



## আইটি ফেস্টিভ্যাল

# Zi"Y cñw³ weḡ` i

লিখেছেন জাহাঙ্গীর আলম জুয়েল

প্রযুক্তিমনা একঝাঁক মেধাবী তরুণের ভিড়ে জমে উঠেছিল ঢাকা বিশ্ববিদ্যালয় ক্যাম্পাস। গত ১ মার্চ ঢাকা বিশ্ববিদ্যালয়ের কম্পিউটার বিজ্ঞান ও প্রকৌশল বিভাগের যুগপূর্তি উৎসবে আয়োজিত হয় তিন দিনব্যাপী আইটি ফেস্টিভ্যাল। দেশের প্রায় প্রতিটি সরকারি-বেসরকারি বিশ্ববিদ্যালয়ের কম্পিউটার শিক্ষার্থীরা অংশগ্রহণ করেন এই আনন্দ উৎসবে। সফটওয়্যার ও হার্ডওয়্যার প্রদর্শনীর পাশাপাশি দিনভর চলে বিতর্ক, কুইজ এবং প্রোগ্রামিং কনটেস্ট। তথ্যপ্রযুক্তি বিষয়ক এসব প্রতিযোগিতায় দেশের প্রায় ৩৬টি সরকারি ও বেসরকারি বিশ্ববিদ্যালয়ের শিক্ষার্থীরা এই ফেস্টিভ্যালে অংশ নেয়।

‘আজকাল সবাই অল্প সময়ে লাভ করতে চায়। এবং সে কারণেই বিজ্ঞানের ক্ষেত্রে বিনিয়োগে অনীহা। মুদি দোকানে বিনিয়োগ করলে এক সপ্তাহে মোটামুটি শতকরা ২০ ভাগ লাভ করা সম্ভব। কিন্তু বিজ্ঞানের ক্ষেত্রে বিনিয়োগে সে রকম কিছু নিশ্চিত ভাবে বলা সম্ভব নয়। খলিফা হারুন উর রশীদ বিজ্ঞানীদের পৃষ্ঠপোষকতা করতেন। তার ফলে পৃথিবী পেয়েছে ইবনে সীনা, আলকেমি, আল জাবেরের মত বিজ্ঞানী। ইউরোপীয়রা শিল্পবিপ্লবের সময় বিজ্ঞান ও প্রযুক্তির দিকে মনোযোগ দিয়েছিল এবং তার ফল তারা পরবর্তী কয়েকশ বছর

ধরে ভোগ করছে। তাই আমাদের বিজ্ঞানের ক্ষেত্রে আরো বেশি বিনিয়োগের ক্ষেত্রে আন্তরিক হতে হবে। আমাদের দেশে যে মেধা রয়েছে তার জোরে আমরা অবশ্যই আন্তর্জাতিক মানের সফটওয়্যার রপ্তানি করতে পারি। এবং সেভাবেই আমরা আমাদের দেশের ভাবমূর্তি সারা বিশ্বের সামনে তুলে ধরতে পারি।’- ঢাকা বিশ্ববিদ্যালয় আই.টি ফেস্টিভ্যাল-এর উদ্বোধনী অনুষ্ঠানে দেশের সফটওয়্যার খাত নিয়ে আশা জাগানিয়া কথা বললেন গণপ্রজাতন্ত্রী বাংলাদেশ সরকারের বিজ্ঞান, তথ্যপ্রযুক্তি ও যোগাযোগ মন্ত্রণালয়ের দায়িত্বপ্রাপ্ত মন্ত্রী ড. আবদুল মঈন খান।

টিএসসি অডিটোরিয়ামে আয়োজিত এই



উদ্বোধনী অনুষ্ঠানে প্রধান অতিথি ছিলেন গণপ্রজাতন্ত্রী বাংলাদেশ সরকারের বিজ্ঞান, তথ্যপ্রযুক্তি ও যোগাযোগ মন্ত্রণালয়ের দায়িত্বপ্রাপ্ত মন্ত্রী ড. আবদুল মঈন খান। ঢাকা বিশ্ববিদ্যালয়ের মাননীয় উপাচার্য প্রফেসর ড. এস.এম.এ. ফায়েজের সভাপতিত্বে অনুষ্ঠানে এছাড়াও বক্তৃতা করেন উপ-উপাচার্য প্রফেসর ড. আ.ফ.ম. ইউসুফ হায়দার, বিভাগের প্রতিষ্ঠাতা চেয়ারম্যান প্রফেসর ড. লুৎফর রহমান এবং বর্তমান চেয়ারম্যান ড. হাফিজ মোঃ হাসান বাবু।

