



# YARL GEEK CHALLENGE - JUNIOR

## Season 12

### 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 நடாத்தப்படுகிறது.

இப்போட்டியில் மாணவர்கள் தனியாகவோ அல்லது அதிகபட்சமாக மூன்று உறுப்பினர்களை கொண்ட குழுவாகவோ பங்குகொள்ளலாம். குழுவாகப் பங்குகேற்பது வரவேற்கத்தக்கது.

போட்டிகள், 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 இலக்கத்துடன் 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 12 – Junior

### விண்ணப்பித்தல்

- போட்டிக்கான விண்ணப்ப படிவங்களை நிரப்பி, மேற்குறிப்பிட்ட அஞ்சல் முகவரிக்கு அல்லது [event@yarlithub.org](mailto:event@yarlithub.org) என்ற மின்னஞ்சலுக்கு அனுப்புதல் வேண்டும்.
- தபாலூடாக அனுப்பப்படும் விண்ணப்பங்கள் பின்வரும் முகவரிக்கு அனுப்பப்படல் வேண்டும்.
- Yarl Geek Challenge Junior - Season 12 **ஊக்கி, இல 124, இராசாவின் தோட்டம் வீதி, நல்லூர், யாழ்ப்பாணம்.**

### கருத்தரங்கும் பயிற்சிப்பட்டறையும்

- முதல் கட்டமாக அனைத்து வலயங்களிலும் கருத்தரங்குகள் நடாத்தப்படும். பின்பு மாணவர்கள் விண்ணப்பங்களை அனுப்பியதும், அவர்கள் விண்ணப்பித்திருக்கும் பிரிவுகளைக் கருத்திற்கொண்டு வலயங்களுக்கான பயிற்சிப்பட்டறைகள் நடாத்தப்படும்

### அபிவிருத்தி செய்தல் (System/Software development)

- நீங்கள் தெரிவு செய்த எண்ணக்கருவை அபிவிருத்தி செய்யவேண்டும். அவசியமேற்படி உங்கள் ஆசிரியருடாகவோ அல்லது நேரடியாகவோ உங்கள் சந்தேகங்களை [event@yarlithub.org](mailto:event@yarlithub.org) என்ற முகவரிக்கு அனுப்பி வைக்கலாம்.

### ஆரம்பக் கட்ட மதிப்பீடு

- உங்கள் பகுதிகளில் ஆரம்பக்கட்ட மதிப்பீடுகள் ஜூன் மாத ஆரம்பத்தில் இடம்பெறும். இதில் மாணவர்களால் உருவாக்கப்பட்ட மாதிரி செயற்றிட்டங்கள் மதிப்பீடு செய்யப்படும். தெரிவு செய்யப்படும் அணிகள் அல்லது தனிநபர்கள் இறுதிப் போட்டியில் பங்கேற்பர். விண்ணப்பின் அனைவருக்கும் மின்னஞ்சல், பத்திரிகை, அல்லது பாடசாலை ஊடாக திகதிகள் அறிவிக்கப்படும்.

### வழிப்படுத்தல்

- யூன் 24-25 திகதி யாழ்ப்பாணத்தில் இடம்பெறவிருக்கும் இறுதிப் போட்டிக்காக உங்கள் செயற்றிட்டத்துடன் தொடர்புடைய துறைசார் வல்லுனர்களுடன் சேர்ந்து உங்கள் எண்ணக்கருவை மேலும் மெருகூட்டலாம். அதற்கு வேண்டிய தொழில்நுட்ப உதவியை [event@yarlithub.org](mailto:event@yarlithub.org) முகவரியுடன் தொடர்புகொண்டு பெற்றுக்கொள்ளலாம். 11ம் திகதி முழுவதும் நேரடியாக வல்லுனர்களைச் சந்தித்து ஆலோசனைகளைப் பெற்றுக் கொள்ளலாம்.

