যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়, বাংলাদেশ সচিবালয়, ঢাকা।

স্মার্ট বাংলাদেশ বিনির্মাণ বিষয়ক যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়ের কর্মপরিকল্পনা-২০৪১

স্মার্ট বাংলাদেশ বাস্তবায়নে গুরুত্বপূর্ণ কার্যক্রমের সময়াবদ্ধ কর্মপরিকল্পনা						
ক্রমিক নং	উদ্যোগের নাম	সংস্থার নাম	মন্ত্রণালয়/ বিভাগ	স্বল্পমেয়াদী (Short-term) জুন ২০২৫ পর্যন্ত	মধ্যমেয়াদী (Mid-term) (জুলাই ২৫- জুন ৩১)	দীর্ঘমেয়াদী (Long-term) (জুলাই'৩১- ডিসেম্বর'৪১)
১	স্মার্ট সিটিজেন গঠনের লক্ষ্যে কর্মকর্তা-কর্মচারীদের 4IR প্রশিক্ষণ	মন্ত্রণালয় ও এর আওতাধীন সকল দপ্তর/সংস্থা	যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়	স্মার্ট সিটিজেন গঠনের লক্ষ্যে কর্মকর্তা-কর্মচারীদের তথ্য ও প্রযুক্তি নির্ভর প্রশিক্ষণ এবং স্মার্ট সিটিজেন গঠনের লক্ষ্যে কর্মকর্তা-কর্মচারীদের (4IR) সম্পর্কিত হালনাগাদকৃত তথ্য ও প্রযুক্তি বিষয়ক প্রশিক্ষণ প্রধান।	সকল কার্যালয়/দপ্তর সমূহে ল্যাপটপ ও স্মার্ট ডিভাইস প্রদান।	Artificial Intelligence ও IoT based অফিস অটোমেশন কার্যক্রম পরিচালনার জন্য আধুনিক সফটওয়্যার ও হার্ডওয়্যার স্থাপন এর কার্যক্রম সম্পন্ন করন।
২	হাই স্পিড ইন্টারনেট, স্মার্ট নেটওয়ার্ক এবং সাইবার নিরাপত্তা নিশ্চিত করা	মন্ত্রণালয় ও এর আওতাধীন সকল দপ্তর/সংস্থা	যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়	সাইবার নিরাপত্তা, ইমেইল, ডি-নথি ও সোশ্যাল মিডিয়া ব্যবহারে সচেতনতা বৃদ্ধিমূলক প্রশিক্ষণ প্রদান। স্মার্ট আইটি Infrastructure, Structured Cabling ও WiFi Based Smart Office Network স্থাপন।	IoT Based Power Management, Modular based NOC স্থাপন ও IoT based Smart Network monitoring কার্যক্রম গ্রহণ।	মন্ত্রণালয় ও সকল দপ্তর সংস্থা সমূহের স্মার্ট নেটওয়ার্ক অটোমেশন কার্যক্রম সম্পন্ন করন।
৩	আইসিটি সংশ্লিষ্ট জনবলের শূণ্য পদসমূহ পূরণ এবং আইসিটি সংশ্লিষ্ট নতুন সাংগঠনিক কাঠামো প্রস্তুত।	মন্ত্রণালয় ও এর আওতাধীন সকল দপ্তর/সংস্থা	যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়	শূণ্য পদ পূরণে যথাযথ ব্যবস্থা গ্রহণ। Smart Bangladesh বিনির্মাণে আইসিটি বিষয়ক কার্যক্রম প্রসারে মন্ত্রণালয় ও দপ্তর সুংস্থাসমূহের জন্য নতুন জনবল কাঠামো তৈরী করার পদক্ষেপ গ্রহণ।	মন্ত্রণালয়ের ও দপ্তর সংস্থাসমূহের আইসিটি জনবল কাঠামো অনুমোদন, নিয়োগ ও পদোন্নতি-সংক্রান্ত কার্যক্রম সম্পন্ন করন।	মন্ত্রণালয় ও আওতাধীন দপ্তর-সংস্থায় (যুগোপযোগী) সাংগঠনিক কাঠামো প্রণয়ন এবং সংশ্লিষ্ট নিয়োগ কার্যক্রম সম্পন্ন করন।

Md. Rashed Bhuiyan
Programmer
Ministry of Youth & Sports
Govt. of the People's Republic of Bangladesh

