आईडीजीएस और एमआईबी ने वेव्स आउटरीच कार्यक्रम के माध्यम से भारत के गेमिंग भविष्य को प्रेरित किया

-भारतीय गेमिंग उद्योग में उछाल: गेमफोर्ज ने 1500 से अधिक छात्रों को भविष्य के लिए कौशल प्रदान किया

-वेव्स हैंडहेल्ड वीडियो गेम डिज़ाइन चैलेंज गेमिंग सॉफ्टवेयर और हार्डवेयर विकास दोनों में नवाचार को बढ़ावा देगा

भारतीय डिजिटल गेमिंग सोसाइटी (IDGS) ने सूचना एवं प्रसारण मंत्रालय के साथ मिलकर भारत के डिजिटल गेमिंग क्षेत्र में नवाचारों को बढ़ावा देने के लिए WAVES (वर्ड ऑडियो विजुअल एंड एंटरटेनमेंट समिट) आउटरीच कार्यक्रम के तहत कई कार्यक्रमों का सफलतापूर्वक आयोजन किया। तीन दिवसीय गेमफोर्ज कार्यक्रम, जो भारतीय डिजिटल गेमिंग सोसाइटी (IDGS) द्वारा एक अग्रणी कौशल-सिंक पहल है, आज चितकारा विश्वविद्यालय में संपन्न हुआ। इससे पहले दो कार्यक्रम 28 जनवरी, 2025 को नॉर्थकैप यूनिवर्सिटी (NCU) में और 30 जनवरी 2025 को चितकारा इंटरनेशनल स्कूल में आयोजित किए गए थे। इस तीन दिवसीय कार्यक्रम का उद्देश्य छात्रों को आवश्यक गेमिंग और ईस्पोर्ट्स करियर कौशल से लैस करना है।

चितकारा यूनिवर्सिटी में गेमफोर्ज – 31 जनवरी, 2025

चितकारा यूनिवर्सिटी ने गेमफोर्ज के अंतिम कार्यक्रम की मेजबानी की, जिसमें गहन चर्चा और कौशल निर्माण सत्रों के लिए 1,000 से अधिक छात्र और उद्योग जगत के नेता एकत्रित हुए। एक प्रमुख पैनल ने AVGC-XR क्षेत्र के विकास और WAVES जैसी सरकारी पहलों द्वारा भारत के गेमिंग पारिस्थितिकी तंत्र को किस प्रकार समर्थन दिया जाता है, इस पर ध्यान केंद्रित किया। इन कार्यक्रमों ने शिक्षाविदों, उद्योग जगत के नेताओं और महत्वाकांक्षी पेशेवरों को विशेष रूप से गेम डेवलपमेंट और संबंधित क्षेत्रों में नवाचार के विशाल अवसरों की जाने के लिए एक साथ आए। कार्यक्रमों के दौरान लगभग 1500 छात्रों को अत्याधुनिक प्रगति और तेजी से बढ़ते

गेमिंग पारिस्थितिकी तंत्र के भीतर रचनात्मक और तकनीकी नवाचार की क्षमता से परिचित कराया गया।

इसके मुख्य विषयों में शिक्षा पर ईस्पोर्ट्स का प्रभाव, अनुभवात्मक शिक्षा की संभावना और गेमिंग के भविष्य को आकार देने में एआई, एआर, वीआर और एक्सआर जैसी उभरती हुई तकनीकों की भूमिका शामिल थी। इस कार्यक्रम में प्रतिभा की कमी को दूर करने में उद्योग-अकादमिक सहयोग के महत्व को भी रेखांकित किया गया। श्री जी कार्तिक (पिक्सल विज़ुअल इफेक्ट्स) और श्री अभिनव चोखावतिया (ज़ाटुन) जैसे वक्ताओं ने इस गतिशील क्षेत्र में सफल होने के लिए आवश्यक नवीनतम गेमिंग रुझानों और कौशल पर अंतर्दृष्टि साझा की।