### இறுதி மதிப்பீடு

- யூன் 25ம் திகதி மாணவர்களால் உருவாக்கப்பட்ட செயற்றிட்டங்களின் இறுதி மதிப்பீடு இடம்பெறும்.

# போட்டி பற்றிய விபரங்கள்

## படி 1 – விண்ணப்பித்தல்

மாணவர்கள் தரப்பட்ட போட்டி முறைகளில் ஒன்றினைத் தெரிவுசெய்து அதற்குரிய மென்பொருளை அல்லது தொகுதியை உருவாக்கலாம். இதனை அவர்கள் தனியாகவோ ஒரே பாடசாலையில் உள்ள மாணவர்கள் குழுவாக சேர்ந்தோ செய்யலாம்.

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 கூகிள்(Google) படிவத்தினூடாக விண்ணப்பிக்கலாம்

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

அல்லது

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

**மின்னஞ்சலூடான விண்ணப்பங்கள் அனைத்தும் [event@yarlithub.org](mailto:event@yarlithub.org) என்ற முகவரிக்கு அனுப்பப்படவேண்டும்.**

தபாலூடாக அனுப்பப்படும் விண்ணப்பங்கள் பின்வரும் முகவரிக்கு அனுப்பப்பட வேண்டும்.

## Yarl Geek Challenge Junior - Season 12

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

விண்ணப்பங்கள் வந்து சேர வேண்டிய இறுதித் திகதி - **12 மே 2023**

### படி 2 - கருத்தரங்கும் பயிற்சிப் பட்டறையும்

முதல் கட்டமாக மாணவர்களுக்கான ஒரு கருத்தரங்கு நடாத்தப்படும். இக்கருத்தரங்கில் போட்டி விதிமுறைகள் பற்றி தெளிவான விளக்கம் அளிப்பதுடன், போட்டியின் நான்கு பிரிவுகளிலும் மாதிரிகள் காண்பிக்கப்படும். அத்தோடு இப்போட்டிகளில் ஏற்கனவே பங்குபற்றி வெற்றியடைந்தவர்களின் அனுபவப் பகிர்வும் இடம்பெறும்.

பின்பு போட்டியின் நான்கு பிரிவுகளுக்கும் தனித்தனியாக பயிற்சிப்பட்டறைகள் நடைபெறும். இவை தொடர்பான தகவல்கள் எமது சமூகவலைத்தளத்தினூடாக ([www.facebook.com/yarlithub](http://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](mailto:event@yarlithub.org) எனும் மின்னஞ்சலுக்கு அனுப்பி வைக்கலாம்.

அத்தோடு Yarl IT Hub இற்குரிய Facebook தளத்திலும் நிறுவனத்தின் Youtube ஊடகத்திலும் பல்வேறு தொழில்நுட்பம் சார்ந்த காணொளிகளைப் பெறலாம்.

**Facebook** - **Yarl IT Hub** (<https://www.facebook.com/yarlithub>)

**Youtube** - **yarlithub** (<https://www.youtube.com/user/yarlithub>)

**Aki** (<https://www.youtube.com/c/AkiCoach>)

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

## படி 4 – ஆரம்ப கட்ட மதிப்பீடு

யூன் 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 அறித்தரப்படும்.

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

**பிற்குறிப்பு :** உங்கள் செயற்றிட்டத்தை முழுமையாக விபரிக்கும் (4 நிமிடங்களுக்கு உட்பட்ட) காணொளி ஒன்றை தயாரித்து வைத்திருத்தல் நன்று.

