимых для использования изображений людей, архивных материалов и иных данных; • недостоверные исторические и хронологические сведения, а также фактические, грамматические и иные погрешности учитываются жюри и снижают оценку проекта. 7.5. Выступление команды рекомендуется строить по следующей структуре: • проблема и её актуальность; • целевая аудитория; • предлагаемое решение; • роль ИИ в решении; • используемые технологии и источники; • демонстрация прототипа; • достигнутые результаты и перспективы развития проекта. 7.6. Выступления и материалы проекта представляются на казахском, русском или английском языке.
8. Жобаларды іріктеу және қорғау тәртібі 8.1. Сырттай іріктеу 2026 жылғы 30 қарашада өткізіледі. Ұйымдастыру комитетінің ішкі сарапшылары қатарынан құрылған сараптама	**8. Порядок отбора и защиты проектов** 8.1. Заочный отбор проводится 30 ноября 2026 г. Экспертная комиссия, сформированная из числа внутренних экспертов Оргкомитета, рассматривает

комиссиясы түскен өтінімдерді қарап, өтінімнің толықтығын, Секция тақырыбына сәйкестігін және жоба тұжырымдамасының сапасын ескере отырып, онлайн-іріктеуге қатысу үшін 30-ға дейін команданы іріктейді. Сырттай іріктеуден өткен командаларға 2026 жылғы 30 қарашада капитанның электрондық поштасына шақыру, бейнеконференцияға сілтеме және сөз сөйлеу уақыты жіберіледі. 8.2. Онлайн-іріктеу 2026 жылғы 1 желтоқсанда сағат 14:00-ден 18:00-ге дейін бейнебайланыс арқылы өткізіледі. Сөз сөйлеу регламенті: 5 минутқа дейін – прототипті көрсете отырып жобаны таныстыру, 3 минутқа дейін – қазылар алқасының сұрақтарына жауап беру. Сөз сөйлеу кезінде қатысушылардың камералары қосулы болуы тиіс. Команда бейнеконференцияға өз баяндамасы басталардан кемінде 10 минут бұрын қосылады. Белгіленген уақытта бейнеконференцияға қосылмаған команда байқаудан шығарылады. 8.3. Онлайн-іріктеудегі баяндамаларды қазылар алқасы осы Ереженің 9-бөлімінде белгіленген критерийлер бойынша бағалайды. Ең көп ұпай жинаған 10 команда финалға өтеді. 8.4. Онлайн-іріктеу нәтижелері 2026 жылғы 1 желтоқсанда сағат 21:00-де itfest.kz сайтында жарияланады және команда капитандарының электрондық поштасына жіберіледі. 8.5. Финалистер Ұйымдастыру комитетінің хатына жауап беру арқылы офлайн қатысатынын 2026 жылғы 2 желтоқсан, сағат 12:00-ге дейін растайды. Команда белгіленген мерзімде қатысуын растамаған немесе қатысудан бас тартқан жағдайда, Ұйымдастыру комитеті финалға онлайн-іріктеу рейтингі бойынша келесі команданы шақыруға құқылы. 8.6. Финалистер 2026 жылғы 4 және 5 желтоқсанда Фестивальге команданың толық құрамымен жеке өздері қатысуға міндетті. Қатысушылардың біреуі дәлелді себеппен болмаған жағдайда Ұйымдастыру комитетімен келісім бойынша жобаны команданың қатысып отырған мүшелері қорғайды, бұл ретте олардың саны кемінде 2 адам болуы тиіс. Жеке қатысушы өзі қатысады. 8.7. Жобаларды финалдық офлайн қорғау 2026 жылғы 4 желтоқсанда өткізіледі. Сөз сөйлеу регламенті: 7 минутқа дейін – жобаны таныстыру және жұмыс істейтін прототипті көрсету, 5 минутқа дейін – қазылар алқасының сұрақтарына жауап беру. Онлайн-іріктеу ұпайлары финалға ауыспайды: финал қорытындысы тек финалдық қорғау бағалары бойынша анықталады. 8.8. Қатысушылар өз ноутбуктерін және (немесе) планшеттерін пайдаланады. Ұйымдастыру комитеті демонстрацияға арналған экранмен немесе проектормен және электр қуатына қосылу мүмкіндігімен қамтамасыз етеді. Командаларға техникалық ақаулар туындаған жағдайға прототип демонстрациясының қосалқы бейнежазбасын дайындау ұсынылады.	поступившие заявки и отбирает до 30 команд для участия в онлайн-отборе с учётом полноты заявки, соответствия тематике Секции и качества концепции проекта. Командам, прошедшим заочный отбор, 30 ноября 2026 г. на e-mail капитана направляются приглашение, ссылка на видеоконференцию и время выступления. 8.2. Онлайн-отбор проводится 1 декабря 2026 г. с 14:00 до 18:00 по видеосвязи. Регламент выступления: до 5 минут — представление проекта с демонстрацией прототипа, до 3 минут — ответы на вопросы жюри. Камеры участников во время выступления должны быть включены. Команда подключается к видеоконференции не позднее чем за 10 минут до начала своего выступления. Команда, не подключившаяся к видеоконференции в назначенное время, выбывает из конкурса. 8.3. Выступления на онлайн-отборе оцениваются жюри по критериям, установленным разделом 9 настоящего Положения. В финал проходят 10 команд, набравших наибольшее количество баллов. 8.4. Результаты онлайн-отбора объявляются 1 декабря 2026 г. в 21:00 на сайте itfest.kz и направляются на e-mail капитанов команд. 8.5. Финалисты подтверждают очное участие ответом на письмо Оргкомитета до 12:00 2 декабря 2026 г. Если команда не подтвердила участие в установленный срок или отказалась от участия, Оргкомитет вправе пригласить в финал следующую команду по рейтингу онлайн-отбора. 8.6. Финалисты обязаны лично присутствовать на Фестивале 4 и 5 декабря 2026 г. в полном составе команды. При отсутствии одного из участников по уважительной причине защиту по согласованию с Оргкомитетом проводят присутствующие члены команды, но не менее 2 человек. Индивидуальный участник присутствует лично. 8.7. Финальная очная защита проектов проводится 4 декабря 2026 г. Регламент выступления: до 7 минут — представление проекта и демонстрация работающего прототипа, до 5 минут — ответы на вопросы жюри. Баллы онлайн-отбора в финал не переносятся: итоги финала определяются только по оценкам финальной защиты. 8.8. Участники используют собственные ноутбуки и (или) планшеты. Оргкомитет обеспечивает экран или проектор для демонстрации и доступ к электропитанию. Командам рекомендуется иметь резервную видеозапись демонстрации прототипа на случай технических сбоев.
9. Қазылар алқасы және бағалау критерийлері	**9. Жюри и критерии оценивания**

