

विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषयमा विश्वविद्यालयस्तरीय प्रतियोगितात्मक कार्यक्रम

संचालन सम्बन्धी कार्यविधि, २०८०



नेपाल सरकार

शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय

सिंहदरबार, काठमाडौं

प्रस्तावना: विश्वविद्यालयका विद्यार्थीहरू बीच सिर्जनशीलता, खोज, अनुसन्धान, नवप्रवर्तन र व्यवसायिकतालाई प्रवर्द्धन गर्न कुनै एक विषयवस्तु वा विधामा कुनै भौतिक वा अभौतिक (यन्त्र वा सफ्टवेर) वस्तु बनाउन लगाई विज्ञहरूको मूल्याङ्कनको आधारमा पुरस्कृत गर्ने उद्देश्य राखि कार्यक्रम संचालन गरी विश्वविद्यालयहरूका विद्यार्थीहरूमा विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला र गणितको क्षेत्रमा नवप्रवर्तन, अनुसन्धान एवं आविष्कार प्रतिको चाख उत्पन्न गरी विश्वविद्यालयका विद्यार्थी बीच (STEAM विषय) सम्बन्धी प्रतिस्पर्धासँग सम्बन्धित कार्यक्रम संचालन गर्न वाञ्छनीय भएकोले,

विनियोजन ऐन, २०८० को दफा ९ को उपदफा (२) को अधिकार प्रयोग गरी नेपाल सरकार, शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालयले यो कार्यविधि बनाई लागू गरेको छ ।

१. **संक्षिप्त नाम र प्रारम्भ:** (१) यस कार्यविधिको नाम “विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषयमा विश्वविद्यालयस्तरीय प्रतियोगितात्मक कार्यक्रम संचालन सम्बन्धी कार्यविधि, २०८०” रहेको छ ।

(२) यो कार्यविधि तुरुन्त प्रारम्भ हुनेछ ।

२. **परिभाषा:** विषय वा प्रसङ्गले अर्को अर्थ नलागेमा यस कार्यविधिमा,-

(क) “कार्यक्रम” भन्नाले विश्वविद्यालय वा विश्वविद्यालयका आङ्गिक वा सम्बन्धन प्राप्त महाविद्यालयका विद्यार्थीले कुनै भौतिक वा अभौतिक (यन्त्र वा सफ्टवेर) वस्तु बनाउन लगाई विज्ञहरूको मूल्याङ्कनको आधारमा विद्यार्थीलाई पुरस्कार एवं सहयोग रकम प्रदान गरिने चालु आ. व. को व.उ.शी.नं. ३५००००११ क्रियाकलाप नं. २.७.२५.२६७ को कार्यक्रम सम्झनु पर्छ ।

(ख) “निवेदक” भन्नाले यस कार्यविधि बमोजिम प्रतिस्पर्धामा भाग लिनेको निमित्त निवेदन दिएका विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समुहलाई सम्झनु पर्छ ।

(ग) “पुरस्कार” भन्नाले यस कार्यविधि बमोजिमको छनौट समितिको मूल्यांकनमा उच्चतम अंक प्राप्त गरी प्रथम, द्वितीय र तृतीय हुने तीन वटा विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समुहलाई प्रदान गरिने नगद र प्रमाणपत्र सम्झनु पर्छ ।

- (घ) “सहयोग रकम” भन्नाले यस कार्यविधि बमोजिमको छनौट समितिको सिफारिसमा मन्त्रालयले एक वा एक भन्दा बढी विद्यार्थी वा समुहलाई प्रदान गरिने नगद र कदरपत्र सम्झनु पर्छ ।
- (ङ) “मन्त्रालय” भन्नाले नेपाल सरकार, शिक्षा विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय सम्झनु पर्छ ।
- (च) “मेन्टर” भन्नाले कार्यक्रममा सहभागी हुने विद्यार्थीको लागि अनुसन्धानमूलक कार्यमा निर्देशन दिन सक्ने विश्वविद्यालयमा स्थायी वा करार सेवामा कार्यरत प्राध्यापक, सह प्राध्यापक, उप—प्राध्यापक वा सहायक प्राध्यापक सम्झनु पर्छ र सो शब्दले विश्वविद्यालयका विभिन्न तहका प्रशिक्षकलाई समेत जनाउँछ ।
- (छ) “विद्यार्थी” भन्नाले विश्वविद्यालय वा महाविद्यालयमा स्नातक वा सो भन्दा माथिल्लो तहमा अध्ययनरत विद्यार्थी सम्झनु पर्छ ।
- (ज) “विश्वविद्यालय” भन्नाले प्रचलित नेपाल कानून बमोजिम स्थापित विश्वविद्यालय सम्झनु पर्छ र सो शब्दले प्रदेश कानून बमोजिम स्थापित विश्वविद्यालयलाई समेत जनाउँछ ।
- (झ) “टि.ओ.आर.” भन्नाले प्रतियोगिताको लागि आवश्यक पर्ने विवरण तथा सो सँग सम्बन्धित कार्य सम्झनुपर्छ र सो शब्दले दोस्रो चरणको मूल्याङ्कनको मापदण्ड तथा सो सँग सम्बन्धित विवरण समेतलाई जनाउँछ ।
- (ञ) “STEAM” भन्नाले विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला र गणित क्षेत्रको अंग्रेजी Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics को संक्षिप्त शब्द सम्झनुपर्छ ।

