

**জাতীয় দক্ষতা উন্নয়ন কাউন্সিল (এনএসডিসি)**  
**শ্রম ও কর্মসংস্থান মন্ত্রণালয়**  
**দক্ষতা বিষয়ক "মাল্টিমিডিয়া পাওয়ারপয়েন্ট কনটেন্ট ডেভেলপমেন্ট, ক্লাসরুম প্রেজেন্টেশন**  
**ও ভিডিও ডকুমেন্ট তৈরি" সংক্রান্ত প্রতিযোগিতার নীতিমালা**

**সূচনা :**

তথ্য ও যোগাযোগ প্রযুক্তির দ্রুত ও অভূতপূর্ব উন্নয়নের ফলে সারা বিশ্বে ইন্টারনেটভিত্তিক লার্নিং তথা ই-লার্নিং বা অনলাইন লার্নিং বেশ জনপ্রিয়তা পেয়েছে। প্রতিদিনই নতুন নতুন ই-লার্নিং ম্যাটেরিয়াল ভার্সুয়াল জগতে সংযোজিত হচ্ছে। বাংলাদেশ এক্ষেত্রে ব্যতিক্রম নয়। বিভিন্ন শিক্ষা ও প্রশিক্ষণ প্রতিষ্ঠান, সরকারি ও বিদেশী সাহায্যপুষ্ট বিভিন্ন প্রকল্পের মাধ্যমে ই-লার্নিং প্রোগ্রাম ইতোমধ্যেই দেশে চালু রয়েছে। কিন্তু কারিগরি ও বৃত্তিমূলক প্রশিক্ষণের ওপর যুগোপযোগি কার্যকরি বাংলা ভাষায় ই-লার্নিং বিষয়বস্তুর যথেষ্ট অভাব রয়েছে। ইউটিউব এবং অন্যান্য জনপ্রিয় সোশ্যাল মিডিয়াতে তল্লাশী করলে খাপছাড়াভাবে দু'একটি ভাল বাংলা ভাষায় ই-লার্নিং ম্যাটেরিয়াল পাওয়া যায় কারিগরি ও বৃত্তিমূলক প্রশিক্ষণের ওপর। এ অসুবিধা দূর করার প্রয়াসে এনএসডিসি সচিবালয় কারিগরি ও বৃত্তিমূলক প্রশিক্ষণের ওপর ই-লার্নিং ম্যাটেরিয়াল তৈরি করার উদ্যোগ গ্রহণ করেছে। বিভিন্ন প্রকল্পের সাহায্যে এবং শিল্প দক্ষতা পরিষদের সমন্বয়ে বাংলাদেশ কারিগরি শিক্ষা বোর্ড যে বিভিন্ন ট্রেডের ওপর স্ট্যান্ডার্ড তৈরি করেছে (<http://www.nsc.gov.bd/bn/competencystandard-list/>) তারই বিভিন্ন ইউনিটের ওপর ই-লার্নিং ম্যাটেরিয়াল তৈরি করা হবে। এনএসডিসি সচিবালয় ইতোমধ্যেই বেশ কয়েকটি ই-লার্নিং ম্যাটেরিয়াল তৈরি করেছে। আলোচ্য প্রতিযোগিতার মাধ্যমে কারিগরি ও বৃত্তিমূলক প্রশিক্ষণ কার্যক্রমের সাথে সংশ্লিষ্ট ব্যক্তি/পেশাজীবী/ছাত্র-ছাত্রীরা উৎসাহিত হবেন এবং কারিগরি ও বৃত্তিমূলক প্রশিক্ষণ আমাদের দেশে আরও জনপ্রিয় হয়ে উঠবে এবং প্রতিযোগীদের থেকে প্রাপ্ত ই-লার্নিং ম্যাটেরিয়ালগুলো সুন্দর করে ট্রেড অনুসারে উপস্থাপন করা হলে কারিগরি ও বৃত্তিমূলক প্রশিক্ষণ প্রতিষ্ঠান তথা প্রশিক্ষক, প্রশিক্ষার্থী, পেশাজীবী, ব্যক্তি পর্যায় সকলেই উপকৃত হবেন। এর ফলে এনএসডিসি সচিবালয় দেশে আগামী দক্ষ জনশক্তি তৈরিতে যথেষ্ট সক্রিয় ভূমিকা রাখতে পারবে এবং বাংলাদেশকে উন্নয়নশীল দেশ থেকে উন্নত দেশে পরিণত করার ক্ষেত্রে সহায়ক শক্তি হিসেবে কাজ করতে পারবে।

**প্রতিযোগিতার উদ্দেশ্য :**

এ প্রতিযোগিতার উদ্দেশ্য হচ্ছে নিম্নরূপ:

