



Ministry of Information &  
Broadcasting  
Government of India



सूचना और प्रसारण मंत्रालय

# वेक्स एक्सआर क्रिएटर हैकाथॉन के विजेताओं ने स्कूल, क्लिनिक, घर और अन्य जगहों पर एक्सटेन्डेड रियलिटी (एक्सआर) नवाचार को शामिल किया

वेक्स शिखर सम्मेलन में पांच विजेता टीमों अपनी एक्सआर परियोजनाओं का प्रदर्शन करेंगी

टियर 2 और टियर 3 शहरों से बड़ी संख्या में एक्सआर इनोवेटर्स आ रहे हैं

📅 Posted On: 10 APR 2025 9:06PM | 📍 Location: PIB Delhi

इमर्सिव साइंस लैब से लेकर क्रॉस-प्लैटफॉर्म वॉर गेम्स तक भारत के शीर्ष विस्तारित वास्तविकता (एक्सआर) इनोवेटर्स हमारे सीखने, उपचार, खरीदारी और यात्रा करने के तरीकों को फिर से परिभाषित कर रहे हैं। सूचना एवं प्रसारण मंत्रालय की ओर से वेवलैप्स के सहयोग से आयोजित विश्व ऑडियो विजुअल एवं मनोरंजन शिखर सम्मेलन (वेक्स) के तहत शुरू किए गए क्रिएट इन इंडिया चैलेंज (सीआईसी) सीजन-1 के तहत आयोजित एक्सआर क्रिएटर हैकाथॉन के विजेताओं की घोषणा कर दी गई है। इमर्सिव टेक्नोलॉजी में भारत की उपस्थिति को बढ़ावा देने के उद्देश्य से इस हैकाथॉन में पांच विषयगत श्रेणियां - हेल्थकेयर-फिटनेस और वेलनेस, शैक्षिक परिवर्तन, इमर्सिव टूरिज्म, डिजिटल मीडिया और मनोरंजन और ई-कॉमर्स-रिटेल ट्रांसफॉर्मेशन थीं।

पूरे भारत से 2,200 से ज्यादा प्रतिभागियों ने हैकाथॉन के लिए पंजीकरण कराया। तीन स्तर पर मूल्यांकन के बाद पांच टीमों विजेता बनकर उभरीं। इनमें अलग-अलग शहरों और संस्थानों के छात्र, पेशेवर और उद्यमी शामिल थे। विजेता की घोषणा 'विजेता' समारोह में की गई, जो यूट्यूब लाइव स्ट्रीम पर वर्चुअली आयोजित किया गया था।

विजेता टीमों और उनकी एक्सआर परियोजनाओं के बारे में संक्षिप्त जानकारी

1) 'शैक्षणिक परिवर्तन' थीम में विजेता टीम एक्सआर रनर्स है, जिसका प्रोजेक्ट 'एजुस्केप एक्सआर' है।