३. **कार्यक्रमको उद्देश्य:** (१) विश्वविद्यालयका विद्यार्थीहरू बीच सिर्जनशीलता, खोज, अनुसन्धान, नवप्रवर्तन र व्यवसायिकतालाई प्रवर्द्धन गरी भविष्यमा विज्ञ, उद्यमी, व्यवसायिक, सिपयुक्त एवं स्वावलम्बी नागरिक बन्न सहयोग पुऱ्याउने रहेको छ ।

(२) उपदफा (१) मा उल्लेखित उद्देश्य अतिरिक्त कार्यक्रमका अन्य उद्देश्यहरू देहाय बमोजिम रहेका छन्-

- (क) विषयवस्तु वा विधामा कुनै भौतिक वा अभौतिक (यन्त्र वा सफ्टवेर) वस्तु बनाउन लगाई सिर्जनशिलताको विकास गर्ने,
- (ख) विश्वविद्यालय तथा महाविद्यालयमा उच्च शिक्षामा अध्ययनरत विद्यार्थीहरूलाई खोज तथा अनुसन्धान मुलक कार्य गर्न प्रेरणा प्रदान गर्ने,
- (ग) अध्ययन अनुसन्धान गर्न इच्छुक विद्यार्थीलाई विश्वविद्यालय तथा महाविद्यालयमा अध्ययनको अतिरिक्त आयमूलक कार्य गरी पढ्न पाउने उपयुक्त वातावरण तयार गर्ने,
- (घ) योग्य र क्षमतावान विद्यार्थीलाई सम्मान तथा कदर गर्ने प्रणालीको विकास गर्ने,
- (ङ) विज्ञान तथा प्रविधिको क्षेत्रमा उच्चतम उपलब्धी हासिल गर्न नियमित सिकाइको क्रममा विश्वविद्यालय वा महाविद्यालयमा यन्त्र उपकरण वा आवश्यक पूर्वाधार निर्माणका लागि सहयोग गर्ने,
- (च) विद्यार्थीलाई संलग्न गराई ज्ञान तथा सीपप्रति सचेतना बढाई अभिप्रेरित गर्दै स्वरोजगार र उद्यमशील हुन प्रोत्साहित गर्ने ।

४. कार्यक्रम सञ्चालन हुने क्षेत्र र समयावधि : (१) कार्यक्रम विश्वविद्यालय तथा विश्वविद्यालयका आंगिक तथा सम्बन्धन प्राप्त महाविद्यालय (क्याम्पस) मा अध्ययनरत विद्यार्थी लक्षित हुनेछ ।

(२) कार्यक्रमको समयावधि आर्थिक वर्ष २०८०/०८१ सम्म छनौट भई सञ्चालन भए बमोजिम हुनेछ ।

५. सम्पर्क एकाइ रहने: कार्यक्रम सञ्चालनका लागि मन्त्रालयको विज्ञान प्रविधि महाशाखा सम्पर्क एकाइको रूपमा रहनेछ ।

६. कार्यक्रम:- (१) यस कार्यविधि बमोजिमको कार्यक्रम देहाय बमोजिम हुने गरी दुई चरणमा संचालन गरिनेछ:-

(क) पहिलो चरण:

निवेदन प्राप्त गरे पश्चात न्यूनतम शर्त पुरा गरे नगरेको, निवेदकको योजनाको औचित्य, र निवेदकहरूको प्रस्तुतिको आधारमा यस कार्यविधी बमोजिम मूल्याकन गर्दा कूल पचास (५०) मा

तीस (३०) वा सो भन्दा बढी अङ्क प्राप्त गर्ने विद्यार्थी समुह मात्र दोस्रो चरणको छनौटको लागि योग्य हुनेछन् ।

(ख) दोस्रो चरण:

पहिलो चरणमा छनौट भएका योग्य निवेदकहरूलाई भौतिक वा अभौतिक रूपमा एक अभिमुखिकरण कार्यक्रम संचालन गरी आगामी कार्यहरूका बारेमा जानकारी दिइने छ । निवेदकलाई आफ्ना सोच/डिजाईन अनुसारको वस्तु निर्माण गर्नको निम्ति बढीमा पाँच महिनाको समय-सीमा दिई पत्र प्रदान गरिने छ । पत्र प्राप्त गरी तोकिएको समय सीमा भित्र भौतिक वा अभौतिक (यन्त्र वा सफ्टवेयर) वस्तुको निर्माण गरी सक्नु पर्ने छ र सोको जानकारी लिखित रूपमा वा तोकिएको ईमेलमा मन्त्रालयलाई गराउनु पर्ने छ । पहिलो चरणमा छनौट भएका योग्य निवेदकहरूलाई STEAM संग सम्बन्धित विज्ञहरूद्वारा Mentoring गराउन सकिनेछ । तोकिएको समय समाप्त पश्चात यस्ता वस्तुको एक दिने प्रदर्शनी आयोजना गरिने छ र सो दिन छनौट समिति र विभिन्न विज्ञ मूल्याङ्कनकर्ताले प्रदर्शनी स्थलमा गई वस्तुको मूल्याङ्कन गरी अङ्क प्रदान गर्नेछन् । यसरी मूल्याङ्कन गर्दा हरेक वर्षको प्रतिस्पर्धा टि.ओ.आर. मा दिइएको फारम र शर्त बमोजिम मूल्याङ्कन हुनेछ । मूल्याङ्कनकर्ताले प्रदान गरेको अङ्क र सिफारिसको आधारमा छनौट समितिले यस कार्यविधी बमोजिम पुरस्कार रकम निक्यौल गर्ने छ । दोस्रो चरणको लागि छनौट भएका सबै निवेदकले यस कार्यविधी र टि.ओ.आर. बमोजिम सबै शर्त पूरा गरेमा सहयोग रकम प्राप्त गर्ने छन् ।

७. निवेदन माग गर्नु पर्ने: (१) मन्त्रालयले प्रतिस्पर्धा कार्यक्रम सञ्चालनको लागि राष्ट्रिय स्तरको दैनिक पत्रिकामा तथा मन्त्रालयको वेबसाइट तथा सूचना पाटीमा कम्तिमा तीस (३०) दिनको म्याद दिई अनुसूची-१ बमोजिमको ढाँचामा सार्वजनिक सूचना प्रकाशन गरी अनलाइन वा भौतिक उपस्थितिमा निवेदन पेश गर्न सूचना जारी गर्नु पर्नेछ ।

(२) यसरी निर्धारित समयावधिमा कम्तिमा ५ वटा निवेदन प्राप्त नभएको अवस्थामा मन्त्रालयले पन्ध्र दिनको समयावधि दिई म्याद थप गर्न सक्ने छ। यसरी म्याद थप गर्दा ३ वटा वा कम निवेदन मात्र प्राप्त भएको खण्डमा प्रथम, द्वितीय तथा तृतीय बापत पाउने रकम उपलब्ध हुने छैन ।

(३) प्रतिस्पर्धामा भागलिन चाहने विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समुहले तोकिएको अवधि भित्र अनुसूची-२ बमोजिमको ढाँचामा मन्त्रालय समक्ष निवेदन दिनु पर्नेछ ।

द. प्रतिस्पर्धामा भाग लिन पुरा गर्नु पर्ने शर्तहरू: (१) निवेदकले प्रतिस्पर्धामा भाग लिन देहायका शर्तहरू पुरा गरेको हुनु पर्नेछ:-

(क) हरेक समूहमा एक मेन्टरको व्यवस्था भएको हुनुपर्नेछ,

(ख) एक समूहमा मेन्टर बाहेक न्यूनतम एक जना देखि बढीमा तीन जना विद्यार्थीको समूह गठन गर्न सकिनेछ ।

(ग) तीन जना विद्यार्थीको समूह गठन भएको खण्डमा यस्तो समूह सम्भव भएसम्म एक छात्राको उपस्थिति हुनु पर्नेछ ।

(घ) निवेदन सम्बन्धित क्याम्पस प्रमुखबाट प्रमाणित गराउनु पर्नेछ ।

(ङ) प्रतिस्पर्धामा भाग लिने विद्यार्थीको नियमित पठनपाठनमा कुनै बाधा नपर्ने भनि क्याम्पस प्रमुखले सुनिश्चित गराउनु पर्नेछ ।

(च) प्रतियोगितामा वस्तु (भौतिक वा अभौतिक) निर्माण आफ्नो क्याम्पस हाताभित्रको वा नजिकैको प्रयोगशाला, वर्कशप, इन्कुबेसन सेन्टर, नवप्रवर्तन केन्द्र, आदिको श्रोतहरू प्रयोग गर्नु पर्नेछ र यसमा लाग्ने खर्च क्याम्पसले नै उपलब्ध गराउनु पर्नेछ ।

(छ) दोस्रो चरणमा छनौट भएका विद्यार्थी समुहलाई प्रोत्साहन/सहयोग मार्फत प्राप्त हुने नगद उपलब्ध नहुने पाटपुर्जा, इलेक्ट्रोनिक्स, आदिको लागि खर्चको सोधभर्नाको रूपमा समेत प्रयोग हुनेछ भनि मानिनेछ ।