- আধুনিক তথ্য ও যোগাযোগ প্রযুক্তিকে সঠিকভাবে কাজে লাগিয়ে কারিগরি ও বৃত্তিমূলক প্রশিক্ষণ দেশে আরও জনপ্রিয় করে তোলা;
- কারিগরি ও বৃত্তিমূলক প্রশিক্ষণ কার্যক্রমের সাথে সংশ্লিষ্ট ব্যক্তি/পেশাজীবী/ছাত্র-ছাত্রী এদেরকে উৎসাহিত করা;
- বিভিন্ন ট্রেডের প্রতিটি ইউনিটের ওপর যুগোপযোগি ই-লার্নিং ম্যাটেরিয়াল তৈরি করা এবং সেগুলো সর্বসাধারণের মধ্যে উন্মুক্ত করে দেয়া, যাতে কারিগরি ও বৃত্তিমূলক প্রশিক্ষণ প্রতিষ্ঠান তথা প্রশিক্ষক, প্রশিক্ষার্থী, পেশাজীবী, ব্যক্তি পর্যায় কাজে লাগাতে পারে সে সুযোগ সৃষ্টি করা;

- প্রশিক্ষণার্থীরা যাতে খুব সহজেই সঠিকভাবে বাংলা ভাষায় তার কম্পিউটার, স্মার্টফোন, ট্যাব ইত্যাদির মাধ্যমে ঘরে বসেই বিভিন্ন ট্রেডের ওপর প্রশিক্ষণের তাত্ত্বিক বিষয়ে যথাযথ জ্ঞান লাভ করতে পারে তার সুযোগ সৃষ্টি করা;
- দেশে ভবিষ্যতের দক্ষ জনশক্তি গড়ে তোলা এবং বাংলাদেশকে উন্নয়নশীল দেশ থেকে উন্নত দেশে পরিণত করার ক্ষেত্রে সহায়ক শক্তি হিসেবে কাজ করতে সহায়তা করা।

## প্রতিযোগিতার ধরন ও প্রকার :

১. প্রতিযোগিতাটি জাতীয় পর্যায়ে।

২. তিনটি ক্যাটাগরিতে এই প্রতিযোগিতা অনুষ্ঠিত হবে। এগুলো হচ্ছে:

- **মাল্টিমিডিয়া পাওয়ারপয়েন্ট কনটেন্ট ডেভেলপমেন্ট** -- এখানে মূলত নিম্নে প্রতিযোগিতার বিষয়বস্তু সেকশনে বর্ণিত ৬৩টি ট্রেডের যেকোনোটির ওপর একটি ইউনিট নিয়ে তার তত্ত্বীয় দিক তুলে ধরতে হবে। উদাহরণস্বরূপ, প্রয়োজনানুসারে স্লাইডের সাথে অডিও ন্যারেশন, টেকস্টে হ্যান্ডরাইটিং ইফেক্ট ও স্লাইডকে ইন্টারঅ্যাক্টিভ করার জন্য মাইক্রোসফট পাওয়ারপয়েন্টের অন্যান্য ফিচার সংযোজন করে সম্পূর্ণ প্রেজেন্টেশনকে আকর্ষণীয় করা যেতে পারে। মাল্টিমিডিয়া পাওয়ারপয়েন্ট কনটেন্ট ডেভেলপমেন্ট এর সময়কাল হবে সর্বোচ্চ ১৫ মিনিট অথবা যদি বিষয়বস্তুর পূর্ণাঙ্গ উপস্থাপন আরও অনেক কম সময়ের মধ্যে সম্পন্ন হয় তা গ্রহণযোগ্য বলে বিবেচিত হবে।
- **ক্লাসরুম প্রেজেন্টেশন** - এখানে মূলত নিম্নে প্রতিযোগিতার বিষয়বস্তু সেকশনে বর্ণিত ৬৩টি ট্রেডের যে কোনটির একটি ইউনিটের ওপর শ্রেণিকক্ষে যোভাবে পাঠদান করা হয়, তার সচিত্র ভিডিও ধারণ করতে হবে। পাঠদানকারীর পাঠদানের প্রক্রিয়া, পাঠদানের সময় পাঠদানে সহায়ক সরঞ্জামাদির যথাযথ ব্যবহার, প্রশিক্ষণার্থীদের প্রতিক্রিয়া ইত্যাদি বিষয়ে ভিডিও ধারণের প্রাক্কালে লক্ষ্য রাখতে হবে। ক্লাসরুম প্রেজেন্টেশন এর সময়কাল হবে সর্বোচ্চ ৪৫ মিনিট অথবা যদি বিষয়বস্তুর পূর্ণাঙ্গ উপস্থাপন আরও অনেক কম সময়ের মধ্যে সম্পন্ন হয় তা গ্রহণযোগ্য বলে বিবেচিত হবে।
- **ভিডিও ডকুমেন্টারী** - এখানে মূলত নিম্নে প্রতিযোগিতার বিষয়বস্তু সেকশনে বর্ণিত ৬৩টি ট্রেডের যেকোনোটির একটি ইউনিটের বিষয়বস্তুর ওপর তার ব্যবহারিক দিক তুলে ধরতে হবে। ভিডিও ডকুমেন্টারীতে ব্যবহারিক দিক তুলে ধরার ক্ষেত্রে বাস্তব অবজেক্ট/সরঞ্জামাদি এবং/অথবা ভার্চুয়াল/এনিমেটেড অবজেক্ট ব্যবহার করা যেতে পারে। ভিডিও ডকুমেন্টারী এর সময়কাল হবে সর্বোচ্চ ২০ মিনিট অথবা যদি বিষয়বস্তুর পূর্ণাঙ্গ উপস্থাপন আরও অনেক কম সময়ের মধ্যে সম্পন্ন হয় তা গ্রহণযোগ্য বলে বিবেচিত হবে।