এ এস এম হোসনে মোবারক, বিপিএএ
সিস্টেম এনালিষ্ট
যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়
গণপ্রজাতন্ত্রী বাংলাদেশ সরকার

মোঃ ফজলে এলাহী
উপসচিব
যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়
গণপ্রজাতন্ত্রী বাংলাদেশ সরকার

মোঃ মোস্তফা কামাল মজুমদার
অতিরিক্ত সচিব
যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়
গণপ্রজাতন্ত্রী বাংলাদেশ সরকার

৪	বিভিন্ন প্রশিক্ষণ কারিকুলামে স্মার্ট বাংলাদেশ এবং 4IR/Frontier Technology বিষয়ক আধুনিক প্রযুক্তি সংক্রান্ত মডিউল সংযুক্ত করন এবং সে অনুযায়ী সক্ষমতা তৈরী	মন্ত্রণালয়, যুব উন্নয়ন অধিদপ্তর ও শেখ হাসিনা জাতীয় যুব উন্নয়ন ইনস্টিটিউট	যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়	প্রশিক্ষণ কারিকুলাম যুগোপযোগী করার লক্ষ্যে পদক্ষেপ গ্রহণ ও এ সংক্রান্ত প্রযুক্তিজ্ঞান অর্জনের লক্ষ্যে বহি:বিশ্বের উন্নত প্রযুক্তি বিষয়ক প্রশিক্ষণ কার্যক্রম পরিদর্শন। স্মার্ট বাংলাদেশ এবং আধুনিক প্রযুক্তি সংক্রান্ত মডিউল প্রণয়ন ও সক্ষমতা তৈরীর লক্ষ্যে প্রশিক্ষণের ব্যবস্থা গ্রহণ।	যুগোপযোগী ও ICT based কারিকুলাম প্রণয়ন করা এবং এ সংক্রান্ত কোর্স পরিচালনার নিমিত্তে সক্ষমতা বৃদ্ধির লক্ষ্যে যথাযথ TOT প্রশিক্ষণ প্রদানের ব্যবস্থা গ্রহণ।	আধুনিক প্রযুক্তি নির্ভর কারিকুলাম প্রণয়ন ও হালনাগাদ করন ।উক্ত বিষয়ে দক্ষ প্রশিক্ষক তৈরির লক্ষে যথাযথ কার্যক্রম গ্রহণ।
৫	ট্রেনিং ম্যানেজমেন্ট সফটওয়্যার প্রস্তুত করা যেখানে Artificial Intelligence based Distance Learning, Online Courses, Live Class Monitoring ও যুগোপযোগী বৈশিষ্ট থাকবে।	মন্ত্রণালয় ও এর আওতাধীন সকল দপ্তর/সংস্থা	যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়	SRS ও ToR প্রস্তুত করা। Advanced ট্রেনিং ম্যানেজমেন্ট সফটওয়্যার প্রস্তুত করার পদক্ষেপ গ্রহণ।	ট্রেনিং ম্যানেজমেন্ট সফটওয়্যার ডেভেলপমেন্ট পাইলটিং ও বাস্তবায়ন সম্পন্ন করন।	ট্রেনিং ম্যানেজমেন্ট সফটওয়্যারের মাধ্যমে অনলাইন ট্রেনিং কার্যক্রম পরিচালনা।
৬	Artificial Intelligence based স্মার্ট ঋণ ব্যবস্থাপনা, স্বয়ংক্রিয় পদ্ধতিতে আত্মকর্মীদের তথ্য ব্যবস্থাপনা, যুব সংগঠন তালিকাভুক্তি ও অনুদান প্রদান ব্যবস্থাপনার জন্য সফটওয়্যারের তৈরির কার্যক্রম গ্রহণ।	মন্ত্রণালয়, যুব উন্নয়ন অধিদপ্তর ও বঙ্গবন্ধু ক্রীড়া সেবী কল্যাণ ফাউন্ডেশন।	যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়	SRS ও ToR প্রস্তুত করা। স্মার্ট ঋণ ব্যবস্থাপনা, স্বয়ংক্রিয় পদ্ধতিতে আত্মকর্মীদের তথ্য ব্যবস্থাপনা, যুব সংগঠন তালিকাভুক্তি ও অনুদান প্রদান ব্যবস্থাপনার জন্য সফটওয়্যার তৈরির পদক্ষেপ গ্রহণ ও ডেভেলপমেন্টের কার্যক্রম সম্পন্ন করন।	উক্ত সফটওয়্যার সমূহের পাইলটিং ও বাস্তবায়ন সম্পন্ন করন।	প্রয়োজন অনুযায়ী সফটওয়ার হালনাগাদ করন ও নতুন নতুন আধুনিক কার্যক্রম বিষয়ক সফটওয়ার ডেভেলপমেন্টের পদক্ষেপ গ্রহণ।