## 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.

## போட்டி விதிமுறைகள்

### நுழைவுத்தகுதி

1. மாணவர்கள் தனியாகவோ குழுவாகவோ பங்குபெறலாம். குழுவாகப் பங்குபெறுமிடத்து குழுவில் உள்ள அனைத்து மாணவர்களும் ஒரு குறித்த பாடசாலையைச் சேர்ந்தவர்களாக இருப்பதுடன் மாணவர்கள் ஒரு குழுத் தலைவரைத் தெரிவுசெய்தல் அவசியம். இக்குழுத்தலைவர் போட்டிக்காலம் முடிவடையும் வரை அப்பதவியில் இருக்கவேண்டும்.
2. குறித்த தினத்திற்கு முன்னர் கிடைக்காத விண்ணப்பப்படிவங்கள் அனைத்தும் நிராகரிக்கப்படும்.
3. ஒவ்வொரு குழுவும் சச்சரவின்றி ஒற்றுமையாக செயற்றிட்டத்தினை முழுமைப்படுத்தவேண்டியது குழுவின் கடமை. குழுநிலை சச்சரவுகளில் இப்போட்டியின் ஒழுங்கமைப்புக் குழு எவ்வித தலையீட்டினையும் செய்யாது.
4. போட்டியில் பங்குபெறும் அனைத்து மாணவர்களும் 2023 ஜனவரி முதலாம் திகதியன்று 19 வயதுக்கு மேற்படாதவர்களாக இருக்கவேண்டும்.

### செயற்றிட்ட விபரங்கள்

மாணவர்கள் குறிப்பிடப்பட்ட நான்கு பிரிவுகளுள் ஒரு பிரிவுக்குக் பொருத்தமான ஒரு செயற்றிட்டத்தினைத் தெரிவுசெய்யவேண்டும். தெரிவுசெய்யப்படும் செயற்றிட்டம் மாணவர்களின் புத்தாக்கத்திறனை 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.

1. புதுமை (Innovation)
2. பயன்பாட்டுத்திறன் (Usability)

3. முழுமை - அவசியமான அம்சங்கள் அனைத்தும் அபிவிருத்தி செய்யப்பட்டிருத்தல் (Completeness of a minimal viable product)
4. அசல் தன்மை (Originality)
5. தொழில்நுட்ப ரீதியான ஸ்திரத்தன்மை (Technical stability) - வழக்கள் அற்றிருத்தல்

## போட்டி தொடர்பான முக்கிய குறிப்புகள்

1. போட்டியில் சமர்ப்பிக்கும் அனைத்து ஆவணங்களும் ஆங்கிலத்தில் இருத்தல் அவசியம். செயற்றிட்டத்தில் பயன்படுத்தும் ஆக்கங்களும் உள்ளூர்மயமாக்கம் சம்பந்தப்படாத பட்சத்தில் ஆங்கிலத்தில் இருத்தல் வேண்டும்.
2. போட்டியில் சமர்ப்பிக்கும் விண்ணப்பத்தில் கோரப்பட்டுள்ள குழு அங்கத்தவர்களின் புகைப்படங்கள் குழு அங்கத்தவர்களின் சுயவிருப்பத்தில் சமர்ப்பித்தல் வேண்டும், புகைப்படங்கள் கட்டாயமானது அல்ல.
3. அளிக்கையில் பயன்படுத்தப்படும் உள்ளடக்கங்களும் செயற்றிட்டம் தொடர்பாகச் சமர்ப்பிக்கப்படும் அனைத்து ஆவணங்களும் ஆங்கிலத்தில் இருக்கவேண்டும். உள்ளூர்மயமாக்கல் செயற்றிட்டத்திட்டத்தோடு தொடர்பானவை, தமிழில் இருக்கலாம்.
4. செயற்றிட்டத்தில் பயன்படுத்தப்படும் அனைத்து உள்ளடக்கங்களும் பொதுமக்களின் பார்வைக்கு உகந்ததாக இருக்கவேண்டும். செயற்றிட்டத்தில் பயன்படுத்தும் படமோ உரையோ அல்லது ஏதாவது ஒரு உள்ளடக்கமோ பொதுமக்கள் பார்வைக்கு உகந்ததல்லாமலோ, நிறுவனத்தின் பெயருக்குக் களங்கம் ஏற்படுத்தக்கூடியதாகவோ இருப்பின் அக்குழு போட்டிகளில் இருந்து விலக்கப்படும்.
5. இப்போட்டிக்கு விண்ணப்பிப்பதன் மூலம், உங்கள் அறிவுக்கெட்டியவரை பின்வருவனவற்றை உறுதிப்படுத்திக்கொள்ளவேண்டும்:
  - a. நீங்கள் மேலே கூறிய அனைத்து விதிமுறைகளுக்கும் கட்டுப்படல்
  - b. செயற்றிட்டம் உங்களது சொந்தத் தயாரிப்பாக இருத்தல்
  - c. செயற்றிட்டத்தில் பயன்படுத்தும் அனைத்து விடயங்களுக்குமான அனுமதியை, உரிமத்தை பெற்றிருத்தல்
  - d. மென்பொருள், வன்பொருள், அனுமதிப்பத்திரங்கள் போன்ற தேவைகளுக்கும் பிரயாணம், உணவு போன்ற இதர தேவைகளுக்குமான செலவுகளைப் பொறுப்பேற்றல் அல்லது அதற்கான வழிவகைகளைக் கண்டறிதல்.