## প্রতিযোগিতার বিষয়বস্তু :

১. নিম্নোক্ত ৬৩টি ট্রেডের যেকোনোটির একটি ইউনিটের ওপর মাল্টিমিডিয়া পাওয়ারপয়েন্ট কনটেন্ট ডেভেলপমেন্ট, ক্লাসরুম প্রেজেন্টেশন অথবা ভিডিও ডকুমেন্টারী তৈরি করতে পারবেন।

##	ট্রেডের নাম	##	ট্রেডের নাম	##	ট্রেডের নাম
	এগ্রোফুড		ট্রান্সপোর্ট	৪৪	গ্লোজিং

##	দ্রেডের নাম	##	দ্রেডের নাম	##	দ্রেডের নাম
১	রেফ্রিজারেশন এন্ড এয়ার কন্ডিশনিং	২১	অটোমোটিভ মেশিনস	রেডিমেড গার্মেন্টস	
২	ফুড প্রসেসিং এন্ড কোয়ালিটি কন্ট্রোল	২২	ইলেকট্রিক্যাল ইন্সটলেশন এন্ড মেইনটেনেন্স	৪৫	এ্যাপারেল স্ক্রিন প্রিন্টিং
৩	পোলট্রি এন্ড মিট প্রসেসিং	২৩	ফিটিং	৪৬	সারকুলার নিটিং মেশিন অপারেশন
৪	বেকিং (ব্রেড এন্ড বিসকিট)	২৪	মেশিন শপ প্র্যাকটিশ	৪৭	সুইং মেশিন অপারেশন (আরএমজি)
৫	বেকিং	২৫	মটর সাইকেল সার্ভিসিং	৪৮	সুইং মেশিন অপারেশন (ডেনিম)
৬	ফুড প্যাকেজিং	২৬	রেফ্রিজারেশন এন্ড এয়ার কন্ডিশন	৪৯	সুইং মেশিন অপারেশন (নিট)
আইসিটি		২৭	ওয়েলডিং	৫০	সুইং মেশিন অপারেশন (লিনজেরি)
৭	কম্পিউটার অপারেশন	ইনফরমাল		৫১	সুইং মেশিন অপারেশন (ওভেন)
৮	গ্রাফিক ডিজাইন	২৮	এগ্রিকালচার মেশিনারী	কম্পট্রাকশন	
৯	আইটি সাপোর্ট টেকনিশিয়ান	২৯	বিউটিকেয়ার	৫২	এ্যালুমিনিয়াম ফেব্রিকেশন
লেদার ও লেদার গুডস		৩০	ব্লক বাটিক এন্ড স্ক্রিন প্রিন্টিং	৫৩	ইলেকট্রিক্যাল ইন্সটলেশন এন্ড মেইনটেনেন্স
১০	লেদার মেশিন মেইনটেনেন্স	৩১	কেয়ার গিডিং	৫৪	ফিনিশিং কার্পেন্টার
১১	মেশিন মেইনটেনেন্স টেকনিশিয়ান	৩২	কুকিং (ডমেস্টিক)	৫৫	ম্যাশনারী
১২	মেশিন অপারেটর	৩৩	এমব্রয়ডারী ওয়ার্কস	৫৬	পেইন্টিং
১৩	মেশিন অপারেটর (টেনারি)	৩৪	হাউসকিপিং (ডমেস্টিক)	৫৭	প্লাস্টিং
১৪	মেশিন অপারেটর (লেদার গুডস)	৩৫	জুট ব্যাগ এন্ড জুট বস্ত্র মেকিং	৫৮	রড বাইন্ডিং
১৫	মেশিন অপারেটর ফুটওয়্যার	৩৬	কারচুপি	৫৯	টাইল ওয়ার্ক
১৬	সুপারভাইজর	৩৭	মোবাইল ফোন মেরামত	ফার্নিচার	
ট্যুরিজম		৩৮	পোল্ট্রি ফার্ম	৬০	কার্পেন্ট্রি
১৭	ফুড এন্ড বেভারেজ সার্ভিসিং	৩৯	সোলার ইলেকট্রিক্যাল সিস্টেম	৬১	লিকিউর পলিশিং
১৮	টিকেটিং এন্ড রিজার্ভেশন	৪০	টেইলারিং এন্ড ড্রেস মেকিং	৬২	আপহোলস্ট্রি
লাইট ইঞ্জিনিয়ারিং		৪১	এলইডি/এলসিডি টিভি সার্ভিসিং	৬৩	উড ওয়ার্কিং মেশিন অপারেশন
১৯	কনজিউমার ইলেকট্রনিক্স	সিরামিক			
ফার্মাসিউটিক্যাল		৪২	বডি এন্ড গোল্ড প্রিপেয়ারিং		
২০	প্যাকেজিং	৪৩	ফর্মিং		

