



YARL GEEK CHALLENGE – JUNIOR : SEASON 13 PROSPECTUS





YARL GEEK CHALLENGE - JUNIOR

Season 13

அறிமுகம்

Yarl Geek Challenge Junior என்பது பாடசாலை மாணவர்கள் மத்தியில் புத்தாக்கத்திறனை ஊக்குவிப்பதற்காகவும் கணினியின் உதவியுடன் நாளாந்த பிரச்சினைகளைத் தீர்க்கும் திறனை வளர்ப்பதற்காகவும் Yarl IT Hub என்ற தன்னார்வலர் அமைப்பினால் வருடாந்தம் நடாத்தப்பட்டுவரும் ஒரு போட்டியாகும். கடந்த முறை போல் இம்முறையும் இப்போட்டி வடமாகாண கல்வித்திணைக்களத்துடன் இணைந்து வடமாகாணம் முழுவதிற்குமாக நடாத்தப்படுகின்றது. இப்போட்டியில் மாணவர்கள் தனியாகவோ அல்லது அதிகபட்சமாக மூன்று உறுப்பினர்களைக் கொண்ட குழுவாகவோ பங்குகொள்ளலாம். குழுவாகப் பங்குகேற்பது வரவேற்கத்தக்கது. போட்டி, பின்வரும் நான்கு பிரிவுகளில் இடம்பெறும். மாணவர்கள் விரும்பிய ஒரு பிரிவைத் தெரிவுசெய்து அதற்குரிய வகையில் தமது செயற்றிட்டத்தினைச் செய்யலாம்.

1. Web application development
2. Mobile application development
3. Hardware application development
4. Application of science

இப்போட்டி தொடர்பாகவும், போட்டியின் அமைப்பு சம்பந்தமாகவும் ஏதாவது தெளிவின்மைகள் இருப்பின் நீங்கள் பின்வரும் தொலைபேசி இலக்கங்களுடன் அல்லது மின்னஞ்சலுடன் தொடர்புகொண்டு அதனைப் பற்றித் தெளிவுபடுத்திக் கொள்ளலாம்.

Name	Contact
சி. குகரஜீவன் Yarl IT Hub	076 767 3158 kugaa@yarlithub.org
கெ. சர்வேஸ்வரன் Yarl IT Hub	077 224 4192 sarves@yarlithub.org

Yarl Geek Challenge – Season 13 – Junior



போட்டி பற்றிய விபரங்கள்

படி 1 – விண்ணப்பித்தல்

மாணவர்கள் தரப்பட்ட போட்டி பிரிவுகளில் ஒன்றினைத் தெரிவுசெய்து அதற்குரிய மென்பொருளை அல்லது தொகுதியை உருவாக்கலாம். இதனை மாணவர்கள் தனியாகவோ அல்லது ஒரே பாடசாலையில் கற்கும் 3 பேர் கொண்ட மாணவர்கள் குழுவாகவோ இணைந்து விண்ணப்பிக்கலாம்.

மாணவர்கள் பின்வரும் பிரிவுகளில் ஒரு பிரிவினைத் தெரிவுசெய்து அதற்கு ஏற்ற வகையில் தமது செயற்றிட்டத்தினைச் செய்யவேண்டும்:

1. Web application development
மாணவர்கள் தாங்கள் இனங்காணும் ஒரு பிரச்சனைக்குக்குரிய தீர்வை Web application ஒன்றின் ஊடாக முன்வைக்கலாம்.
2. Mobile application development
மாணவர்கள் தாங்கள் இனங்காணும் ஒரு பிரச்சனைக்குக்குரிய தீர்வை ஏதாவது ஒரு இயங்குதளத்திற்கு Mobile application ஒன்றின் ஊடாக முன்வைக்கலாம்.
3. Hardware application development
மாணவர்கள் தாங்கள் இனங்காணும் ஒரு பிரச்சனைக்குக்குரிய தீர்வை Hardware application ஒன்றின் ஊடாக முன்வைக்கலாம்.
4. Application of Science
மாணவர்கள் தாங்கள் இனங்காணும் ஒரு பிரச்சனைக்குக்குரிய தீர்வை விஞ்ஞானத்தின் பிரயோகம் மூலமான தயாரிப்பு ஒன்றாக முன்வைக்கலாம்.