Vedanta Hazra



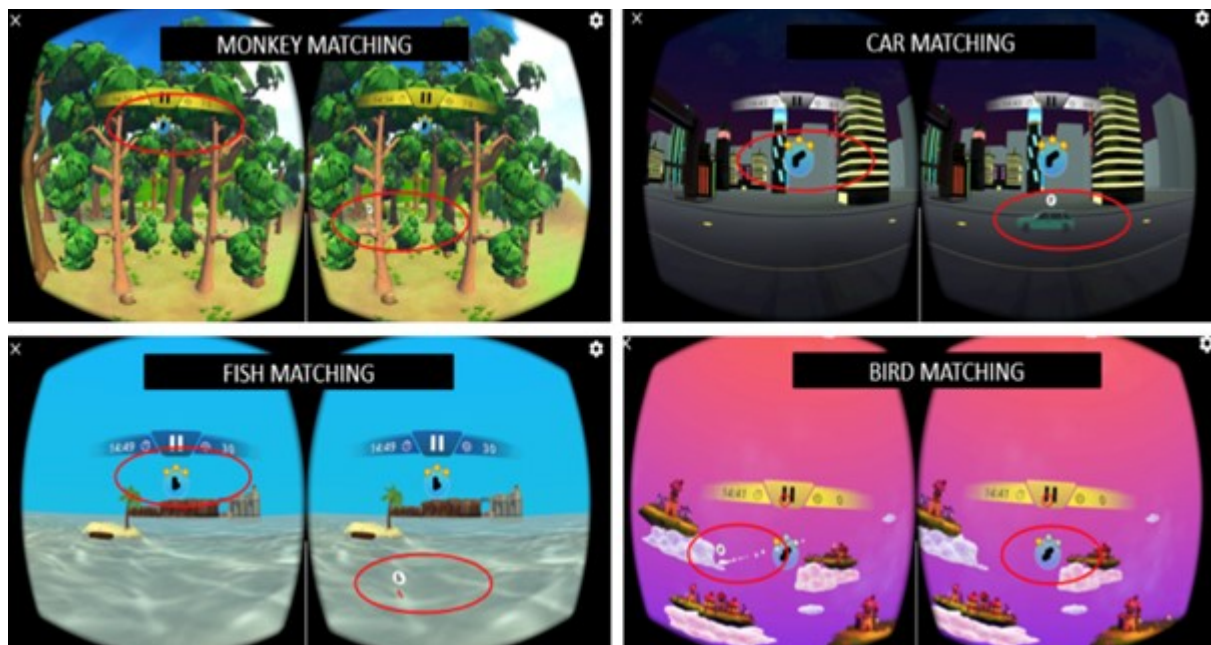
Sahil Patel



Shaurya Baranwal

आईआईटी खड़गपुर के छात्रों की ओर से विकसित वीआर-आधारित प्लैटफॉर्म एडुस्केपएक्सआर छात्रों को हैंड-ट्रेकिंग और एआई-आधारित फीडबैक का उपयोग करके भौतिकी, रसायन विज्ञान और जीव विज्ञान जैसे विषयों में सटीक और गहन अनुभव करने की अनुमति देता है। यह कई स्कूलों और कॉलेजों में प्रयोगशाला के बुनियादी ढांचे की कमी को दूर करता है।

साहिल पटेल और शौर्य बरनवाल के साथ टीम का नेतृत्व करने वाले वेदांत हाजरा ने कहा कि देश के कई हिस्सों में छात्र बिना वास्तविक प्रयोग किए विज्ञान का अध्ययन करते हैं। हम इसे बदलना चाहते थे और हमारी परियोजना का उद्देश्य वर्चुअल रियलिटी प्लैटफॉर्म पर विज्ञान, प्रौद्योगिकी, इंजीनियरिंग और गणित (एसटीईएम) प्रैक्टिकल प्रदान करके शिक्षा में क्रांति लाना है।



2) 'हेल्थकेयर, फिटनेस और वेल-बीइंग' थीम में विजेता टीम कॉग्निहेब है, जिसका प्रोजेक्ट 'कॉग्निहेब' है।

कॉग्निहेब एक्सआर-संचालित पुनर्वास समाधान प्रदान करता है जो मंददृष्टि (एक आंख की दृष्टि में कमी), पक्षाघात और चिंता से उबरने में सहायता करता है। टीम लीडर ऋषभ कपूर ने कहा कि हम वास्तविक चिकित्सा सेटिंग्स में परिणामों पर ध्यान केंद्रित कर रहे हैं और इस हैकथॉन ने हमें अपने दृष्टिकोण को बेहतर बनाने और नए हितधारकों तक पहुंचने में मदद की है। टीम के सदस्यों में पिंटू कुमार और एक्सआर-आधारित स्वास्थ्य तकनीक की पृष्ठभूमि वाले अन्य लोग शामिल हैं।



3) 'इमर्सिव ट्रिप्स' थीम के विजेता टीम ल्यूमैक्सआर हैं, जिनका प्रोजेक्ट 'इमर्सिव ट्रेवल गाइड' है।