২. উপরিউল্লিখিত ট্রেড সংক্রান্ত বিস্তারিত তথ্যাদি এনএসডিসি সচিবালয়ের ওয়েবসাইটের (<http://www.nsd.gov.bd/bn/competencystandard-list/>) এই লিঙ্কে দেয়া আছে।

### অংশগ্রহণকারীর যোগ্যতা ও শর্তাবলী :

১. কারিগরি ও বৃত্তিমূলক প্রশিক্ষণ কার্যক্রমের সাথে সংশ্লিষ্ট ব্যক্তি/পেশাজীবী/ছাত্র-ছাত্রীরা এই প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করতে পারবেন।

২. দক্ষতা প্রশিক্ষণের উপরিল্লিখিত বিষয়ে আগ্রহী স্বপ্রশিক্ষিত ব্যক্তি বা ব্যবহারকারী এ প্রতিযোগিতায় অংশ নিতে পারবেন।
৩. একই ব্যক্তি এক বা একাধিক ভিন্ন ভিন্ন ইউনিটের ওপর মাল্টিমিডিয়া পাওয়ারপয়েন্ট কনটেন্ট ডেভেলপমেন্ট, ক্লাসরুম প্রেজেন্টেশন এবং ভিডিও ডকুমেন্টারী তৈরি প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করতে পারবেন।
৪. উপরে বর্ণিত তিনটি ক্যাটাগরির প্রত্যেকটির ক্ষেত্রেই যে ডকুমেন্ট/ভিডিও তৈরি করা হবে তার প্রকাশের মাধ্যম হবে বাংলা।
৫. যে ইউনিটের উপর ডকুমেন্ট/ভিডিও তৈরি করা হবে তার একটি বর্ণনামূলক স্ক্রীপ্ট ফাইল বাংলায় মাইক্রোসফট ওয়ার্ডে তৈরি করতে হবে।
৬. মাল্টিমিডিয়া পাওয়ারপয়েন্ট কনটেন্ট ডেভেলপমেন্ট, ক্লাসরুম প্রেজেন্টেশন এবং ভিডিও ডকুমেন্টারী তৈরি করতে যে সকল ইমেজ, অডিও, ভিডিও, টেকস্ট ইত্যাদি ব্যবহৃত হবে তা অবশ্যই নিজস্ব প্রোডাক্ট হতে হবে। ইন্টারনেট বা অন্য কোনো সেকেন্ডারী সোর্স থেকে কোনো কিছু ব্যবহৃত হলে তার যথাযথ রেফারেন্স উল্লেখ থাকতে হবে। অন্যথায় তা প্রতিযোগিতায় বিবেচনা করা হবে না।
৭. অন্যের তৈরি করা জিনিস নিজের বলে দাবী করে তা প্রতিযোগিতায় দাখিল করা যাবে না। এই মর্মে একটি অঙ্গীকারনামা (ফরম-খ) প্রধান নির্বাহী কর্মকর্তা, এনএসডিসি সচিবালয়, ৪২৩-৪২৮ তেজগাঁও শিল্প এলাকা, ঢাকা-১২০৮ এ ঠিকানায় প্রতিযোগিতার জন্য তৈরি করা কনটেন্ট/ভিডিও ডকুমেন্টের সাথে প্রেরণ করতে হবে।
৮. প্রতিযোগীর বয়স হতে হবে ১৬ বছর থেকে ৬৫ বছরের মধ্যে।

### প্রতিযোগিতার ব্যাপ্তিকাল :

তিন ধরনের/ক্যাটাগরির প্রতিযোগিতার ব্যাপ্তিকাল নিম্নরূপ:

- মাল্টিমিডিয়া পাওয়ারপয়েন্ট কনটেন্ট ডেভেলপমেন্ট -- এর সময়কাল হবে সর্বোচ্চ ১৫ মিনিট অথবা যদি বিষয়বস্তুর পূর্ণাঙ্গ উপস্থাপন আরও অনেক কম সময়ের মধ্যে সম্পন্ন হয় তা গ্রহণযোগ্য বলে বিবেচিত হবে।
- ক্লাসরুম প্রেজেন্টেশন - এর সময়কাল হবে সর্বোচ্চ ৪৫ মিনিট অথবা যদি বিষয়বস্তুর পূর্ণাঙ্গ উপস্থাপন আরও অনেক কম সময়ের মধ্যে সম্পন্ন হয় তা গ্রহণযোগ্য বলে বিবেচিত হবে।
- ভিডিও ডকুমেন্টারী - এর সময়কাল হবে সর্বোচ্চ ২০ মিনিট অথবা যদি বিষয়বস্তুর পূর্ণাঙ্গ উপস্থাপন আরও অনেক কম সময়ের মধ্যে সম্পন্ন হয় তা গ্রহণযোগ্য বলে বিবেচিত হবে।