9.1. Қазылар алқасының құрамына әлеуметтік-гуманитарлық бағыттағы (тарих, мәдениеттану, филология) сарапшылар мен IT-мамандар кіреді.

9.2. Қазылар алқасының әр мүшесі жобаны 100 ұпайлық шкала бойынша дербес бағалайды. Жобаның қорытынды бағасы қазылар алқасы мүшелері қойған бағалардың орташа арифметикалық мәні ретінде есептеледі.

9.3. Жобалар мынадай критерийлер бойынша бағаланады:

Критерий	**Ұпай**
Шығармашылық тәсіл және тұжырымдаманың өзіндік ерекшелігі	20
ЖИ-ді, VR/AR немесе ойын механикаларын мағыналы қолдану	20
Тарихи шынайылық, мәдени контекстің дұрыс берілуі, жобаның жаңашылдығы	20
Орындау және демонстрация сапасы, жобаның өміршеңдігі	20
Интерактивтілік және аудиторияны тарту	10
Идеяны түсіндірудің айқындығы және қазылар алқасының сұрақтарына жауаптар	10
Барлығы	100

9.4. Қорытынды ұпай саны тең болған жағдайда «Шығармашылық тәсіл және тұжырымдаманың өзіндік ерекшелігі» критерийі бойынша орташа бағасы жоғары командаға басымдық беріледі. Ұпай саны қайтадан тең болған жағдайда «Орындау және демонстрация сапасы, жобаның өміршеңдігі» критерийі бойынша орташа баға ескеріледі.

9.5. Қазылар алқасының шешімі түпкілікті болып табылады және шағымдануға жатпайды.

9.1. В состав жюри входят эксперты социально-гуманитарного направления (история, культурология, филология) и IT-специалисты.

9.2. Каждый член жюри независимо оценивает проект по 100-балльной шкале. Итоговая оценка проекта рассчитывается как среднее арифметическое оценок членов жюри.