ल्यूमैक्सआर ने एक मिश्रित-वास्तविकता पर्यटन गाइड को विकसित किया है, जो उपभोक्ताओं को वर्चुअल रूप से गंतव्यों का पता लगाने में मदद करता है। इस अनुभव में 3डी मानचित्र इंटरफेस, ड्रोन-शॉट फोटोग्रामेट्री और एम्बेडेड विडियो कहानियां शामिल हैं, जो यात्रा की योजना को अधिक आकर्षक और कुशल बनाती हैं। यह मंच पर्यटन ब्रांडों को एक्सआर-आधारित पूर्वविलोकन प्रदान करने में भी सक्षम बनाता है जो पारंपरिक ब्रोशर या विडियो से कहीं आगे है। ल्यूमैक्सआर टीम के लीडर सैवियो ने कहा कि यह सिर्फ एक ट्रेवल ऐप नहीं है। यह एक अद्भुत सांस्कृतिक कहानी है। हमारी परियोजना की मदद से उपभोक्ता अब बुकिंग से पहले किसी पर्यटन स्थल का आभासी (वर्चुअल) अनुभव प्राप्त कर सकेंगे

4) 'ई-कॉमर्स और रिटेल ट्रांसफॉर्मेशन' थीम की विजेता टीम 'ईएमओ' है, जिसका प्रोजेक्ट 'हेवन एस्टेट' है।



हेवन एस्टेट एक ऐसा ऐप है जो उपयोगकर्ताओं को खरीदारी करने से पहले एआर और 3डी तकनीक के माध्यम से गृह सजावट के नमूनों का पूर्वविलोकन करने की अनुमति देता है। इस

प्रणाली को उपभोक्ताओं और गृह सज्जा पेशेवरों के बीच सहयोग को प्राथमिकता देने के उद्देश्य से विकसित किया गया है। प्रमाणित पेशेवर इस मंच पर अपनी सजावट संबंधी अवधारणाएं अपलोड कर सकते हैं और ग्राहक अपने स्थान पर इसका नमूना देख सकते हैं।

हिमांशु महतो, आशुतोष मिश्रा और इशिता ग्वार के साथ मिलकर यह परियोजना बनाने वाली ईएमओ के टीम लीडर उत्कर्ष राय ने कहा कि हम मकान मालिकों और पेशेवरों के बीच एक वास्तविक पुल बनाना चाहते थे। अपने डिजाइन और उपयोगकर्ता अनुभव को परिष्कृत करने के लिए ईएमओ टीम ने हैकथॉन के मेंटरशिप विजन को श्रेय दिया।

5) 'डिजिटल मीडिया और मनोरंजन' थीम की विजेता टीम यूथ बज है, जिसका प्रोजेक्ट 'इमर्सिव वारफेयर सिम्युलेटर' है।



यूथ बज ने द गेम ऑफ डाइमेंशन्स नामक एक मल्टीप्लेयर सामरिक युद्ध गेम बनाया है, जिसे वीआर (वर्चुअल रियलिटी) हेडसेट और मोबाइल पर खेला जा सकता है और यह इमर्सिव गेमप्ले प्रदान करता है। टीम लीडर मोहित कुमार शर्मा ने कहा कि हम विभिन्न मंचों और वास्तविकताओं में एकीकृत गेमिंग अनुभव प्रदान करना चाहते थे। उनकी टीम में अनीश डोम्बले, ए शिवम राज और यश साधुखान शामिल हैं।

टियर 2 और टियर 3 शहरों से बड़ी संख्या में एक्सआर इनोवेटर्स आ रहे हैं

चेंगलपेट, मणिपाल और वेरावल सहित टियर 2 और 3 शहरों के 66% लोगों ने हैकथॉन में भाग लिया। प्रतिभागियों की आयु 17 से 35 वर्ष के बीच थी। अंतिम दौर में भाग लेने वाली 40 टीमों में से 53% छात्र थे, 33% कार्यरत पेशेवर थे और 14% स्व-नियोजित उद्यमी थे। फाइनलिस्टों में उल्लेखनीय रूप से 19% महिलाएं थीं - जो एक्सआर नवाचार में बढ़ती लैंगिक विविधता का एक मजबूत संकेतक है।