மாணவர்கள் கீழே தரப்பட்ட இணைப்பிலுள்ள கூகிள்(Google) படிவத்தினூடாக போட்டிக்கு விண்ணப்பிக்கலாம்

விண்ணப்பப்படிவம் - <http://www.yarlithub.org/ygc-junior/>

அத்துடன் விண்ணப்பப்படிவத்தினை நிரப்பி வலயமட்ட போட்டியின் போது கொண்டுவருதல் வேண்டும். அல்லது

மாணவர்கள் தங்களது விண்ணப்பப் படிவத்தினை (விண்ணப்பப் படிவம் கீழே உள்ளது அல்லது <http://www.yarlithub.org/ygc-junior/> இல் இருந்து தரவிறக்கமுடியும்) நிரப்பி மின்னஞ்சல் ஊடாகவோ தபாலினூடாகவோ அனுப்பலாம்.

மின்னஞ்சலூடான விண்ணப்பங்கள் அனைத்தும் event@yarlithub.org என்ற முகவரிக்கு அனுப்பப்படவேண்டும்.

தபாலூடாக அனுப்பப்படும் விண்ணப்பங்கள் பின்வரும் முகவரிக்கு அனுப்பப்பட வேண்டும்.

Yarl Geek Challenge Junior - Season 13

யாழ் ஐரி ஹப்,
4வது மாடி,
இல 218, ஸ்டான்லி வீதி,
யாழ்ப்பாணம்.

விண்ணப்பங்கள் வந்து சேர வேண்டிய இறுதித் திகதி - **31 மே 2024**

படி 2 – கருத்தரங்கும் பயிற்சிப் பட்டறையும்

முதல் கட்டமாக மாணவர்களுக்கான ஒரு கருத்தரங்கு நடாத்தப்படும். இக்கருத்தரங்கில் போட்டி விதிமுறைகள் பற்றி தெளிவான விளக்கம் அளிப்பதுடன், போட்டியின் நான்கு பிரிவுகளிலும் மாதிரிகள் காண்பிக்கப்படும்.

பின்பு போட்டியின் நான்கு பிரிவுகளுக்கும் தனித்தனியாக பயிற்சிப்பட்டறைகள் நடைபெறும். இவை தொடர்பான தகவல்கள் எமது சமூகவலைத்தளத்தினூடாக (www.facebook.com/yarlithub) அறிவிக்கப்படும்.

படி 3 - அபிவிருத்தி செய்தல் (System/Software Development)

உங்கள் விண்ணப்பங்களை அனுப்பிய பின்னர் நீங்கள் தெரிவுசெய்த எண்ணக்கருவை அபிவிருத்தி செய்யலாம். இக்காலத்தில் ஏதாவது தொழில்நுட்ப உதவி தேவைப்படின், உங்கள் பிரச்சினைகளை அல்லது தேவைகளை தெளிவாகவும், குறிப்பாகவும் எழுதி, event@yarlithub.org எனும் மின்னஞ்சலுக்கு அனுப்பி வைக்கலாம்.

பிற்குறிப்பு : விண்ணப்பதாரர்களின் படைப்புகள் அனைத்தும் சொந்த ஆக்கமாக அமைதல் வேண்டும். அவ்வாறு இல்லாத பட்சத்தில் அந்த குழு போட்டியில் இருந்து நீக்கப்படும்.

படி 4 – ஆரம்ப கட்ட மதிப்பீடு

யூலை மாத ஆரம்பத்தில் உங்கள் பகுதிகளில் ஆரம்ப கட்ட மதிப்பீடுகள் இடம்பெறும். இம் மதிப்பீட்டுக்காக ஒவ்வொரு குழுவும் அல்லது தனிநபரும் தாங்கள் செய்தவற்றை மதிப்பீட்டுக் குழுவிற்கு காண்பித்து ஒரு அளிக்கை செய்யவேண்டியிருக்கும். பின்னிணைப்பில்[B] குறிப்பிடப்பட்டுள்ள காரணிகளை கருத்திற்கொண்டு ஒவ்வொரு செயற்றிட்டமும் மதிப்பீடு செய்யப்படும்.சரியான திகதி மற்றும் இடம் தொடர்பான விடயங்கள் உங்களுக்கு மின்னஞ்சலூடாகவும் பொறுப்பாசிரியர்கள் ஊடாகவும் அறியத்தரப்படும்.