(ज) क्याम्पस बाहिर निर्माण भएका विद्यार्थीका (वस्तुका कम्पोनेन्टहरू बाहेक) प्रतियोगितामा भाग लिन योग्य हुने छैनन् ।

(झ) सूचना प्रकाशन गरिएको आर्थिक वर्ष भित्र पास आउट हुने विद्यार्थी प्रतिस्पर्धामा सम्मिलित हुन पाउने छैनन् । प्रतियोगिता नेपाल भित्रका विश्वविद्यालयमा उच्च शिक्षामा अध्ययनरत स्नातक वा सो भन्दा माथि जुन सुकै तहका विद्यार्थीको लागि लक्षित गरिएकोले विश्वविद्यालयमा हाल अध्ययन नगरेका वा उत्तिर्ण भैसकेकालाई प्रतियोगितामा समावेश हुन दिइने छैन ।

(२) उपदफा (१) बमोजिमको कुनै एक शर्त पुरा नगर्ने निवेदकको निवेदन रद्द गरीने छ र त्यस्ता विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूहहरू यस कार्यविधि बमोजिमको प्रतिस्पर्धामा भाग लिन योग्य हुने छैन ।

९. विस्तृत टर्म अफ रिफरेन्स (टि.ओ.आर.) बनाउने: (१) प्रत्येक वर्ष प्रतिस्पर्धाको विषय फरक-फरक हुन सक्ने भएकाले यस कार्यविधिको अधीनमा रही मन्त्रालयले एक वा सो भन्दा बढी प्रतिस्पर्धाहरूको विस्तृत टर्म अफ रिफरेन्स (टि.ओ.आर.) बनाउने छ ।

(२) उपदफा (१) बमोजिमको टर्म अफ रिफरेन्समा प्रतिस्पर्धाको विषय, थिम (Theme), उद्देश्य, विषयसंग सम्बन्धित सन्दर्भ सामाग्रिका श्रोत, दोस्रो चरणको मूल्याङ्कन मापदण्ड, पुरस्कार रकम सहितका विषयवस्तु समेटिने छन् ।

१०. छनौट समिति: (१) पहिलो र दोस्रो चरणमा पेश हुन आएका निवेदन सहितका कागजातहरू एवं भौतिक वा अभौतिक वस्तुहरू छानवीन/अध्ययन एवं छनौट गरी मन्त्रालय समक्ष सिफारिस गर्न एक छनौट समिति रहनेछ ।

(२) छनौट समितिको गठन देहाय बमोजिम हुनेछ:-

(क) सहसचिव, विज्ञान तथा प्रविधि महाशाखा, मन्त्रालय	- संयोजक
(ख) उपसचिव, आर्थिक प्रशासन शाखा, मन्त्रालय	- सदस्य
(ग) उपसचिव, कानून तथा फैसला कार्यान्वयन शाखा, मन्त्रालय	- सदस्य
(घ) उपसचिव, अन्तरिक्ष तथा उदीयमान प्रविधि शाखा, मन्त्रालय	- सदस्य
(ङ) उपसचिव, आविष्कार तथा नवप्रवर्तन शाखा, मन्त्रालय	- सदस्य

(च) प्रतिनिधि, नेपालमा अवस्थित प्रतियोगिताको थिम संग सम्बन्धित विषय अध्यापन गराउने

विश्वविद्यालयका शिक्षकहरु मध्यबाट मनोनित एक विज्ञ - सदस्य

(छ) प्रतिनिधि, शिक्षा तथा मानवश्रोत विकास केन्द्र - सदस्य

(ज) प्रतिनिधि, नेपाल विज्ञान तथा प्रविधि प्रज्ञा प्रतिष्ठान - सदस्य

(झ) प्रतिनिधि, विश्वविद्यालय अनुदान आयोग - सदस्य

(ञ) अधिकृत, आविष्कार तथा नवप्रवर्तन शाखा, मन्त्रालय - सदस्य-सचिव

(३) छनौट समितिको बैठक संयोजकले तोकेको मिति, समय र स्थानमा आवश्यकता अनुसार बस्नेछ ।

(४) छनौट समितिले आवश्यक परेमा बढीमा तीन जना सम्म विज्ञलाई आमन्त्रण गर्न सक्नेछ ।

(६) छनौट समितिको बैठकमा भाग लिए बापत सदस्यले नेपाल सरकार, अर्थ मन्त्रालयले स्वीकृत गरेको मापदण्ड बमोजिमको बैठक भत्ता पाउनेछ ।

(६) छनौट समितिको बैठक सम्बन्धी अन्य कार्यविधि सो समिति आफैले निर्धारण गरे बमोजिम हुनेछ ।

