YARL GEEK CHALLENGE - JUNIOR

Season 14

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. கடந்தமுறை போல் இம்முறையும் இப்போட்டி வடமாகாண கல்வித் திணைக்களத்துடன் 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**
து. டிலக்சனி **District Coordinator - Vavuniya**	**077 074 0199**
ப. அர்ச்சனா **District Coordinator - Jaffna**	**077 074 0146**
ப. மதுஷா **District Coordinator - Kilinochchi**	**077 074 0108**
அ. நிரோஷா **District Coordinator - Mannar**	**077 354 3089**

Copyright © 2025, Yarl IT Hub

Yarl Geek Challenge – Season 14 – Junior

விண்ணப்பித்தல்

- போட்டிக்கான விண்ணப்பப்படிவங்களை நிரப்பி, கீழ்க்குறிப்பிட்ட அஞ்சல் முகவரிக்கு அல்லது event@yarlithub.org என்ற மின்னஞ்சலுக்கு அனுப்புதல் வேண்டும்.
- தபாலூடாக அனுப்பப்படும் விண்ணப்பங்கள் பின்வரும் முகவரிக்கு அனுப்பப்படல் வேண்டும்.
- **Yarl Geek Challenge Junior - Season 13, யாழ் ஐரி ஹப், 4ஆவது மாடி, 218 ஸ்டான்லி வீதி, 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. அவசியமேற்படின் உங்கள் ஆசிரியருடாகவோ அல்லது நேரடியாகவோ உங்கள் சந்தேகங்களை event@yarlithub.org என்ற முகவரிக்கு அனுப்பி வைக்கலாம்.

ஆரம்பக் கட்ட மதிப்பீடு

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

வழிப்படுத்தல்

- யாழ்ப்பாணத்தில் இடம்பெறவிருக்கும் இறுதிப் போட்டிக்காக உங்கள் செயற்றிட்டத்துடன் தொடர்புடைய துறைசார் வல்லுனர்களுடன் சேர்ந்து உங்கள் எண்ணக்கருவை மேலும் மெருகூட்டலாம். அதற்கு வேண்டிய தொழில்நுட்ப உதவியை event@yarlithub.org முகவரியுடன் தொடர்புகொண்டு பெற்றுக்காள்ளலாம்.

இறுதி மதிப்பீடு

- ஜூலை மாத நடுப்பகுதியில் மாணவர்களால் உருவாக்கப்பட்ட செயற்றிட்டங்களின் இறுதி மதிப்பீடு இடம்பெறும்.

Copyright © 2025, Yarl IT Hub

போட்டி பற்றிய விபரங்கள்

படி 1 – விண்ணப்பித்தல்

மாணவர்கள் தரப்பட்ட போட்டிப் பிரிவுகளில் ஒன்றினைத் தெரிவுசெய்து அதற்குரிய மென்பொருளை அல்லது தொகுதியை உருவாக்கலாம். இதனை மாணவர்கள் தனியாகவோ அல்லது ஒரே பாடசாலையில் கற்கும் 3 பேர் கொண்ட மாணவர் 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 (விண்ணப்பப்படிவம் கீழே உள்ளது அல்லது **http://www.yarlithub.org/ygc-junior/** இல் இருந்து தரவிறக்கம் செய்ய முடியும்) நிரப்பி மின்னஞ்சல் ஊடாகவோ அல்லது தபாலினூடாகவோ அனுப்பலாம்.

மின்னஞ்சலூடான விண்ணப்பங்கள் அனைத்தும் **event@yarlithub.org** என்ற முகவரிக்கு அனுப்பப்பட வேண்டும்**.**

தபாலூடாக அனுப்பப்படும் விண்ணப்பங்கள் பின்வரும் முகவரிக்கு அனுப்பப்பட வேண்டும்.

Yarl Geek Challenge Junior - Season 14

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

விண்ணப்பங்கள் வந்து சேர வேண்டிய இறுதித் திகதி – **31 மே 2025**

Copyright © 2025, Yarl IT Hub

படி 2 – கருத்தரங்கும் பயிற்சிப் பட்டறையும்

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

பின்பு போட்டியின் நான்கு பிரிவுகளுக்கும் தனித்தனியாக பயிற்சிப்பட்டறைகள் நடைபெறும். இவை தொடர்பான தகவல்கள் எமதுசமூகவலைத்தளத்தினூடாகவும்(www.facebook.com/yarlithub),பாடசாலை ஊடாகவும் 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

ஜூன் மாத நடுப்பகுதியில் உங்கள் வலய 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 பொறுப்பாசிரியர்கள் ஊடாகவும் தொலைபேசி ஊடாகவும் அறியத்தரப்படும்.

இந்த ஆரம்பக்கட்ட மதிப்பீடுகளில் தெரிவாகும் அணிகள் ஜூலை 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 வல்லுநர்களூடாகத் 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

Copyright © 2025, Yarl IT Hub

இறுதிப்போட்டியில் பங்குபற்றும் மாணவர்கள் ஆகஸ்ட் 29ம் திகதியில் யாழ்ப்பாணத்தில் நடைபெறும் மாணவர்களின் புத்தகக்க் கண்காட்சியிலும் பங்குபற்ற முடியும்.

போட்டி விதிமுறைகள்

நுழைவுத்தகுதி

1. 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.
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 2025 ஜனவரி முதலாம் திகதியன்று 19 வயதுக்கு மேற்படாதவர்களாக இருக்கவேண்டும்.

செயற்றிட்ட விபரங்கள்

மாணவர்கள் குறிப்பிடப்பட்ட நான்கு பிரிவுகளுள் ஒரு பிரிவுக்குப் பொருத்தமான ஒரு செயற்றிட்டத்தினைத் தெரிவு செய்ய வேண்டும். தெரிவு செய்யப்படும் 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. புத்தாக்கம் (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) - வழுக்கள் அற்றிருத்தல்

Copyright © 2025, Yarl IT Hub

Yarl Geek Challenge Season 14 - 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	

Copyright © 2025, Yarl IT Hub

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 :____________________

Copyright © 2025, Yarl IT Hub

[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

Copyright © 2025, Yarl IT Hub