### পুরস্কার ও স্বীকৃতি :

১. প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণকারী কর্তৃক প্রদত্ত মাল্টিমিডিয়া পাওয়ারপয়েন্ট কনটেন্ট ডেভেলপমেন্ট, ক্লাসরুম প্রেজেন্টেশন এবং ভিডিও ডকুমেন্টারী গঠিত বিচারকমন্ডলি দ্বারা মূল্যায়ন করে প্রতিটি ক্যাটাগরিতে প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্বাচন করা হবে এবং অবশিষ্টদের মধ্য থেকে মেধাক্রম অনুসারে ১০০জনকে নির্বাচন করা হবে।

২. প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান অর্জনকারীকে যথাক্রমে ৫০,০০০, ২৫,০০০ ও ১০,০০০ টাকা এবং মেধাক্রম অনুসারে ১০০জনের প্রত্যেককে ১,০০০ টাকা করে পুরস্কার ও সনদ প্রদান করা হবে।
৩. প্রতিযোগিতায় উত্তীর্ণ অন্যান্য প্রতিযোগীকে "মাল্টিমিডিয়া কনটেন্ট ডেভেলপার" সনদ প্রদান করা হবে।

### প্রতিযোগিতার ফল প্রকাশের মাধ্যম :

উপরে বর্ণিত তিন ক্যাটাগরির প্রতিযোগিতার প্রত্যেকটিতে প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান অর্জনকারী এবং মেধাক্রম অনুসারে ১০০জন (মাল্টিমিডিয়া কনটেন্ট ডেভেলপার) প্রতিযোগীর নাম এনএসডিসি সচিবালয়ের ওয়েবসাইটের <http://www.nsd.gov.bd/mmresult/> এই লিঙ্কে পাওয়া যাবে।

### প্রেরণ পদ্ধতি :

১. বিজ্ঞপ্তি প্রকাশের দিন থেকে ৪০ দিনের মধ্যে মাল্টিমিডিয়া পাওয়ারপয়েন্ট কনটেন্ট ডেভেলপমেন্ট, ক্লাসরুম প্রেজেন্টেশন ও ভিডিও ডকুমেন্টারী এনএসডিসি সচিবালয়ের ওয়েবসাইটের <http://www.nsd.gov.bd/mmupload/> এই লিঙ্ক ব্যবহার করে আপলোড করতে হবে। আপলোড করার শেষ সময় অবশ্য ওয়েবসাইটের এ লিঙ্কেও দেখা যাবে।
২. যে ফরম্যাটে ফাইলসমূহ আপলোড করা যাবে তা হচ্ছে নিম্নরূপ:
  - মাল্টিমিডিয়া পাওয়ারপয়েন্ট কনটেন্ট ডেভেলপমেন্ট এর ক্ষেত্রে ফাইল ফরম্যাট হবে .pptx এবং .mp4 অথবা .wmv অর্থাৎ এখানে পাওয়ারপয়েন্ট ও ভিডিও ফরম্যাটে এ দুটি ফাইল পাঠাতে হবে। মাল্টিমিডিয়া পাওয়ারপয়েন্ট কনটেন্ট ডেভেলপমেন্ট করার ক্ষেত্রে মাইক্রোসফট অফিস ২০০৭/১০/১৩/১৬ ভার্সন ব্যবহার করা যাবে।
  - ক্লাসরুম প্রেজেন্টেশন ও ভিডিও ডকুমেন্টারী এর ক্ষেত্রে ফাইল ফরম্যাট হবে .mp4
  - স্ক্রীপ্ট ফাইল (যে ইউনিটের উপর ডকুমেন্ট/ভিডিও তৈরি করা হবে তার একটি বর্ণনামূলক স্ক্রীপ্ট ফাইল বাংলায় মাইক্রোসফট ওয়ার্ডে তৈরি করতে হবে) এর ক্ষেত্রে ফাইল ফরম্যাট হবে .docx
  - মৌলিকত্ব সম্পর্কে অঙ্গীকারনামা ফাইল (ফরম-খ) এর স্ক্যানকপির ক্ষেত্রে ফাইল ফরম্যাট হবে .jpg অথবা .pdf
  - কপিরাইট সংক্রান্ত অঙ্গীকারনামা ফাইল (ফরম-গ) এর স্ক্যানকপির ক্ষেত্রে ফাইল ফরম্যাট হবে .jpg অথবা .pdf

### প্রতিযোগির ব্যক্তিগত তথ্যাবলী :

যেকোনো প্রতিযোগীকে প্রথমে 'ফরম-ক' এ বর্ণিত ব্যক্তিগত তথ্যাবলী ওয়েবসাইটের <http://www.nsd.gov.bd/mmregistration/> লিঙ্কে চুকে পূরণ করে রেজিস্ট্রেশন করতে হবে।