## உரிமம் தொடர்பான முக்கிய குறிப்பு

உங்களது செயற்றிட்டத்திலே நீங்கள் அனுமதி பெற்ற அல்லது உரிமமுடைய கணினி மென்பொருள் நூலகங்களை, கணினி நிரல்களை, பயனாளர் இடை முகங்களை, உரை/ஒலி/காணொளி போன்ற உள்ளடக்கங்களை மாத்திரம் பயன்படுத்தவேண்டும். தவறும் பட்சத்தில் போட்டியில் இருந்து விலக்கப்படுவீர்கள். உதாரணமாக ஒரு பாடலுக்கான உரிமத்தை அதற்குரிய குறுவட்டை வாங்குவதன் மூலம் பெற்றுவிட முடியாது, பதிலாக அப்பாடலைத் தயாரித்தவரிடம் தொடர்புகொண்டு அதற்கான அனுமதியை அல்லது உரிமத்தைப் பெறவேண்டும். நீங்கள் அனுமதி பெற்றுப் பயன்படுத்தப்படும் கணினி நிரல்கள், உள்ளடக்கங்கள் போன்றவற்றிற்குரிய உரிமம் உடையவர்கள் குறித்த விபரங்கள் உரிய இடங்களில் குறிப்பிட்டுக் காட்டப்படவேண்டும். இதனைத் தவறவிடுவதும் போட்டியில் இருந்து விலக்கப்படுவதற்குக் காரணமாகலாம்.

## முடிவுகள்

- மேலே தரப்பட்டுள்ள விதிமுறைகளுக்கு உட்படாத விண்ணப்பங்களை நிராகரிக்கும் உரிமை போட்டி ஒழுங்கமைப்பாளர்களுக்கு உண்டு.
- போட்டியிலே விருது பெறுவதற்குப் போதிய தகுதி உடைய செயற்றிட்டங்கள் இல்லாது போனால் குறிப்பிடப்பட்ட விருதுகளையும் விட குறைந்த எண்ணிக்கையில் விருதுகள் வழங்கப்படலாம்.
- இப்போட்டியின் முடிவுகள் தொடர்பாக மதிப்பீட்டாளர்களின் முடிவே இறுதியானது.

## போட்டிபற்றிய அறிவித்தல்கள்

போட்டி சம்பந்தமான அனைத்து அறிவித்தல்களும் முடிவுகளும் நீங்கள் விண்ணப்பப் படிவத்தில் குறிப்பிடும் தலைவரின் மின்னஞ்சல் முகவரிக்கு அல்லது அவரது தொலைபேசி இலக்கத்துக்கு அனுப்பப்படும். இறுதி முடிவுகள் தொடர்பாக குறித்த பாடசாலைகளுக்கும் அறியத்தரப்படும்.

