



HACKX JR. 2k20 තරගාවලිය

hackX Jr. යනු සංකල්ප මත පදනම් වූ කැලණිය විශ්වවිද්‍යාලයේ කර්මාන්ත පරිපාලන අධ්‍යයනාංගය මගින් සංවිධානය කරනු ලබන අන්තර් පාසල් Hackathon තරගාවලියකි. මෙම නව සංකල්පය සමාජයේ පවතින ප්‍රශ්නයකට විසඳුමක් ලබාදෙන්නක් විය යුතුය. තරගාවලිය මගින් තරගකරුවන්ට ඔවුන්ගේ කුසලතා වර්ධනය කරගැනීමට, ඔවුන්ගේ නිර්මාණශීලීත්වය ඔප්නංවා ගැනීමට හා ඔවුන්ගේ ගැටලු විසඳීමේ හැකියාව දියුණු කරගැනීමට ඉඩ ලැබෙනු ඇත. මෙමගින් තොරතුරු තාක්ෂණ විෂය පථය තුළ පාසල් සිසුන් හට සාර්ථක ව්‍යවසායකයන් වීමට අවස්ථාවක් ලැබේ.

තවද මේ මගින් කර්මාන්තවලට පාසල් ප්‍රජාව සමග මුසුවීමට අවස්ථාව ලැබීම නිසා ඔවුන්ගේ විවෘත හා අපක්ෂපාතී විසඳුම්වලින් ඵල ප්‍රයෝජන ලබාගැනීමට ද අවස්ථාව හිමි වේ.

දැනුවත් කිරීමේ වැඩසටහන

මාධ්‍ය: Zoom තාක්ෂණය
දිනය: 2020 නොවැම්බර් 18
වේලාව: පෙ.ව.10.00 - මධ්‍යහන 12.00

අවසාන තරගය

මාධ්‍ය: Zoom තාක්ෂණය
දිනය: 2020 දෙසැම්බර් 17
වේලාව: පෙ.ව. 9.00 සිට

නසාග

- I. ප්‍රථම ස්ථානය - රු 25 000
- II. දෙවන ස්ථානය - රු 15 000
- III. තෙවන ස්ථානය - රු 10 000

අවසන් වටයට සුදුසුකම් ලැබූ සියලු තරගකරුවන්ට සහභාගීත්වය සඳහා සහතිකපත් පිරිනැමේ.

01). තරග විස්තර

I. ඕනෑම වයස් කාණ්ඩයක උපරිම සාමජිකයන් **පස් දෙනෙකු හා එක් උපදේශකවරයෙකුගෙන්** (විද්‍යා අංශයෙන් හෝ තාක්ෂණික අංශයෙන් උසස් පෙළ හදාරන සිසුවන්/ 2020 අ. පො. ස. උසස් පෙළ විභාගයට මුහුණ දුන් සිසුවන් නම් වඩාත් සුදුසුය.) සමන්විත කණ්ඩායමකට තරගයට සහභාගී විය හැකි ය.

II. එක් පාසලකින් **එක කණ්ඩායමකට වඩා** සහභාගී විය හැකි ය.

III. එක් කණ්ඩායමකට යෝජනා (proposal) **එකකට වැඩි ප්‍රමාණයක්** ඉදිරිපත් කළ හැක.

IV. **එක් කණ්ඩායමකින් එක් යෝජනාවක්** (proposal) පමණක් අප විසින් අවසන් වටය සඳහා තෝරා ගනු ලැබේ.

V. යෝජිත අදහස **නව සහ ප්‍රායෝගික** විය යුතුය.

VI. අවසාන තරගයට මූලාකෘතියක් (prototype) රැගෙන ඒම අනිවාර්යය නොවේ.

VII. යෝජනාව සහ අවසාන ඉදිරිපත්කිරීම **සිංහල හෝ ඉංග්‍රීසි මාධ්‍යයෙන්** විය යුතු ය.

02). ඇගයීම් නිර්ණායක

I. සංකල්පය

නවෝත්පාදනය/සුවිශේෂ නිපුණතාව/සාමාජීය බලපෑම/ ශක්‍යතාවය

II. ඉදිරිපත් කිරීම

පරිපූර්ණත්වය සහ නිරවුල්බව/නිරසාරබව/අලෙවි සැලැස්ම/කාල සීමාවට අනුකූල වීම

03). අයදුම් කිරීමේ ක්‍රියාවලිය

I. hackX Jr සඳහා අයදුම්පත් **2020 නොවැම්බර් 10 වැනි දින සිට** මෙම තරගාවලියේ නිල වෙබ්අඩවිය වන <https://hackxjr.lk/> හි පළ කරන අතර එය **2020 නොවැම්බර් 23 වැනි දින දක්වා** විවෘතව පවතී.