सूचना एवं प्रसारण मंत्रालय के वेबलैप्स और दो प्रमुख एक्सआर समूहों भारतएक्सआर और एक्सडीजी के सहयोग से फाइनलिस्ट अब वैश्विक मंच पर कदम रख रहे हैं जहां क्लारुम, हॉस्टल और होम स्टूडियो में पनपीं योजनाएं जल्द ही वैश्विक उपभोक्ताओं तक पहुंच सकती हैं। हालांकि विजेताओं की घोषणा हो चुकी है, लेकिन एक्सआर क्रिएटर हैकथॉन अभी खत्म नहीं हुआ है। सभी पांच टीमों अब वेक्स शिखर सम्मेलन में अपनी परियोजनाओं का प्रदर्शन करने की तैयारी कर रही हैं। वेक्स शिखर सम्मेलन सूचना और प्रसारण मंत्रालय द्वारा आयोजित एक वैश्विक मीडिया और मनोरंजन कार्यक्रम है, जो 1 से 4 मई, 2025 तक मुंबई में आयोजित किया जाएगा।

वेवलैप्स के संस्थापक और सीईओ आशुतोष कुमार ने कहा कि एक्सआर क्रिएटर हैकाथॉन सिर्फ नवाचार को बढ़ावा नहीं दे रहा है बल्कि यह एक नए डिजिटल इंडिया की नींव तैयार कर रहा है। यह साधन हमारे सीखने, स्वस्थ होने, यात्रा करने और जुड़ने के तरीके को फिर से परिभाषित करेगा।

वेक्स के बारे में

मीडिया और मनोरंजन (एमएंडई) क्षेत्र के लिए एक महत्वपूर्ण आयोजन, प्रथम विश्व दृश्य-श्रव्य और मनोरंजन सम्मेलन (वेक्स) का आयोजन भारत सरकार द्वारा 1 से 4 मई, 2025 तक मुंबई, महाराष्ट्र में किया जाएगा।

चाहे आप उद्योग पेशेवर, निवेशक, निर्माता या नवप्रवर्तक हों, शिखर सम्मेलन एमएंडई परिदृश्य में जुड़ने, सहयोग करने, नवप्रवर्तन करने और योगदान करने के लिए वैश्विक स्तर पर अंतिम मंच प्रदान करता है।

वेक्स भारत की रचनात्मक शक्ति को बढ़ाने के लिए तैयार है, जो सामग्री (कंटेंट) निर्माण, बौद्धिक संपदा और तकनीकी नवाचार के केंद्र के रूप में इसकी स्थिति को बढ़ाएगा। इसके केन्द्र में प्रसारण, प्रिंट मीडिया, टेलीविजन, रेडियो, फिल्म, एनिमेशन, विजुअल इफेक्ट्स, गेमिंग, कॉमिक्स, ध्वनि और संगीत, विज्ञापन, डिजिटल मीडिया, सोशल मीडिया प्लैटफॉर्म, जनरेटिव एआई, संवर्धित वास्तविकता (एआर), आभासी वास्तविकता (वीआर), और विस्तारित वास्तविकता (एक्सआर) आदि शामिल हैं।

क्या आपके कोई प्रश्न हैं? उनके उत्तर यहां पाएं।

पीआईबी टीम वेक्स की नवीनतम घोषणाओं से अपडेट रहें।

वेक्स के लिए अभी पंजीकरण करें।

\*\*\*\*\*

एमजी/केसी/आरकेजे

Release ID: (Release ID: 2120812) | Visitor Counter: 215

Read this release in: Urdu , English , Malayalam , Gujarati , Nepali , Marathi , Bengali , Punjabi , Telugu , Kannada

 Print Page

 Download PDF