இந்த ஆரம்பக்கட்ட மதிப்பீடுகளில் தெரிவாகும் அணிகள் ஆகஸ்ட் மாதம் யாழ்ப்பாணத்தில் இடம்பெறும் இறுதிப் போட்டியில் பங்குபெறும். ஆரம்பக்கட்ட மதிப்பீட்டில் அணிகளுக்கு பின்னூட்டங்கள் வழங்கப்படும். அவர்கள் அவற்றினைக் கருத்திற்கொண்டு, செயற்றிட்டத்தையும் எண்ணக்கருவையும் மேலும் விருத்தி செய்து இறுதிப்போட்டியில் பங்குகொள்ளலாம்.

படி 5 – வழிப்படுத்தல்

இறுதிப் போட்டிக்குத் தெரிவாகும் அணிகள் அவர்களின் செயற்றிட்டத்துடன் தொடர்புடைய தொழில்நுட்ப வல்லுநர்களுடன் இணைந்து அவர்களின் செயற்றிட்டத்தினை மேலும் மெருகேற்றிக் கொள்ளலாம். வல்லுநர்களின் உதவி தேவைப்படின் Yarl IT Hub அதற்கான வசதிகளைச் செய்து கொடுக்கும். அத்தோடு ஒரு செயற்றிட்டத்தினை எவ்வாறு அளிக்கை செய்வது என்ற விடயத்தினையும் வல்லுநர்களுடாகத் தெரிந்து கொள்ளலாம்.

படி 6 – இறுதி மதிப்பீடு

மாணவர்கள் தங்களது செயற்றிட்டங்களை மதிப்பீட்டாளர்களின் முன்னிலையில் காட்டி அவற்றுடன் தொடர்புடைய அளிக்கை ஒன்றினைச் செய்து காட்டவேண்டும்.

மதிப்பீட்டாளர்கள் மேற்குறிப்பிட்ட ஒவ்வொரு பிரிவுகளிலிருந்தும் முதல் இடங்களுக்கான வெற்றியாளர்களைத் தெரிவு செய்வர்.

இந்த மதிப்பீட்டின்போது மாணவர்களுக்கு தங்களது செயற்றிட்டத்தினைக் காட்டி அளிக்கையினைச் செய்வதற்கு 4 நிமிடங்களும் அதனைத் தொடர்ந்து கேள்வி பதிலுக்காக 2 நிமிடங்களும் ஒதுக்கப்படும்.

புத்தாக்கக் கண்காட்சி

இறுதிப்போட்டியில் பங்குபற்றும் மாணவர்கள் ஆகஸ்ட் 2ஆம் 3ஆம் திகதிகளில் யாழ்ப்பாணத்தில் நடைபெறும் மாணவர்களின் புத்தக்கக் கண்காட்சியிலும் பங்குபற்ற முடியும்.

போட்டி விதிமுறைகள்

நுழைவுத்தகுதி

- மாணவர்கள் தனியாகவோ அல்லது குழுவாகவோ பங்குபெறலாம். குழுவாகப் பங்குபெறுமிடத்து குழுவில் இணையும் இரண்டு அல்லது மூன்று மாணவர்களும் ஒரு குறித்த பாடசாலையைச் சேர்ந்தவர்களாக இருப்பதுடன் மாணவர்கள் ஒரு குழுத் தலைவரைத் தெரிவுசெய்தல் அவசியம். இக்குழுத்தலைவர் போட்டிக்காலம் முடிவடையும் வரை அப்பதவியில் இருக்கவேண்டும்.
- குறித்த தினத்திற்கு முன்னர் கிடைக்காத விண்ணப்பப்படிவங்கள் அனைத்தும் நிராகரிக்கப்படும்.
- ஒவ்வொரு குழுவும் சச்சரவின்றி ஒற்றுமையாக செயற்றிட்டத்தினை முழுமைப்படுத்தவேண்டியது குழுவின் கடமை. குழுநிலை சச்சரவுகளில் இப்போட்டியின் ஒழுங்கமைப்புக் குழு எவ்வித தலையீட்டினையும் செய்யாது.
- போட்டியில் பங்குபெறும் அனைத்து மாணவர்களும் 2024 ஜனவரி முதலாம் திகதியன்று 19 வயதுக்கு மேற்படாதவர்களாக இருக்கவேண்டும்.