II. කණ්ඩායමක් ලියාපදිංචි වීම සඳහා අදාළ සියලු කොටස් සම්පූර්ණ කර යෝජනාවක් (proposal) ද ඒ සමඟ upload (PDF) කළ යුතු ය.

III. නිසි පරිදි සම්පූර්ණ නොකරන ලද අයදුම්පත් ප්‍රතික්ෂේප කරනු ලැබේ.

IV. මෙම යෝජනාව (proposal) PDF ලේඛන ලෙස upload කළ යුතු අතර පහත ලබා දී ඇති අනුරූප අනුකූල විය යුතු ය.

1. ගැටළුව විග්‍රහය
2. සංකල්පය හැඳින්වීම
3. භාවිත නාක්ෂණය
4. අලෙවි සැලැස්ම

V. අවසාන තරගාවලියට **කණ්ඩායම් 10ක්** තෝරා ගැනීම සඳහා යෝජනාව පෙර නිශ්චය කරන ලද නිර්ණායක ඔස්සේ අගයනු ඇත.

VI. අවසන් කණ්ඩායම් 10 වෙබ් අඩවි, සමාජජාලවලින් හෝ ඊමේල් පණිවිඩයක් මගින් දන්වනු ලැබේ.

04). කණ්ඩායම් සැකැස්ම

I. උපරිම වශයෙන් සාමාජිකයන් **පස් දෙනෙකු (තනි ගිණුමකටද වුවද තරගයට සහභාගි විය හැක) සහ එක් උපදේශකයෙකුගෙන්** (උදා:- උසස් පෙළ ICT විෂය භාර ගුරුභවතා) සෑදුම් ලත් කණ්ඩායමක් නිර්මාණය කර ගත යුතු ය.

II. එකම තරගකරුවකු කණ්ඩායම් දෙකක් නියෝජනය නොකළ යුතුයි. එසේ සිදුවුවහොත් අදාළ කණ්ඩායම් දෙකටම තරගයෙන් ඉවත් වීමට සිදු වේ.

III. ඔබේ **කණ්ඩායමේ නම** ඔබ විසින් නිර්මාණය කර ගත යුතු ය.

IV. ඔබේ කණ්ඩායමට අවශ්‍ය කරන **ප්‍රචාරණීය දෑ (promotional material)** ඔබ විසින් නිර්මාණය කරගත යුතු ය.

05). දැනුවත් කිරීමේ වැඩසටහන

I. **2020 නොවැම්බර් 16 දිනට ප්‍රථම** hackX Jr නිල වෙබ්අඩවිය වන www.hackxjr.lk ට පිවිස මෙම දැනුවත් කිරීමේ වැඩසටහන සඳහා ලියාපදිංචි වීමට හැකියාව පවතී.

II. දැනුවත් කිරීමේ වැඩසටහන **2020 නොවැම්බර් 18** වැනි දින **අන්තර්ජාලය ඔස්සේ Zoom තාක්ෂණය භාවිතයෙන්** පැවැත්වීමට කටයුතු සූදානම් කර ඇත. මෙම දැනුවත් කිරීමේ වැඩසටහන, තරගය සඳහා මහත් පිටිවහලක් වන අතර මෙයට සහභාගිවන්නන් **තරගයට ලියාපදිංචි වී නිඛිම/ ලියාපදිංචි වීම අනිවාර්ය නොවේ.**

III. Hackathon තරගාවලිය, ප්‍රයෝජනවත් විය හැකි තාක්ෂණ ආදිය පිළිබඳ ශිෂ්‍යයන් දැනුවත් කිරීම මෙමගින් සිදු වේ.

IV. දැනුවත් කිරීමේ වැඩසටහනට ලියාපදිංචි වීමෙන් පසුව එය සඳහා ඔබගේ සහභාගිත්වය **2020 නොවැම්බර් 17 ට ප්‍රථම** අප විසින් එවනු ලබන ඊමේල් පණිවිඩය මගින් තහවුරු කරන්න.

V. දැනුවත් කිරීමේ වැඩ වැඩසටහනට අදාළ Zoom Invitation link අප විසින් ඊමේල් පණිවිඩයක් මගින් සියලුම ලියාපදිංචි වූ කණ්ඩායම් වෙත යොමු කරනු ලැබේ.

06). අවසාන තරගය

I. **2020 දෙසැම්බර් 17 වෙනි දා** අන්තර්ජාලය ඔස්සේ **Zoom තාක්ෂණය භාවිතයෙන්** පැවැත්වීමට නියමිත අවසාන තරගාවලියට කණ්ඩායම් 10ක් සහභාගී වේ.

II. සෑම කණ්ඩායමක් ම තමාගේ අදහස හා එම අදහස ක්‍රියාත්මක කිරීම සඳහා සුදුසු තාක්ෂණික ක්‍රමවේදයන් ද ඉදිරිපත් කළ යුතු වේ.

**වැඩිදුර විස්තර සඳහා
පහත සඳහන් වෙබ් අඩවිය වෙත පිවිසෙන්න.**

hackX Jr නිල වෙබ් අඩවිය:- <https://hackxjr.lk/>

දුරකතන අංක:

Pasindu Saminda – 077 354 6914

Nelumi Opatha – 071 212 2762

අයදුම්පත් භාර ගන්නා අවසන් දිනය: 2020.11.23

**දැනුවත් කිරීමේ වැඩ වැඩසටහන සඳහා
ලියාපදිංචි විය හැකි අවසාන දිනය: 2020.11.16**