9.3. Проекты оцениваются по следующим критериям:

Критерий	**Баллы**
Креативный подход и оригинальность концепции	20
Осмысленное применение ИИ, VR/AR либо игровых механик	20
Историческая достоверность, корректность представления культурного контекста, новизна проекта	20
Качество исполнения, демонстрации, жизнеспособность проекта	20
Интерактивность и вовлечение аудитории	10
Ясность объяснения идеи и ответы на вопросы жюри	10
Итого	100

9.4. При равенстве итоговых баллов преимущество получает команда с более высокой средней оценкой по критерию «Креативный подход и оригинальность концепции». При повторном равенстве учитывается средняя оценка по критерию «Качество исполнения, демонстрации, жизнеспособность проекта».

9.5. Решение жюри является окончательным и обжалованию не подлежит.

10. Марапаттау

10.1. Секцияның жеңімпаздары мен номинанттары жобаларды финалдық қорғау қорытындысы бойынша анықталады.

10.2. Секцияның жалпы жүлде қоры 2 000 000 (екі миллион) теңгені құрайды және номинациялар бойынша ақшалай сертификаттар түрінде бөлінеді. Номинацияларды жобалардың мазмұнын ескере отырып қазылар алқасы анықтайды.

10.3. Қатысушылар сондай-ақ серіктес жоғары оқу орындары мен компаниялардың сертификаттарымен, фирмалық өнімдерімен (мерч) және сыйлықтарымен марапатталады. Барлық финалистер финалист сертификаттарын алады. Финалистер үшін AITU кампусы мен оның зертханаларына экскурсия ұйымдастырылады.

10.4. Жүлделер 2026 жылғы 5 желтоқсандағы

10. Награждение

10.1. Победители и номинанты Секции определяются по итогам финальной защиты проектов.

10.2. Общий призовой фонд Секции составляет 2 000 000 (два миллиона) тенге и распределяется в виде денежных сертификатов по номинациям. Номинации определяются жюри с учётом содержания проектов.

10.3. Участники также награждаются сертификатами, мерчем и подарками от вузов и компаний-партнёров. Все финалисты получают сертификаты финалистов. Для финалистов проводится экскурсия по кампусу AITU и его лабораториям.

10.4. Призы вручаются только финалистам, лично присутствующим на церемонии награждения 5 декабря 2026 г.