११. छनौट समितिको काम, कर्तव्य र अधिकार: छनौट समितिको काम, कर्तव्य र अधिकार देहाय बमोजिम हुनेछ:-

(क) निवेदकहरुले दफा ८ बमोजिमको शर्त पूरा गरे, नगरेको छानवीन गर्ने,

(ख) प्रथम चरणको मूल्यांकन गरी बजेट रकमको उपलब्धताको आधारमा दोस्रो चरणका लागि निवेदकको संख्या छनौट गरी मन्त्रालय समक्ष सिफारिस गर्ने,

(ग) दोस्रो चरणका लागि छनौट भएका निवेदकहरुले बनाएका भौतिक वा अभौतिक सामग्रीहरुको १ दिने प्रदर्शनी आयोजना गर्ने ।

(घ) प्रदर्शनीमा सम्बन्धित विषय विज्ञबाट बढीमा १० सदस्य थप मूल्याङ्कनकर्ता नियुक्त गर्ने ।

यस्ता विज्ञहरुलाई नियमानुसार १ दिनको पारिश्रमिक उपलब्ध गराउने ।

(घ) समितिका सदस्य एवं विषय विज्ञबाट प्राप्त अंकहरू औसत गरी छनौट समितिले पुरस्कारको नित्रयौल गर्ने छ र मन्त्रालयलाई सिफारिस गर्ने छ ।

(ङ) मन्त्रालयले तोकेको अन्य कार्य गर्ने ।

१२. पहिलो चरणका छनौटका आधारहरू: (१) निवेदन प्राप्त भए पश्चात पहिलो चरणको छनौटको आधार देहाय बमोजिम हुनेछन् ।

(क) सिर्जना हुने सिकाई सामग्रीको STEAM विषय संगको सम्बन्ध-२० अङ्क

(ख) सिर्जना हुने सिकाई सामग्रीको कच्चापदार्थ- १० अङ्क

(ग) सिर्जना हुने सिकाई सामग्रीको नवीनता-१५ अङ्क

(घ) पेश हुन आएको प्रस्ताव विषयवस्तुसँग सम्बन्धित तथा स्पष्ट भएको- ५ अङ्क

(२) अङ्क प्रदान गर्ने सम्बन्धी अन्य व्यवस्था अनूसूची-३ बमोजिम हुनेछ ।

१३. दोस्रो चरणका छनौटका आधारहरू: (१) दोस्रो चरणको मूल्याङ्कनको कूल अङ्कभार १०० हुनेछ ।

(२) टि.ओ.आर. बमोजिमको मुल्याङ्कन समितिका सदस्यहरूले निवेदकहरूको प्रस्तुतिकरण हेरी वा हरेक निवेदकको प्रदर्शनी स्थलमा गई प्रश्नहरू विवरण बुझि कार्यक्रमको टर्म अफ रिफरेन्स बमोजिम मूल्याङ्कन गरिनेछ ।

(३) सबै मूल्याङ्कनकर्ताको समिति वा व्यक्तिगत रूपमा दिइएको अङ्क गोप्य राख्नुपर्ने छ र तोकिएको व्यक्तिलाई अङ्क प्रदान गरेको मूल्याङ्कन फारम दिनु पर्ने छ ।

(४) प्राकृतिक विपद्का कारण भौतिक रूपमा प्रदर्शनी आयोजना गर्न नसकिए विद्यार्थीलाई आफ्नो वस्तुको वारेमा छोटो जानकारीमूलक श्रव्य दृश्य सामाग्री र प्रस्तुतिकरण बनाउन/गर्न लगाई सूचना प्रविधिको प्रयोग गरी अभौतिक प्रदर्शनी आयोजना गर्न सकिने छ ।

१४. पुरस्कार एवं सहयोग रकम उपलब्ध गराउने: (१) मन्त्रालयले दोस्रो चरणमा छनौट गरेका र समयमै आफ्ना योजना अनुसारको निर्माण सम्पन्न गरी मन्त्रालयलाई जानकारी गराएका र प्रदर्शनी स्थलमा उपस्थित भई मूल्याङ्कनकर्तालाई आफ्नो सोच/डिजाइनको वारेमा सोधिएका प्रश्नहरूको जवाफ दिएका केहि

वा सबै विद्यार्थी समूहहरूलाई छनौट समितिको सिफारिसमा यन्त्र वा सफ्टवेयर बनाउदा लाग्ने खर्च वापत न्यूनतम पच्चिस हजार रुपैयाँदेखि अधिकतम एक लाख रुपैयाँ सम्म सहयोग रकमको रूपमा उपलब्ध गराउन सक्नेछ ।

(२) उपकरण वा सफ्टवेयर बनाउदा लाग्ने खर्च बाहेक दोस्रो चरणमा मूल्याङ्कनबाट प्रथम, द्वितीय तथा तृतीय हुने विद्यार्थी समूहलाई क्रमश तीस हजार रुपैयाँ, बिस हजार रुपैयाँ र दश हजार रुपैयाँ प्रोत्साहन रकमको रूपमा उपलब्ध गराइने छ ।