### বিচার পদ্ধতি :

উপরে বর্ণিত তিন ধরন/ক্যাটাগরির প্রতিযোগিতা মূল্যায়নের ক্ষেত্রে যে বিষয়াবলী বিবেচনা করা হবে, তা হচ্ছে নিম্নরূপ:

ক. মাল্টিমিডিয়া পাওয়ারপয়েন্ট কনটেন্ট ডেভেলপমেন্ট প্রতিযোগিতা মূল্যায়নের ক্ষেত্রে বিবেচ্য বিষয়াবলী:

ক্রমিক	বিষয়	বর্ণনা	নম্বর
১	বিষয়বস্তু	যে ট্রেড এবং ইউনিটের ওপর মাল্টিমিডিয়া পাওয়ারপয়েন্ট কনটেন্ট ডেভেলপমেন্ট করা হচ্ছে তার উদ্দেশ্য (Objectives) এবং প্রেজেন্টেশন/ভিডিওটি দেখার পর একজন প্রশিক্ষার্থী কী কী করতে বা শিখতে পারবে তা সুন্দরভাবে উল্লেখ থাকতে হবে।	২০
২	উপস্থাপনা	প্রেজেন্টেশনের প্রথম থেকে শেষ পর্যন্ত যা উপস্থাপনা করা হবে তা হতে হবে প্রাঞ্জল, শ্রুতিমধুর ও যৌক্তিকভাবে অগ্রসরমান।	২০
৩	পাওয়ারপয়েন্টের বিভিন্ন ফিচারের ব্যবহার	পাওয়ারপয়েন্টের বিভিন্ন ফিচার যথা অডিও ন্যারেশন, হ্যাণ্ডরাইটিং ইফেক্ট ও স্লাইডকে ইন্টারঅ্যাক্টিভ করার জন্য অন্যান্য ফিচার কীভাবে ব্যবহার করা হয়েছে তা পর্যবেক্ষণ করা হবে।	২০
৪	কণ্ঠস্বর	যাঁর কণ্ঠ ভিডিওতে ধারণ করা হবে, তার কণ্ঠস্বর স্পষ্ট ও পরিষ্কার হতে হবে। কোন ধরনের তোতলামী, একই শব্দের পুনরাবৃত্তি না হওয়াই কাম্য। আঞ্চলিকতা পরিহার করে প্রমিত বাংলা ব্যবহার করতে হবে। শব্দ কখনও জোরে আবার কখনও মৃদু হচ্ছে তা গ্রহণযোগ্য নয়।	২০
৫	নির্ধারিত সময়ে মেনে চলা	মাল্টিমিডিয়া পাওয়ারপয়েন্ট কনটেন্ট ডেভেলপমেন্ট এর সময়কাল হবে সর্বোচ্চ ১৫ মিনিট অথবা যদি বিষয়বস্তুর পূর্ণাঙ্গ উপস্থাপন আরও অনেক কম সময়ের মধ্যে সম্পন্ন হয় তা গ্রহণযোগ্য বলে বিবেচিত হবে	২০

খ. ক্লাসরুম প্রেজেন্টেশন প্রতিযোগিতা মূল্যায়নের ক্ষেত্রে বিবেচ্য বিষয়াবলী:

ক্রমিক	বিষয়	বর্ণনা	নম্বর
১	বিষয়বস্তু	যে ট্রেড এবং ইউনিটের ওপর ক্লাসরুম প্রেজেন্টেশন করা হচ্ছে তার উদ্দেশ্য (Objectives) এবং প্রেজেন্টেশন/ভিডিওটি দেখার পর একজন প্রশিক্ষার্থী কী কী করতে বা শিখতে পারবে তা সুন্দরভাবে উল্লেখ থাকতে হবে।	২০
২	উপস্থাপনা	প্রেজেন্টেশনের প্রথম থেকে শেষ পর্যন্ত যা উপস্থাপনা করা হবে তা হতে হবে প্রাঞ্জল, শ্রুতিমধুর ও যৌক্তিকভাবে অগ্রসরমান। পাঠদানকারীর পাঠদানের প্রক্রিয়া, পাঠদানের সময় পাঠদানে সহায়ক সরঞ্জামাদির যথাযথ ব্যবহার, প্রশিক্ষার্থীদের প্রতিক্রিয়া, প্রশ্ন-উত্তর পর্ব ইত্যাদি বিষয় পর্যবেক্ষণ করা হবে।	২০
৩	কণ্ঠস্বর	যাঁর কণ্ঠ ভিডিওতে ধারণ করা হবে, তাঁর কণ্ঠস্বর স্পষ্ট ও পরিষ্কার হতে হবে। কোনো ধরনের তোতলামী, একই শব্দের পুনরাবৃত্তি না হওয়াই কাম্য। আঞ্চলিকতা পরিহার করে প্রমিত বাংলা ব্যবহার করতে হবে। শব্দ কখনও জোরে আবার কখনও মৃদু হচ্ছে তা গ্রহণযোগ্য নয়।	২০
৪	ভিডিও'র গুণগতমান	ভিডিওতে বর্ণিত ছবিগুলো অত্যন্ত স্পষ্ট হতে হবে। ভিডিওতে কোথাও কম আলো আবার কোথাও বেশী আলো না থাকাই কাম্য। ভিডিও'র প্রথম থেকে শেষ পর্যন্ত আলো, গতি এবং ধারাবাহিকতা একই রকম হতে হবে; কোথাও যেন কোনো ধরনের খাপছাড়া না মনে হয়।	২০