বাংলাদেশ প্রকৌশল বিশ্ববিদ্যালয়ের ছাত্রদের তৈরি কম্পিউটার গেম ‘প্রজেক্ট ডুম’-এর স্টলের সামনে বিশাল লাইন। দেশে তৈরি ত্রিমাত্রিক অ্যাকশন গেমটি বেশ জনপ্রিয়তা পায়। এটি প্রয়োজনে ইন্টারনেট থেকে বিনামূল্যে সংগ্রহ করা যাবে ([www.projectdoom.cjb.net](http://www.projectdoom.cjb.net))। ইউনিভার্সিটি অব এশিয়া প্যাসিফিকের রাফিকুল ইসলাম ও সুলতান মাহমুদ তৈরি করেছে পিসি ভিত্তিক অসিলোক্সেপ এবং বাতাসের গতি দিক মাপক যন্ত্র। তারা জানান, একটি ভালো মানের অসিলোক্সেপ তৈরি করতে প্রয়োজন হয় প্রায় লক্ষাধিক টাকা। অথচ সফটওয়্যারসহ এই দেশী অসিলোক্সেপের দাম পড়বে মাত্র ৫ হাজার টাকা। ইউনিভার্সিটি অব ডেভেলপমেন্ট অলটারনেটিভ (UODA)-এর ছাত্র মির সোহরাব আলি পলিন তৈরি করেছে কম্পিউটার গেম পলিনস লুডু। গেমটির ইন্টারফেস বেশ চমৎকার। সফটওয়্যার বিভাগে এটি প্রথম স্থান অধিকার করে। ঢাকা বিশ্ববিদ্যালয়ের কম্পিউটার সয়েন্স বিভাগের তিন তরুণ তৈরি করেছে চেক ফিঙ্গার নামে আঙ্গুলের ছাপ শনাক্তকারী একটি সফটওয়্যার। এটি স্ক্যান করা যেকোন আঙ্গুলের ছাপ চুলচেরা বিশ্লেষণ করে তা শনাক্ত করতে পারে। এটি ভবিষ্যতে নিরাপত্তা এবং অপরাধী নির্ণয়ে ব্যবহার হতে পারে বলে ডেভেলপাররা জানান। স্টেমফোর্ড

বিশ্ববিদ্যালয়ের চারজন ছাত্রী ডেভেলপ করেছেন লাইব্রেরি ম্যানেজার সফটওয়্যার। এই সফটওয়্যার ব্যবহার করে নিমিষেই জানা যাবে লাইব্রেরিতে কি কি বই, সিডি এবং জার্নাল আছে। আন্তর্জাতিক ইসলামিক বিশ্ববিদ্যালয় চট্টগ্রাম, ঢাকা ক্যাম্পাসের ছাত্রদের উদ্ভাবিত ‘ভয়েস বেইসড হোস অটোমেশন’ প্রকল্পটি মূলত একটি সফটওয়্যার

এবং হার্ডওয়্যারের কন্সাইন্ড প্রকল্প। এটি কেবল কণ্ঠস্বর দিয়ে ঘরের বৈদ্যুতিক পাখা, বিজলি বাতি ইত্যাদি নিয়ন্ত্রণ করা যাবে। ঢাকা বিশ্ববিদ্যালয়ের চতুর্থ বর্ষের ছাত্র আবু সোহেল তৈরি করেছে 'ওয়েব টু ওয়াপ কন্সার্টার'। এটি দিয়ে মোবাইল ফোন ব্যবহারকারীরা সহজেই ওয়াপ প্রযুক্তিতে ইন্টারনেট ব্যবহার করতে পারবেন। সোলার প্যানেল অপটিমাইজেশন সিস্টেম নামের একটি প্রকল্প তৈরি করে ঢাকা বিশ্ববিদ্যালয়ের একটি দল হার্ডওয়্যার বিভাগে প্রথম স্থান অধিকার করে।

উৎসবে আস্তগ্রবিশ্ববিদ্যালয় তথ্যপ্রযুক্তি বিতর্ক প্রতিযোগিতায় ঢাবির দুটি দল শীর্ষ দুইটি স্থান লাভ করে। তৃতীয় স্থানটি পায় ড্যাফোডিল আস্তর্জাতিক বিশ্ববিদ্যালয়। কুইজ প্রতিযোগিতায় ঢাকা বিশ্ববিদ্যালয়ের প্রত্ন রায়, মোঃ সিরাজ উদ্দিন এবং ব্র্যাক বিশ্ববিদ্যালয়ের ছাত্র অনাজিত আলম যথাক্রমে প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান অধিকার করেন।