(३) दोस्रो चरणमा छनौट भएका र प्रदर्शनीको दिन उपस्थित भई आफ्ना यन्त्र सफ्टवेयरको बारेमा प्रस्तुतिकरण दिने सबै विद्यार्थी एवं मेन्टरलाई कदरपत्र प्रदान गरिने छ ।

१५. **छनौटको जानकारी:** (१) पहिलो चरणमा छनौट भएको र दोस्रो चरणमा प्राप्त पुरस्कार रकमबारे मन्त्रालयले निवेदकहरूलाई जानकारी गराउनु पर्ने छ ।

(२) कार्यक्रम संग सम्बन्धित सबै सूचनाहरू शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालयको वेबसाईट www.moest.gov.np मा राखिनेछ ।

१६. **भुक्तानी दिने:** (१) प्रतिस्पर्धी विद्यार्थीले बनाएका यन्त्र वा सफ्टवेयरको प्रोटोटाइपको एक प्रति मन्त्रालयले तोकेको ठाँउमा बुझाउनुपर्ने छ ।

(२) छनौट समितिले निर्धारण गरेको उपकरण वा सफ्टवेयर बनाउदा लाग्ने रकम र प्रथम, द्वितीय तथा तृतीय हुने प्रतिस्पर्धामा सहभागी समूहको निवेदनमा माग गरिने कुनै एक विद्यार्थीको बैङ्क खातामा दाखिला गरिने छ ।

(३) उपदफा (२) बमोजिम एक सदस्यको बैङ्क खातामा जम्मा गरिएको रकम समूहको सबै विद्यार्थीहरूलाई बराबर दिइएको मानिने छ ।

(४) उल्लेखित सहयोग रकम बाहेक प्रदर्शनी स्थल सम्म आउन जान र बास बस्नु परे नियम अनुसार विद्यार्थीलाई (५) वा (६) बमोजिमको खर्च प्रदर्शनी स्थलमा उपलब्ध गराइनेछ । मेन्टरको भ्रमण खर्च यस कार्यक्रमबाट उपलब्ध गराइने छैन ।

(५) काठमाण्डौ उपत्यका भित्रका क्याम्पसमा अध्ययनरत विद्यार्थीलाई प्रदर्शनी स्थलसम्म आफू र आफ्नो यन्त्र ल्याउन र आउन-जान यातायात खर्च एक मुष्ट प्रति विद्यार्थी एक हजार नेपाली रुपैया प्रदान गरिने छ ।

(६) उपत्यका बाहिरका क्याम्पसमा अध्ययनरत विद्यार्थीहरूलाई कार्यक्रमको दिन प्रदर्शनी स्थलसम्म आफू र आफ्नो यन्त्र ल्याउन र आउन-जान प्रति विद्यार्थी एक हजार रुपैया र यातायात भाडा तथा बास खर्च बापत ४ हजार रुपैया गरी एकमुष्ट रुपमा पाच हजार रुपैया उपलब्ध गराइने छ ।

(७) पहिलो चरणमा निवेदन दिएका तर दोस्रो चरणमा छनौट हुन नसकेका निवेदकलाई कुनै पनि रकम र कदरपत्र प्रदान गरिने छैन ।

१७. पुरस्कार एवं सहयोग रकम नदिइने: (१) पहिलो चरणमा छनौट भएका र छनौटको जानकारी पाएका तर तोकिएको समय सिमाभित्र सम्म पनि वस्तु निर्माण सम्पन्न भएको भनि मन्त्रालयमा निवेदन नदिएका निवेदक समूहलाई पुरस्कार एवं सहयोग रकम र कदरपत्र उपलब्ध गराइने छैन ।

(२) यस्ता यन्त्र वा सफ्टवेयरको डिजाइन, सोर्स कोड, जस्ता विषयहरू ओपेन सोर्सको रुपमा रहने छन् ।

(३) कार्यक्रमको प्रतिस्पर्धा/प्रतियोगिताको अन्तिम पुरस्कार घोषणा सम्म पेटेन्ट दर्ता भएका डिजाइन, वस्तु, सफ्टवेयर यस कार्यक्रमको लागि अयोग्य मानिने छन् ।

(४) पुरस्कार घोषणा पछि सम्बन्धित क्याम्पस/विद्यार्थीले आवश्यक ठानेमा सम्बन्धित निकायमा पेटेन्ट दर्ता प्रक्रिया सुरु गर्न सक्ने छन् । पेटेन्ट पहिलो नै अन्य व्यक्ति वा संस्थाको भएको पाइएमा प्रचलित कानून बमोजिम आवेदक नै जिम्मेवार हुनुपर्ने ।