Md. Rashed Bhuiyan
Programmer
Ministry of Youth & Sports
People's Republic of Bangladesh

এ এস এম হোসনে মোবারক, বিপিএএ
সিস্টেম এনালিষ্ট
যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়
গণপ্রজাতন্ত্রী বাংলাদেশ সরকার

মোঃ ফজলে এলাহী
উপসচিব
যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়
গণপ্রজাতন্ত্রী বাংলাদেশ সরকার

মোঃ মোস্তফা কামাল মজুমদার
অতিরিক্ত সচিব
যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়
গণপ্রজাতন্ত্রী বাংলাদেশ সরকার

৭	অডিটোরিয়াম, স্টেডিয়াম, সুইমিংপুল, কক্ষ ইত্যাদি ভাড়া সংক্রান্ত কার্যক্রম সফটওয়্যারের মাধ্যমে করা এবং এক্ষেত্রে Artificial Intelligence এর প্রয়োগ করা।	মন্ত্রণালয় ও এর আওতাধীন সকল দপ্তর/সংস্থা	যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়	SRS ও ToR প্রস্তুত করা। সফটওয়্যার তৈরির পদক্ষেপ গ্রহণ ও ডেভেলপমেন্টের কার্যক্রম সম্পন্ন করন।	উক্ত সফটওয়্যারের পাইলটিং ও বাস্তবায়ন সম্পন্ন করন।	প্রয়োজন অনুযায়ী সফটওয়ার হালনাগাদ করন।
৮	ক্রীড়া সামগ্রী বিতরণ ব্যবস্থার ডিজিটাইজেশন করা।	মন্ত্রণালয় ও ক্রীড়া পরিদপ্তর, জাতীয় ক্রীড়া পরিষদ	যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়	SRS ও ToR প্রস্তুত করা। সফটওয়্যার তৈরির পদক্ষেপ গ্রহণ ও ডেভেলপমেন্টের কার্যক্রম সম্পন্ন করন।	উক্ত সফটওয়্যারের পাইলটিং ও বাস্তবায়ন সম্পন্ন করন।	প্রয়োজন অনুযায়ী সফটওয়ার হালনাগাদ করন।
৯	যুব উন্নয়ন অধিদপ্তরের বিভিন্ন প্রশিক্ষণ ও বিভিন্ন খেলাধুলার প্রশিক্ষণ বিষয়ক কার্যক্রম Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) Based কন্টেন্ট প্রণয়ন।	মন্ত্রণালয়, যুব উন্নয়ন অধিদপ্তর, বিকেএসপি, জাতীয় ক্রীড়া পরিষদ ও ক্রীড়া পরিদপ্তর	যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়	Feasibility Study ও এসংক্রান্ত প্রযুক্তি জ্ঞান অর্জনের লক্ষ্যে বহি:বিশ্বের উন্নত প্রযুক্তি পরিদর্শন ও বাস্তবায়নের উদ্যোগ গ্রহণ।	Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) Based কন্টেন্ট প্রণয়ন কার্যক্রম গ্রহণ ও সম্পন্ন করন।	প্রশিক্ষণ কার্যক্রমে উন্নত ও যুগোপোযোগি VR ও AR based প্রযুক্তি ব্যবহারের কার্যক্রম গ্রহণ।
১০	Mixed Reality (MR) প্রযুক্তি নির্ভর প্রশিক্ষণ ও খেলাধূলা প্রচার-প্রসারে Virtual Tour সিস্টেম চালুকরণ।	মন্ত্রণালয়, বিকেএসপি, জাতীয় ক্রীড়া পরিষদ ও ক্রীড়া পরিদপ্তর।	যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়	Feasibility Study ও এ সংক্রান্ত প্রযুক্তি জ্ঞান অর্জনের লক্ষ্যে বহি:বিশ্বের উন্নত প্রযুক্তি পরিদর্শন।	Mixed Reality (MR) প্রযুক্তি নির্ভর প্রশিক্ষণ ও Virtual Tour সিস্টেম এর কার্যক্রম গ্রহণ ও সম্পন্ন করন।	প্রশিক্ষণ কার্যক্রমে উন্নত ও যুগোপোযোগি Mixed Reality (MR) প্রযুক্তি ব্যবহারের কার্যক্রম গ্রহণ।
১১	ক্রীড়া ও ক্রীড়াবিদদের তথ্য ভান্ডার তৈরী করার লক্ষ্যে Cloud Technology ব্যবহার করে সফটওয়্যার প্রস্তুত।	মন্ত্রণালয়, জাতীয় ক্রীড়া পরিষদ, বিকেএসপি ও ক্রীড়া পরিদপ্তর।	যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়	SRS ও ToR প্রস্তুত করা। সফটওয়্যার তৈরির পদক্ষেপ গ্রহণ ও ডেভেলপমেন্টের কার্যক্রম সম্পন্ন করন।	উক্ত সফটওয়্যারের পাইলটিং ও বাস্তবায়ন সম্পন্ন করন।	প্রয়োজন অনুযায়ী সফটওয়ার হালনাগাদ করন।