উৎসবের সমাপনী দিনে অনুষ্ঠিত হয় কম্পিউটার প্রোগ্রামিং প্রতিযোগিতা। প্রতিযোগিতায় দেশের ৩০টি বিশ্ববিদ্যালয়ের ৫৬টি প্রোগ্রামিং দল অংশ নেয়। মোট ৯টি প্রোগ্রামিং সমস্যার মধ্যে ৭টির সমাধান করে চ্যাম্পিয়ন হয় বাংলাদেশ প্রকৌশল বিশ্ববিদ্যালয়ের এক্সপ্লোরার দল। ঢাকা



বিশ্ববিদ্যালয়ের গ্রিপ ইন ডোর দলটি রানার আপ হয়। উৎসবে আয়োজিত বিতর্কের বিষয়গুলো হলো- সরকারি প্রতিষ্ঠানসমূহে তথ্যপ্রযুক্তির অপ্রতুল ব্যবহারই বাংলাদেশে তথ্যপ্রযুক্তি শিল্প বিকাশের প্রধান অন্তরায়, তথ্যপ্রযুক্তির সঠিক ব্যবহারই বাংলাদেশে সামাজিক সন্ত্রাস নিয়ন্ত্রণে কার্যকর ভূমিকা রাখতে পারে, দক্ষ জনশক্তির অভাবই বাংলাদেশে তথ্যপ্রযুক্তি বিষয়ক শিক্ষার গুণগত মানোন্নয়নের প্রধান অন্তরায়, কম্পিউটারের যন্ত্রাংশের ওপর থেকে শুরু প্রত্যাহার ছিল বাংলাদেশে তথ্যপ্রযুক্তি বিপ্লবের অন্যতম মাইলফলক, ওপেন সোর্স সফটওয়্যার শুধু গবেষণাগারের জন্য উপযোগী, সাধারণ ব্যবহারকারীদের জন্য নয়। উৎসবের অপর আকর্ষণ হচ্ছে কম্পিউটার বিজ্ঞান ও প্রকৌশল বিভাগের গবেষণামূলক পত্রিকার দ্বিতীয় সংখ্যার প্রকাশ।



## ‘সফটওয়্যার খাতের উন্নয়নে লোকাল ইন্ডাস্ট্রি ও বিশ্ববিদ্যালয়কে এক সঙ্গে হাঁটতে হবে’

ড. হাফিজ মোঃ হাসান বাবু

চেয়ারম্যান, ডিপার্টমেন্ট অব কম্পিউটার সায়েন্স এন্ড ইঞ্জিনিয়ারিং, ইউনিভার্সিটি অব ঢাকা

**সাপ্তাহিক ২০০০ : সম্প্রতি কম্পিউটার সায়েন্স বিভাগের নাম পরিবর্তন করে রাখা হয়েছে ডিপার্টমেন্ট অব কম্পিউটার সায়েন্স এন্ড ইঞ্জিনিয়ারিং। এই পরিবর্তন কি শুধুই নামের মাঝে সীমাবদ্ধ ছিল?**

ড. হাফিজ মোঃ হাসান বাবু : ১৯৯২ সালে প্রতিষ্ঠার পর থেকে ঢাকা বিশ্ববিদ্যালয়ের কম্পিউটার বিজ্ঞান বিভাগ তথ্যপ্রযুক্তি ক্ষেত্রে অগ্রগণ্য প্রতিষ্ঠান হিসেবে নানা মৌলিক অবদান রেখে আসছে। ২০০৪ সালে বিশ্ববিদ্যালয়ের সিডিকেটের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী বিভাগটির নাম পরিবর্তন করে কম্পিউটার বিজ্ঞান ও প্রকৌশল করা হয়েছে। আমরা কোর্সের হার্ডওয়্যার এবং সফটওয়্যার অংশ পর্যবেক্ষণ করে এর পরিবর্তন করেছি। আমাদের রয়েছে পর্যাপ্ত ল্যাব রিসোর্স এবং দক্ষ শিক্ষকমণ্ডলী। বুয়েটের কম্পিউটার সায়েন্স এন্ড ইঞ্জিনিয়ারিং-এর কোর্সের সঙ্গে আমাদের কোর্সের তেমন কোনো পার্থক্য নেই। সবকিছু বিবেচনা করেই এই পরিবর্তন করা হয়েছে।