(५) यस कार्यक्रममा प्रदर्शनी गर्न राखिएका वस्तु निर्माणको क्रममा विश्वविद्यालय बाहेक नेपाल सरकारका अन्य कुनै निकाय बाट आर्थिक सहायता लिएको भनि लिखित उजुरी प्राप्त भएमा वा अनुसन्धानको क्रममा सो पुष्टि गर्ने प्रमाण प्राप्त भएमा त्यस्तो विद्यार्थी समुहलाई प्रचलित कानून बमोजिम कारबाही गरी रकम असुल उपर गरिनेछ ।

१८. बाझिएमा अमान्य हुने: यस कार्यविधिमा लेखिएको कुनै कुरा प्रचलित कानूनसँग बाझिएमा बाझिएको हदसम्म कार्यविधिको व्यवस्था अमान्य हुनेछ ।
१९. अनुसूची हेरफेर गर्न सक्ने: यस कार्यविधिको अनुसूची र यस कार्यविधी बमोजिमको टि.ओ.आर. मन्त्रालयको सचिवले हेरफेर गर्न सक्ने छ ।

अनुसूची-१

(दफा ७ को उपदफा (१) सँग सम्बन्धित)

विश्वविद्यालयका विद्यार्थीहरू बीच प्रतिस्पर्धा २०८० / २०८१

नेपाल सरकार, शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय, सिंहदरवार काठमाडौंको आ. व. को स्वीकृत वार्षिक कार्यक्रम अनुसार विश्वविद्यालयका विद्यार्थीहरू बीच (STEAM Materials सम्बन्धी) प्रतिस्पर्धा गराउने उद्देश्य बमोजिम यो सूचना प्रकाशित गरिएको छ । यस वर्षको प्रतिस्पर्धाको विषय रहेको छ र सो सम्बन्धीकार्यविधि जारी गरिएको छ । यस कार्यक्रम अन्तर्गत पहिलो चरणमा विद्यार्थी समुहहरूबाट निवेदन माग गरिने, प्राप्त निवेदनहरू बाट दोस्रो चरणका लागि समुहहरू छनौट गरिने छ र विद्यार्थी समुहलाई आफ्नो सोच अनुसारको वस्तु निर्माण गर्न महिनाको समय दिइने छ । दोस्रो चरणमा सहभागी सबै समुहलाई “विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषयमा विश्वविद्यालयस्तरीय प्रतियोगितात्मक कार्यक्रम संचालन सम्बन्धी कार्यविधि, २०८०” बमोजिम सहयोग रकम प्रदान गरिने छ । प्रतिस्पर्धामा सहभागी हुन चाहानुहुने विद्यार्थीहरूले यो सूचना प्रकाशित भएको मितिले दिनभित्र कार्यालय समयभित्र आई पुग्ने गरी सोही कार्यविधिको अनुसूची-२ बमोजिमको ढाँचामा यस मन्त्रालयमा आइपुग्ने गरी वा सबै आवश्यक कागजात प्रमाणित गरेर स्क्यान गरीमा ईमेल गरी निवेदन दिनु हुन अनुरोध छ । म्याद नाघी दर्ता हुन आएका वा रीत नपुगेका निवेदनहरू छनौटका लागि समावेश हुन नसक्ने व्यहोरा समेत यसै सूचनाद्वारा सम्बन्धित सबैलाई जानकारी गराइन्छ । उल्लेखित कार्यविधि एवं यस वर्षको विषयसंग सम्बन्धित टि.ओ.आर. मन्त्रालयको वेभसाइट www.moest.gov.np बाट हेर्न/डाउनलोड गर्न सकिने छ ।

अनुसूची-२

(दफा ७ को उपदफा (३) सँग सम्बन्धित)

प्रथम चरणको प्रतिस्पर्धाको लागि दिनु पर्ने निवेदनको ढाँचा

१	क्याम्पसको नाम:	
२	ठेगाना:	
३	सम्पर्क टेलिफोन नं:	
४	ई-मेल:	
५	मेन्टरको नाम:	
६	मेन्टरको सम्पर्क मोबाइल नं:	
७	मेन्टरको ई-मेल:	
८	मेन्टरको हस्ताक्षर:	
९	विश्वविद्यालय:	
१०	प्रतिस्पर्धामा सामेल हुन चाहाने विद्यार्थी	
१०.१	(क) नाम:	
	(ख) संकाय/डिपार्टमेन्ट :	
	(ग) वर्ष/खण्ड :	
	(घ) क्याम्पस रोलक्रम:	
	(ङ) अन्तिम वर्ष / अन्तिम खण्डको परीक्षा महिना र साल:	
	ईमेल:	
	हस्ताक्षर:	
	(क) नाम:	