செயற்றிட்ட விபரங்கள்

மாணவர்கள் குறிப்பிடப்பட்ட நான்கு பிரிவுகளுள் ஒரு பிரிவுக்குக் பொருத்தமான ஒரு செயற்றிட்டத்தினைத் தெரிவுசெய்யவேண்டும். தெரிவுசெய்யப்படும் செயற்றிட்டம் மாணவர்களின் புத்தக்கத்தினை வெளிக்கொணர்வதாக இருக்கவேண்டும்.

இச்செயற்றிட்டம், நாளாந்த வாழ்வில் எதிர்கொள்ளும் ஒரு பிரச்சினைக்கான தீர்வாகவோ அல்லது வியாபார ரீதியில் ஏற்படும் தேவைகளுக்கான ஒரு தீர்வாகவோ அல்லது கணினி விளையாட்டு போன்றதொரு பொழுதுபோக்கு அம்சத்தினை உள்ளடக்கியதாகவோ இருக்கலாம். மாணவர்கள் தாங்கள் விரும்பியதொரு தொழில்நுட்பத்தினைப் பயன்படுத்தி எடுத்துக்கொண்ட செயற்றிட்டத்தினைப் பூர்த்தி செய்யலாம்.

மாணவர்களால் அபிவிருத்தி செய்யப்படும் செயற்றிட்டங்கள் பின்வரும் ஐந்து பிரதான அம்சங்களுக்கமைய மதிப்பீட்டாளர்களால் மதிப்பீடு செய்யப்படும். எனவே மாணவர்கள் செயற்றிட்டத்திற்கான எண்ணக்கருவினைத் தெரிவுசெய்யும்போதும் அதனை அபிவிருத்தி செய்யும்போதும் இவற்றினைக் கருத்திற்கொள்வது முக்கியம்.

- புதுமை (Innovation)
- பயன்பாட்டுத்திறன் (Usability)
- முழுமை - அவசியமான அம்சங்கள் அனைத்தும் அபிவிருத்தி செய்யப்பட்டிருத்தல் (Completeness of a minimal viable product)
- அசல் தன்மை (Originality)
- தொழில்நுட்ப ரீதியான ஸ்திரத்தன்மை (Technical stability) - வழக்கள் அற்றிருத்தல்

Yarl Geek Challenge Season 13 - Junior

விண்ணப்பப்படிவம்

Details of school

School Name	
School Address	
Zone	
Contact number	

Details of Contestants

Team name			
Names in full	Date of birth	Contact Number	Email (if available)
Team Lead:			
Members:			
1.			
2.			

Photo: Team Lead	Photo: Member 1	Photo: Member 2
---------------------	--------------------	--------------------

Details of Teacher in charge

Name in Full	
Contact Number	

Project Details

Project Topic

Project Idea (Elaborate the project in detail within 300 words)

Signatures

Team Lead : _____

Member 1 : _____

Member 2 : _____

Teacher in Charge's

Name : _____

Signature : _____

Principal's

Name : _____

Signature : _____

[B]

Evaluation Criteria - Web and Mobile

1. Functionality
2. Usability
3. Innovation
4. Independent Effort
5. Presentation and Demonstration

Evaluation Criteria - Hardware

1. Appropriate for purpose
2. Functionality
3. Innovation
4. Independent Effort
5. Presentation and Demonstration

Evaluation Criteria - Application of Science

1. Appropriate for purpose
2. Explanation of the scientific theory behind the product
3. Innovation
4. Independent Effort
5. Presentation and Demonstration

மேலதிக விபரங்களுக்கு : <http://varlithub.org/vgc> அல்லது 0767673158