২৮/০৩/২০২৪
Md. Rashed Bhuiyan
Programmer
Ministry of Youth & Sports
Govt. of the People's Republic of Bangladesh

২৮/৩/২৪
এ এস এম হোসনে মোবারক, বিপিএএ
সিস্টেম এনালিষ্ট
যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়
গণপ্রজাতন্ত্রী বাংলাদেশ সরকার

২৮/০৩/২৪
মোঃ ফজলে এলাহী
উপসচিব
যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়
গণপ্রজাতন্ত্রী বাংলাদেশ সরকার

২৮.০৩.২০২৪
মোঃ মোস্তফা কামাল মজুমদার
অতিরিক্ত সচিব
যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়
গণপ্রজাতন্ত্রী বাংলাদেশ সরকার

১২	ক্রীড়া প্রতিভা অন্বেষণ কার্যক্রম (Talent Hunt) ব্যবস্থার Artificial Intelligence Based সিস্টেম প্রস্তুত করা।	মন্ত্রণালয়, বিকেএসপি, জাতীয় ক্রীড়া পরিষদ ও ক্রীড়া পরিদপ্তর।	যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়	SRS ও ToR প্রস্তুত করা। সফটওয়্যার তৈরির পদক্ষেপ গ্রহণ ও ডেভেলপমেন্টের কার্যক্রম সম্পন্ন করন।	উক্ত সফটওয়্যারের পাইলটিং ও বাস্তবায়ন সম্পন্ন করন।	ক্রীড়া প্রতিভা অন্বেষণ কার্যক্রম সফওয়্যারের ব্যবহারের মাধ্যমে সহজতর করা ও এআই নির্ভর প্রতিভা অন্বেষণ
১৩	ক্রীড়াবিদদের সক্ষমতা বৃদ্ধির ক্ষেত্রে Big Data AnalysiS এর ব্যবহার করা।	মন্ত্রণালয়, এনএসসি ও বিকেএসপি	যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়	Feasibility Study সম্পন্ন করন এবং Big Data Analysis সম্পর্কে ধারণা লাভ ও এ সম্পর্কে যথাযথ প্রশিক্ষণ গ্রহণ।	এ সংক্রান্ত আধুনিক সফটওয়্যার/হার্ডওয়ার প্রণয়নের লক্ষ্যে কার্যক্রম সম্পন্ন করন।	Big Data Analysis করে ক্রীড়াবিদ তথা খেলাধূলার মানোন্নয়ন এর কার্যক্রম গ্রহণ।

১৪/০৬/২০২৪
Md. Rashed Bhuiyan
Programmer
Ministry of Youth & Sports
Govt. of the People's Republic of Bangladesh

১৪/৬/২৪
এ এস এম হোসনে মোবারক, বিপিএএ
সিস্টেম এনালিষ্ট
যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়
গণপ্রজাতন্ত্রী বাংলাদেশ সরকার

১৪/০৬/২৪
মোঃ ফজলে এলাহী
উপসচিব
যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়
গণপ্রজাতন্ত্রী বাংলাদেশ সরকার

১৪/০৬/২০২৪
মোঃ মোস্তফা কামাল মজুমদার
অতিরিক্ত সচিব
যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়
গণপ্রজাতন্ত্রী বাংলাদেশ সরকার