৫	নির্ধারিত সময় মেনে চলা	ক্লাসরুম প্রেজেন্টেশন এর সময়কাল হবে সর্বোচ্চ ৪৫ মিনিট অথবা যদি বিষয়বস্তুর পূর্ণাঙ্গ উপস্থাপন আরও অনেক কম সময়ের মধ্যে সম্পন্ন হয় তা গ্রহণযোগ্য বলে বিবেচিত হবে।	২০
---	-------------------------	--	----

গ. ভিডিও ডকুমেন্টারী প্রতিযোগিতা মূল্যায়নের ক্ষেত্রে বিবেচ্য বিষয়াবলী:

ক্রমিক	বিষয়	বর্ণনা	নম্বর
১	বিষয়বস্তু	যে ট্রেড এবং ইউনিটের ওপর ভিডিও ডকুমেন্টারী করা হচ্ছে তার উদ্দেশ্য (Objectives) এবং প্রেজেন্টেশন/ভিডিওটি দেখার পর একজন প্রশিক্ষণার্থী কী কী করতে বা শিখতে পারবে তা সুন্দরভাবে উল্লেখ থাকতে হবে।	২০
২	উপস্থাপনা	প্রেজেন্টেশনের প্রথম থেকে শেষ পর্যন্ত যা উপস্থাপনা করা হবে তা হতে হবে প্রাঞ্জল, শ্রুতিমধুর ও যৌক্তিকভাবে অগ্রসরমান। ভিডিও ডকুমেন্টারীতে ব্যবহারিক দিক তুলে ধরার ক্ষেত্রে বাস্তব অবজেক্ট/সরঞ্জামাদি এবং/অথবা ভার্চুয়াল/এনিমেটেড অবজেক্ট ব্যবহার করার বিষয় পর্যবেক্ষণ করা হবে।	২০
৩	কণ্ঠস্বর	যাঁর কণ্ঠ ভিডিওতে ধারণ করা হবে, তাঁর কণ্ঠস্বর স্পষ্ট ও পরিষ্কার হতে হবে। কোন ধরনের তোতলামী, একই শব্দের পুনরাবৃত্তি না হওয়াই কাম্য। আঞ্চলিকতা পরিহার করে প্রমিত বাংলা ব্যবহার করতে হবে। শব্দ কখনও জোরে আবার কখনও মৃদু হচ্ছে তা গ্রহণযোগ্য নয়।	২০
৪	ভিডিও'র গুণগতমান	ভিডিওতে বর্ণিত ছবিগুলো অত্যন্ত স্পষ্ট হতে হবে। ভিডিওতে কোথাও কম আলো আবার কোথাও বেশী আলো না থাকাই কাম্য। ভিডিও'র প্রথম থেকে শেষ পর্যন্ত আলো, গতি এবং ধারাবাহিকতা একই রকম হতে হবে; কোথাও যেন কোনো ধরনের খাপছাড়া না মনে হয়।	২০
৫	নির্ধারিত সময় মেনে চলা	ভিডিও ডকুমেন্টারী এর সময়কাল হবে সর্বোচ্চ ২০ মিনিট অথবা যদি বিষয়বস্তুর পূর্ণাঙ্গ উপস্থাপন আরও অনেক কম সময়ের মধ্যে সম্পন্ন হয় তা গ্রহণযোগ্য বলে বিবেচিত হবে।	২০

### মেধা/গ্রন্থস্বত্ব ঘোষণা :

- প্রতিযোগিতায় যে সকল কনটেন্ট ও ভিডিও ডকুমেন্ট পুরস্কারের জন্য বিবেচিত হবে, তা এনএসডিসি সচিবালয়ের প্রপার্টি হিসেবে বিবেচিত হবে। এ সম্পর্কে প্রতিযোগীকে কপিরাইট সংক্রান্ত অঙ্গীকারনামা ফরম-গ পূরণ করে এনএসডিসি সচিবালয়ে দাখিল করতে হবে।
- পুরস্কারপ্রাপ্ত কনটেন্ট ও ভিডিও ডকুমেন্ট এনএসডিসি সচিবালয় পরবর্তীতে অন্য যেকোনো কাজে ব্যবহার করতে পারবে।
- এনএসডিসি সচিবালয়ে প্রেরিত মাল্টিমিডিয়া পাওয়ারপয়েন্ট কনটেন্ট ডেভেলপমেন্ট, ক্লাসরুম প্রেজেন্টেশন ও ভিডিও ডকুমেন্টারী অফেরতযোগ্য।

8. কর্তৃপক্ষ যেকোনো সময় কোনো কারণ দর্শানো ব্যতীত সম্পূর্ণ প্রতিযোগিতা/অংশবিশেষ বাতিল করার ক্ষমতা রাখে।