போட்டியில் பங்கு பெறும் எச்சந்தர்ப்பத்திலும் போட்டியாளர்களை விண்ணப்பப் படிவத்தில் தரப்பட்ட தொடர்பு வழிகளால் தொடர்பு கொள்ள முடியாவிட்டால் குறித்த குழு அல்லது தனிநபர்கள் போட்டியில் இருந்து விலக்கப்படுவர்.

போட்டி வெற்றியாளர்களுக்கு வழங்கப்படும் படிவங்களை உரிய காலத்தில் நிரப்பிக் கொடுக்காதவிடத்து அடுத்த இடத்தைப் பெற்ற போட்டியாளர் அச் சலுகையைப் பெறுவார்கள்

அத்தோடு போட்டி தொடர்பான விடயங்கள், போட்டியில் உதவக்கூடிய தொழில்நுட்பம் சார்ந்த காணொளிகள் போன்றவற்றை <http://www.yarlithub.org/ygc/> என்ற



இணையத்தளத்தினூடாகவோ அல்லது அத்தளத்தில் குறிப்பிடப்பட்டிருக்கும் நிறுவனத்தின் Facebook (<https://www.facebook.com/yarlithub/>) தளத்தினூடாகவோ பெற்றிக்கொள்ளலாம்.

## விருதுகளும் பரிசில்களும்

- போட்டியில் web application, mobile application, hardware application மற்றும் innovative product ஆகிய தனித்தனி பிரிவுகளில் முதலிடங்களை பெறுகின்ற குழுக்களுக்கும் அல்லது தனிநபர்களுக்கும், மற்றும் ஒட்டுமொத்தமாக முதலிடத்தை பெறுகின்ற குழுவுக்கும் அல்லது தனிநபருக்கும் விருதுகளும் பெறுமதியான பரிசில்களும் வழங்கப்படும்.
- இறுதிப் போட்டிக்குத் தெரிவாகும் குழுக்கள், தனிநபர்கள் அனைவருக்கும் சிறப்புச் சான்றிதழ் வழங்கப்படும்.
- வலயமட்டத்தில் சிறப்பாக செயற்படும் அணிகளுக்கும் சான்றிதழ்கள் வழங்கப்படும்.

## முக்கிய குறிப்புகள்:

- a) போட்டியின் வெற்றிகளும் பரிசில்களும் போட்டியாளர்களால் இன்னொரு அணிக்கு அல்லது தனிநபருக்கு மாற்ற இயலாது. வெற்றியாளர்கள் பரிசில்களை ஏற்காதபட்சத்தில் ஒழுங்கமைப்புக் குழுவின் முடிவே இறுதியானது.
- b) போட்டிக்கான பரிசில்களைப் பெறும் அணி, அப்பரிசிலுக்கான வரிகளைப் பொறுப்பேற்க வேண்டும்.
- c) பணமல்லாத பரிசில் வழங்கப்படுமிடத்து, அப்பரிசிலுக்காகப் பணத்தினைப் பெறமுடியாது.
- d) பரிசிலாக ஏதாவது உபகரணங்கள் அல்லது கருவிகள் வழங்கப்படுமிடத்து அவற்றிற்குரிய உத்தரவாதங்கள், அவற்றின் உற்பத்தியாளர்களைப் பொறுத்தே இருக்கும் அல்லது அவர்களால் வழங்கப்படும் உத்தரவாதத்தினைக் கொண்டிருக்கும்.
- e) பரிசில்களைப் பெறும் பட்சத்தில் உங்களது முழுப்பெயர், பாடசாலையின் பெயர் போன்ற விபரங்களை இணையத்திலோ அல்லது அச்சிலோ இப்போட்டி தொடர்பான செய்திகளுடன் சட்டத்திற்குட்பட்ட வகையில் பயன்படுத்தும் உரிமை ஒழுங்கமைப்பாளர்களுக்கு உள்ளது.

# Yarl Geek Challenge Season 12 - 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

<b>Project Topic</b>
<b>Project Idea</b> (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, Mobile and Hardware Application

1. Functionality
2. Usability
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://yarlithub.org/ygc> அல்லது 0767673158