१०.२	(ख) संकाय/डिपार्टमेन्ट :	
	(ग) वर्ष/खण्ड :	
	(घ) क्याम्पस रोलक्रम:	
	(ङ) अन्तिम वर्ष / अन्तिम खण्डको परीक्षा महिना र साल:	
	ईमेल:	
	सहि:	
१०.३	(क) नाम:	
	(ख) संकाय/डिपार्टमेन्ट :	
	(ग) वर्ष/खण्ड :	
	(घ) क्याम्पस रोलक्रम:	
	(ङ) अन्तिम वर्ष / अन्तिम खण्डको परीक्षा महिना र साल:	
	ईमेल:	
	हस्ताक्षर:	
११	संलग्न गर्नुपर्ने कागजात:	संलग्न गरी <input checked="" type="checkbox"/> लगाउने ।
	(क) क्याम्पस बाट जारी भएको मेन्टरको परिचयपत्र	
	(ख) क्याम्पसबाट जारी भएको सबै विद्यार्थीहरूको परिचयपत्र	
	(ग) यस वर्षको विधा अन्तरगत बनेको निर्देशिका बमोजिमको प्राविधिक फारम	
१२	म/हामीले प्रस्ताव गरेको प्रस्तुत डिजाइन/वस्तु/सफ्टवेयर आदि हामी आफैले, आफैद्वारा श्रृजना/तयार गरी पेश गरेका हौं । प्रस्तुत डिजाइन/वस्तु/सफ्टवेयर आदि मा म/हामी बाहेक कसैको बौद्धिक सम्पत्तिको दावी रहन सक्दैन । यदी कसैले त्यस्तो दावी गर्न आएमा म/हामी स्वयम जिम्मेवार तथा जवाफदेही रहनेछौं । त्यस सम्बन्धमा मन्त्रालय कुनै जवाफदेही	

	बनाइने छैन ।मेन्टरको सहि	
१३	मन्त्रालयको सम्पर्क व्यक्ति: (विद्यार्थीहरू मध्य कुनै एक हुनु पर्ने)	
	नाम:	
	सम्पर्क नं:	
	ईमेल:	
	सबै विद्यार्थीहरूको हस्ताक्षर:	
	मिति:	
१४	उल्लेखित मेन्टरको अन्तरगत उल्लेखित विद्यार्थीलाई शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय, सिंहदरवारबाट संचालित प्रतिष्पर्धामा भाग लिन अनुमति प्रदान गर्दछु र प्रतियोगी सबै विद्यार्थीहरू यस आ.व. को अन्त्य (असाढ मसान्त) सम्म पास आउट नहुने पनि जानकारी गराउन चाहान्छु ।	आ.व. क्याम्पस प्रमुखको नाम: दस्तखत / मिति / क्याम्पसको छाप

नोट: यस निवेदनको साथसाथै हरेक आ.व. को विषय/विधा सम्बन्धि प्राविधिक पक्ष सहितको टि.ओ.आर मा उल्लेखित फर्म पनि भर्नु पर्ने छ ।

अनुसूची-३

(दफा १२ को उपदफा (२) सँग सम्बन्धित)

पहिलो चरणका छनौटका आधारहरु:

क्र.स.	मूल्यांकनका आधार	कुल अंक	अंक भार	प्रासांक	कैफियत
१.	सिर्जना हुने सिकाई सामग्रीको STEAM विषय संगको सम्बन्ध 1. Physics 2. Chemistry 3. Biology 4. Mathematics 5. Computer 6. Arts	२०			
	कुनै एउटा विषय संग मात्र सम्बन्धित भएमा		५		
	कुनै दुईवटा विषय संग सम्बन्धित भएमा		१०		
	कुनै तीनवटा वा सो भन्दा बढी विषय संग सम्बन्धित भएमा		२०		
२.	सिर्जना हुने सिकाई सामग्रीको कच्चापदार्थ	१०			
	आवश्यक पर्ने कच्चापदार्थ स्थानीय बजारमा उपलब्ध नभई आयात गर्नु पर्ने भएमा		५		
	आवश्यक पर्ने कच्चापदार्थ स्थानीय स्तरमा उपलब्ध हुने भएमा		१०		
३.	सिर्जना हुने सिकाई सामग्रीको उपयोगिता	१५			
३.१	समस्या समाधान	५			
	Does not solve real world problem		१		
	Solves real world problem		५		
३.२	Portable/Non-Portable	५			

	Non-Portable		२		
	Portable		५		
३.३	सैद्धान्तिक वा व्यवहारिक अवधारणा	५			
	सैद्धान्तिक अवधारणा प्रस्फुटन हुने (Theory/Principle related only)		२		
	व्यवहारिक अवधारणा प्रस्फुटन हुने (Application of Theory/Principle related)		५		
४.	पेश हुन आएको प्रस्ताव विषयवस्तुसँग सम्बन्धित तथा स्पष्ट भएको, कार्यविधी र टि.ओ.आर. बमोजिम सबै चुस्त दुरुस्त भएमा	५			
कुल जम्मा		५०			