**২০০০ : আইটি ফেস্টিভ্যাল আয়োজনের মূল উদ্দেশ্য কি ছিল।**

ড. হাসান বাবু : পাবলিক বিশ্ববিদ্যালয় হিসেবে ১২তম বছরে পা দিয়ে ডিপার্টমেন্টের বর্তমান অবস্থান, উন্নয়নের ধারা সম্পর্কে দেশের জনগণকে জানানোই ছিল এই ফেস্টিভ্যালের মূল উদ্দেশ্য। পাশাপাশি ডিপার্টমেন্টের নামকে পরিচিত করা এবং ইন্ডাস্ট্রির সঙ্গে বিশ্ববিদ্যালয়ের একটি সুসম্পর্ক গড়ে তোলার জন্য এই আয়োজন। যদিও দেশের তথ্যপ্রযুক্তি সংশ্লিষ্ট বিভিন্ন প্রতিষ্ঠান থেকে তেমন উল্লেখযোগ্য সাড়া আমরা পাইনি, তবে আমি মনে করি ইন্ডাস্ট্রির সঙ্গে বিশ্ববিদ্যালয়ের যে দূরত্ব রয়েছে তা ধীরে ধীরে কমিয়ে আনা সম্ভব হবে।

**২০০০ : দেশের সফটওয়্যার খাত উন্নয়নের মূল অন্তরায় কি বলে মনে করেন।**

ড. হাসান বাবু : সুনির্দিষ্ট অবকাঠামোর অভাব রয়েছে। কাজের কাজ হয় না, শুধু পলিসি গ্রহণ করা হয়। এতো পলিসি না নিয়ে কম কম পলিসি নিয়ে যদি তাও পূরণ করা যেতো তবে অনেক উন্নয়ন ঘটতো। ইন্ডাস্ট্রি ও বিশ্ববিদ্যালয়কে এক সঙ্গে হাঁটতে হবে। আর সবচেয়ে বেশি প্রয়োজন সরকারি সাপোর্ট। বাংলাদেশে এমন কোনো বড় কাজ হয় না যার জন্য কোটি টাকা খরচ করে বাইরে থেকে এক্সপোর্ট আনার প্রয়োজন হয়। লোকাল সফটওয়্যার খাতকে উন্নয়নের জন্য আমাদের মানসিকতার পরিবর্তনের প্রয়োজন আছে। দেশে ফিল্ম ফেয়ার অ্যাওয়ার্ড দেয়া হয়, ভালো সুর, ভালো উপন্যাসের জন্য বছরে পুরস্কৃত করা হয়। কিন্তু বেস্ট সফটওয়্যার কিংবা বেস্ট এক্সপ্লেনেটদের জন্য কোনো অ্যাওয়ার্ড নেই। আইসিটিতে বাৎসরিক অ্যাওয়ার্ড ঘোষণার মাধ্যমে তরুণদের উৎসাহিত করা যেতে পারে।

**২০০০ : বাস্তব কাজের অভিজ্ঞতা না থাকায়, আর্জাতিক বাজারে পিছিয়ে পড়ছে তরুণ ডেভেলপাররা। এই সুযোগে দেশে স্থান তৈরি করে নিচ্ছে নিম্নমানের কিছু বিদেশী সফটওয়্যার। এই বিষয়ে বিশ্ববিদ্যালয়ের করণীয় কি।**

ডঃ হাসান বাবু : ঢাকা বিশ্ববিদ্যালয়ের কম্পিউটার সায়েন্স এন্ড ইঞ্জিনিয়ারিং বিভাগের অধীনে সম্প্রতি ৬৫ লাখ টাকা ব্যয়ে Centre for excellence নামে নতুন একটি সফটওয়্যার ল্যাব প্রতিষ্ঠা করা হয়েছে। এখানে প্রতিটি ছাত্রকে বাধ্যতামূলকভাবে তিনমাস রিয়েল লাইফ সফটওয়্যার ডেভেলপমেন্ট করতে হবে। এতে তাদের কাজের অভিজ্ঞতা বাড়বে। পাশাপাশি সফটওয়্যার আউটসোর্সিং নিয়েও আমাদের ভবিষ্যৎ পরিকল্পনা রয়েছে।