марапаттау рәсіміне жеке өздері қатысқан финалистерге ғана табысталады.	
11. Авторлық құқық, ЖИ-ді пайдалану және дербес деректер 11.1. Жобаларға авторлық құқық олардың авторларында сақталады. Командалар жобаға енгізілген материалдарды пайдалануға қажетті рұқсаттардың болуына жауапты болады. 11.2. Қатысушылар Ұйымдастыру комитетіне жобалардың материалдары мен олардың үзінділерін авторларын міндетті түрде көрсете отырып, ақпараттық, білім беру және фестивальдік мақсатта ITFest пен AITU-дың ресми ресурстарында коммерциялық емес түрде жариялау құқығын береді. Айрықша құқықтарды беру көзделмейді. 11.3. Жобаны әзірлеу кезінде генеративтік ЖИ құралдарын пайдалануға қолданылған құралдар ашып көрсетілген жағдайда жол беріледі. Генеративтік ЖИ жасаған немесе басқа адамдарға тиесілі мазмұнды тиісті түрде көрсетпей өз туындысы ретінде ұсынуға тыйым салынады. 11.4. Қатысушылардың дербес деректері Қазақстан Республикасының заңнамасына сәйкес тек Секцияны ұйымдастыру және өткізу мақсатында өңделеді.	**11. Авторские права, использование ИИ и персональные данные** 11.1. Авторские права на проекты сохраняются за их авторами. Команды несут ответственность за наличие необходимых разрешений на использование материалов, включённых в проект. 11.2. Участники предоставляют Оргкомитету право на некоммерческую публикацию материалов проектов и их фрагментов на официальных ресурсах ITFest и AITU для информационного, образовательного и фестивального освещения с обязательным указанием авторов. Передача исключительных прав не предусматривается. 11.3. Использование инструментов генеративного ИИ при разработке проекта допускается при условии раскрытия применённых инструментов. Выдача сгенерированного или чужого контента за собственный без соответствующего указания запрещена. 11.4. Персональные данные участников обрабатываются исключительно в целях организации и проведения Секции в соответствии с законодательством Республики Казахстан.
12. Әдеп қағидалары және дисквалификация 12.1. Қатысушылар басқа қатысушыларға, қазылар алқасына және Ұйымдастыру комитетіне құрмет көрсетуге, қоғамдық тәртіпті және алаң қағидаларын сақтауға міндетті. Команда атауларында, жоба материалдарында және көпшілік алдындағы сөздерде қорлау, кемсітушілік сипаттағы пікірлер, балағат сөздер, сондай-ақ жобаға қатысы жоқ жарнама болмауы тиіс. 12.2. Мыналар осы Ережені елеулі бұзушылықтарға жатады: • жобада ЖИ-дің қолданылмауы; • плагиат немесе басқа адамның жұмысын өз жұмысы ретінде ұсыну; • өтінімде, оның ішінде жасы мен білім алушы мәртебесі туралы дұрыс емес мәліметтер беру; • жоба бойынша жұмысты команданың орнына тәлімгердің орындауы; • тыйым салынған мазмұнды пайдалану; • бағалау процесіне араласу; • финалистің офлайн кезеңге дәлелді себепсіз келмеуі. 12.3. Осы Ереженің талаптарын бұзғаны үшін қатысушыларға ескерту, ұпайды төмендету немесе дисквалификация шаралары қолданылуы мүмкін. Шешімді бұзушылықтың сипатын ескере отырып Ұйымдастыру комитеті қазылар алқасымен бірлесіп қабылдайды.	**12. Правила поведения и дисквалификация** 12.1. Участники обязаны проявлять уважение к другим участникам, жюри и Оргкомитету, соблюдать общественный порядок и правила площадки. Названия команд, материалы проектов и публичные выступления не должны содержать оскорблений, дискриминационных высказываний, ненормативной лексики, а также рекламы, не относящейся к проекту. 12.2. К существенным нарушениям настоящего Положения относятся: • отсутствие применения ИИ в проекте; • плагиат либо представление чужой работы в качестве собственной; • предоставление недостоверных сведений в заявке, в том числе о возрасте и статусе обучающегося; • выполнение работы над проектом наставником вместо команды; • использование запрещённого содержания; • вмешательство в процесс оценивания; • неявка финалиста на очный этап без уважительной причины. 12.3. За нарушение требований настоящего Положения к участникам могут быть применены предупреждение, снижение баллов или дисквалификация. Решение принимается Оргкомитетом совместно с жюри с учётом характера нарушения.
13. Қорытынды ережелер және байланыс 13.1. Осы Ереже ұйымдастырушы бекіткен сәттен бастап күшіне енеді. 13.2. Ұйымдастыру комитеті Секцияны өткізудің	**13. Заключительные положения и контакты** 13.1. Настоящее Положение вступает в силу с момента его утверждения организатором. 13.2. Оргкомитет вправе уточнять

ұйымдастыру рәсімдерін нақтылауға құқылы; өзгерістер туралы ақпарат ITFest ресми арналары арқылы хабарланады.	организационные процедуры проведения Секции, сообщая об изменениях через официальные каналы ITFest.
13.3. Осы Ережеде реттелмеген даулы мәселелерді Ұйымдастыру комитеті Секцияның қазылар алқасымен бірлесіп қарайды.	13.3. Спорные вопросы, не урегулированные настоящим Положением, рассматриваются Оргкомитетом совместно с жюри Секции.
13.4. Секцияны өткізуге байланысты сұрақтар бойынша 13.5-тармақта көрсетілген жауапты өкілдердің электрондық поштасына немесе ITFest-тің ресми Telegram-тобына хабарласу қажет: https://t.me/itfest_official.	13.4. По вопросам, связанным с проведением Секции, следует обращаться на электронную почту ответственных представителей, указанных в пункте 13.5, либо в официальную Telegram-группу ITFest: https://t.me/itfest_official.
13.5. Секцияның жауапты өкілдері: • AITU – Жалпы білім беретін пәндер мектебінің директоры Тлешова Ж.К., электрондық пошта: Zhibek.Tleshova@astanait.edu.kz; • AITU – Жалпы білім беретін пәндер мектебінің қауымдастырылған профессоры Бурибаева М.А., электрондық пошта: m.buribayeva@astanait.edu.kz.	13.5. Ответственные представители секции: • AITU — директор Школы общеобразовательных дисциплин Тлешова Ж.К., электронная почта: Zhibek.Tleshova@astanait.edu.kz; • AITU — ассоциированный профессор Школы общеобразовательных дисциплин Бурибаева М.А., электронная почта: m.buribayeva@astanait.edu.kz.