चितकारा इंटरनेशनल स्कूल में गेमफोर्ज – 30 जनवरी, 2025

इस कार्यक्रम में 500 से अधिक छात्रों ने भाग लिया और तेजी से विकसित हो रहे गेमिंग और ईस्पोर्ट्स उद्योग पर चर्चा की। MIB, CII और IDGS द्वारा समर्थित इस कार्यक्रम में गेमिंग भविष्य क्यों है और खेल बनाम ईस्पोर्ट्स जैसे विषयों पर सत्र आयोजित किए गए। मीडियाप्रेन्योर श्री इंद्रजीत घोष की अध्यक्षता में उद्घाटन सत्र में श्री सौरभ शाह (क्राफ्टन इंडिया) और श्री सानंद सलिल मित्रा (स्पोर्टेक इनोवेशन लैब) जैसे विशेषज्ञों ने शिक्षा में AR, VR और गेमिंग जैसी तकनीकों को एकीकृत करने पर चर्चा की। इस सत्र में तेजी से बढ़ते AVGC क्षेत्र और इन क्षेत्रों में सफलता के लिए आवश्यक कौशल पर भी प्रकाश डाला गया।

Commented [1]: Curiosity in action: diving deep into the world of gaming at the Gameforge event! #WAVES2025

गेमफोर्ज, नॉर्थकैप यूनिवर्सिटी, गुरुग्राम - 28 जनवरी,2025

नॉर्थकैप यूनिवर्सिटी (एनसीयू) में, भारतीय डिजिटल गेमिंग सोसाइटी (आईडीजीएस) द्वारा आईसीटी अकादमी के साथ साझेदारी में एक अभिनव कौशल-समन्वय पहल में प्रतिभा की कमी को पूरा करना, मनोरंजन से परे गेमिंग और गेमिंग तथा ईस्पोर्ट्स में उभरते रुझान जैसे विषयों पर आकर्षक पैनल चर्चाएँ हुईं, जिसमें सूचना और प्रसारण मंत्रालय (एमआईएंडबी) के संयुक्त निदेशक श्री आशुतोष मोहले ने वेव्स पहल पर प्रकाश डाला। 500 से अधिक छात्र प्रतिभागियों वाले इस कार्यक्रम का उद्देश्य भारत के बढ़ते गेमिंग और ईस्पोर्ट्स क्षेत्र में प्रतिभा की कमी को पूरा करना था। इसमें इनोवेट2एजुकेट डिवाइस डिज़ाइन चैलेंज भी शामिल था, जो उद्योग-अकादमिक सहयोग को मजबूत करने और भारत को वैश्विक गेमिंग लीडर के रूप में स्थापित करने के लिए रचनात्मकता और नवाचार को बढ़ावा देता है।

वेव्स हैंडहेल्ड वीडियो गेम डिज़ाइन चैलेंज

इन आयोजनों का एक मुख्य आकर्षण WAVES हैंडहेल्ड वीडियो गेम डिज़ाइन चैलेंज था, जो सॉफ़्टवेयर से आगे बढ़कर हार्डवेयर इनोवेशन को शामिल करने पर ध्यान केंद्रित करता है। इस चैलेंज में प्रतिभागियों को गेम डेवलपमेंट के लिए

माइक्रोकंट्रोलर का उपयोग करना होता है, जिससे एंड-टू-एंड वीडियो गेम समाधानों को बढ़ावा मिलता है - जो भारत के गेमिंग उद्योग के भीतर हार्डवेयर क्षमताओं को बढ़ावा देने में एक महत्वपूर्ण कदम है।

गेमिंग में इस वृद्धि का AVGC (एनीमेशन, विज़ुअल इफ़ेक्ट्स, गेमिंग और कॉमिक्स) क्षेत्र में व्यापक प्रभाव पड़ने की उम्मीद है, जिससे AI, VFX और एनिमेशन में प्रगति होगी। जैसे-जैसे बड़े बजट की फ़िल्में VFX और गेमिंग तकनीकों को एकीकृत कर रही हैं, भारत का मनोरंजन उद्योग क्रांतिकारी बदलाव के लिए तैयार है।

गेमफोर्ज पहल गेमिंग उद्योग में असीम संभावनाओं और कल के नेताओं के करियर को आकार देने की इसकी क्षमता का प्रमाण है।

****