এবিএম খোরশেদ আলম  
প্রধান নির্বাহী কর্মকর্তা (অতিরিক্ত সচিব)  
এনএসডিসি সচিবালয়  
শ্রম ও কর্মসংস্থান মন্ত্রণালয়  
টেলিফোনঃ ৮৮৯১০৯১



প্রতিযোগীর ব্যক্তিগত তথ্যাবলী

পাসপোর্ট সাইজের ছবি

নাম: \_\_\_\_\_

পিতার নাম: \_\_\_\_\_

মাতার নাম: \_\_\_\_\_

জন্ম তারিখ: \_\_\_\_\_

ভোটার আইডি নং: \_\_\_\_\_

বর্তমান ঠিকানা: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

স্থায়ী ঠিকানা: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

নিজ জেলা: \_\_\_\_\_

মোবাইল নম্বর: \_\_\_\_\_

ই-মেইল আইডি: \_\_\_\_\_

পেশা: \_\_\_\_\_

কর্মস্থল/শিক্ষা প্রতিষ্ঠানের নাম ও ঠিকানা: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

মাল্টিমিডিয়া কনটেন্ট এবং/অথবা ভিডিও ডকুমেন্টারী যে ট্রেড ও ইউনিট এর ওপর তৈরি করা হয়েছে, তার বিবরণ:

ক) ট্রেডের নাম: \_\_\_\_\_

খ) ইউনিট/এলিমেন্টের নাম: \_\_\_\_\_

## মৌলিকত্ব সম্পর্কে অঙ্গীকারনামা

আমি \_\_\_\_\_ এই মর্মে অঙ্গীকার করিতেছি যে, জাতীয় দক্ষতা উন্নয়ন কাউন্সিলের (এনএসডিসি) দক্ষতা বিষয়ক "মাল্টিমিডিয়া পাওয়ারপয়েন্ট কনটেন্ট ডেভেলপমেন্ট, ক্লাসরুম প্রেজেন্টেশন ও ভিডিও ডকুমেন্ট তৈরি" সংক্রান্ত প্রতিযোগিতার অংশগ্রহণের প্রয়াসে আমি যে ডকুমেন্ট/প্রেজেন্টেশন এনএসডিসি সচিবালয়ে দাখিল করিলাম, তাহা সম্পূর্ণভাবে আমি নিজে তৈরি করিয়াছি। ইন্টারনেট বা অন্য কোনো সেকেন্ডারী সোর্স হইতে কোনো কিছু সরাসরি নকল বা কপি করি নাই। তবে কোথাও যদি এই রকম কোনো কিছু করিয়া থাকি, তার রেফারেন্স যথাযথভাবে উল্লেখ করিয়াছি।

"মাল্টিমিডিয়া পাওয়ারপয়েন্ট কনটেন্ট ডেভেলপমেন্ট, ক্লাসরুম প্রেজেন্টেশন ও ভিডিও ডকুমেন্ট তৈরি" সংক্রান্ত নীতিমালা অনুসরণ করিয়াই প্রতিযোগিতার ডকুমেন্ট তৈরি করিয়াছি। কোথাও যদি কোনো ধরনের ব্যত্যয় হইয়া থাকে তবে আমার দাখিল করা ডকুমেন্ট প্রতিযোগিতার জন্য গণ্য হইবে না এবং এই জন্য আমি কোনো ধরনের অভিযোগ করিব না।

স্বাক্ষর: \_\_\_\_\_

নাম: \_\_\_\_\_

ঠিকানা: \_\_\_\_\_

## কপিরাইট সংক্রান্ত অঙ্গীকারনামা

আমি \_\_\_\_\_ এই মর্মে অঙ্গীকার করিতেছি যে, জাতীয় দক্ষতা উন্নয়ন কাউন্সিলের (এনএসডিসি) দক্ষতা বিষয়ক "মাল্টিমিডিয়া পাওয়ারপয়েন্ট কনটেন্ট ডেভেলপমেন্ট, ক্লাসরুম প্রেজেন্টেশন ও ভিডিও ডকুমেন্ট তৈরি" সংক্রান্ত প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণের প্রয়াসে আমি যে ডকুমেন্ট/প্রেজেন্টেশন এনএসডিসি সচিবালয়ে দাখিল করিলাম, তাহা যদি এনএসডিসি কর্তৃক বিবেচিত হয় এবং পুরস্কার বা সনদ লাভ করে তবে ইহার মালিকানা সম্পূর্ণরূপে এনএসডিসি এর উপর অর্পিত হইবে এবং উল্লিখিত সম্পদটি এনএসডিসি এর সম্পদ হিসাবে বিবেচিত হইবে। এই সম্পদের কোন মেধাস্বত্ব ভবিষ্যতে আমি বা আমার উত্তরাধিকারীগণ দাবি করিতে পারিবে না।

স্বাক্ষর: \_\_\_\_\_

নাম: \_\_\_\_\_

ঠিকানা: \_\_\_\_\_