एआर एवं वीआर इंडस्ट्री में संभावनाएं

2020 तक दुनियाभर में वर्चुअल और ऑग्मेंटेड रियलिटी इंडस्ट्री 120 अरब डॉलर के पार पहुंचने का अनुमान लगाया जा रहा है। हाल के वर्षों में भारत में भी एआर और वीआर डिवाइस को तेजी से अपनाया जा रहा है। सभी सेक्टर्स के अधिक से अधिक ब्रांड इन तकनीकों को अपना रहे हैं। भारत में ऑग्मेंटेड रियलिटी (एआर) और वर्चुअल रियलिटी (वीआर) बाजार 2017 - 2021 के दौरान 55.3 प्रतिशत सीएजीआर की दर से बढ़ने का अनुमान है। डिफेंस, ऑटोमोटिव और कंज्यूमर इलेक्ट्रॉनिक्स जैसे विभिन्न अंतिम उपभोक्ता हेड्स-अप डिस्प्ले, हेड-माउंटेड डिस्प्ले आदि जैसे एआर और वीआर आधारित प्रोडक्ट तेजी से अपना रहे हैं। इसके चलते अगले पांच वर्षों में एआर और वीआर बाजार में और तेजी आने की संभावना व्यक्ति की गई है। इसके अतिरिक्त गेमिंग और मनोरंजन जैसे कंज्यूमर इलेक्ट्रॉनिक्स उपकरणों के ग्राहकों की बढ़ती संख्या को देखते हुए इस क्षेत्र में बड़ी हलचल दिखाई दे सकती है।

इस प्रकार की वृद्धि से क्रिएटिव फील्ड से जुड़े लोगों की मांग तेजी से बढ़ने की उम्मीद है। साथ ही इससे जुड़े प्रशिक्षण हासिल करने के बाद छात्रों को भी इस क्षेत्र में बड़े मौकों का फायदा मिल सकता है। वे छात्र जिनमें इसकी ओर रुझान और दिलचस्पी है उन्हें टेक्नोलॉजी से लेकर डिजाइनिंग के क्षेत्र में बेशुमार मौके मिल सकते हैं। टेक्नोलॉजी के क्षेत्र में एआर-वीआर जर्नीज और वीडियो गेम तैयार करने के लिए कोडर्स/सॉफ्टवेयर प्रोग्रामर्स के रूप में काम कर सकते हैं। वहीं डिजाइनिंग में एआर-वीआर मॉडल्स, जर्नीज और एन्वॉयरन्मेंट बनाने के लिए ग्राफिक डिजाइनर और विजुअलाइजर्स की भूमिका निभा सकते हैं। इसके अलावा प्रोडक्ट के डिजाइनर, पैकेजिंग, प्रमोशन संबंधी जरूरतों, पाठ्यक्रम डिजाइनर, कंटेंट क्रिएटर, प्रोजेक्ट एवं पीपुल मैनेजर्स के क्षेत्र में भी मौके हैं।

इस प्रकार एआर और वीआर उद्योग को कलाकृति बनाने वाले 3डी आर्टिस्ट और जान फूंकने वाले प्रोग्रामर्स की जरूरत है। उच्च गुणवत्ता वाले एआर / वीआर एक्सपीरिएंस को तैयार करने के लिए मानवीय सोच को समझने की जरूरत होती है, जो कि फिलहाल मौजूद नहीं है। यहां तीन प्रकार के वर्गीकरण होंगे- आर्टिस्ट, प्रोग्रामर्स और डिजाइनर्स

भारत में ऑग्मेंटेड रियलिटी (एआर) और वर्चुअल रियलिटी (वीआर) बाजार 2017 - 2021 के दौरान 55.3 प्रतिशत सीएजीआर की दर से बढ़ने का अनुमान है...

आवश्यक योग्यता

आर्टिस्ट : इसके लिए कलात्मक कार्यों को प्रदर्शित करने की योग्यता, साथ मिलकर काम करने का व्यक्तित्व और अन्य कलाकारों के साथ काम करने की इच्छा, कलात्मक प्रतिभा और कंप्यूटर कौशल एवं रचनात्मकता जरूरी है। कुछ 3डी आर्टिस्ट जो कि वीडियो या मूवी प्रोडक्शन जैसे ग्राफिक या मीडिया आर्ट के क्षेत्र में काम कर रहे हैं, वे औपचारिक शिक्षा के बिना भी काम हासिल कर सकते हैं। लेकिन अब ज्यादातर कंपनियों ने ग्राफिक डिजाइन या संबंधित क्षेत्रों में सर्टिफिकेट्स के अलावा स्नातक या अन्य संबंधित डिग्री होना आवश्यक कर दिया है। ऐसे कोर्स जो कि एक छात्र को 3डी आर्टिस्ट के रूप में करियर शुरू करने में मदद कर सकते हैं उनमें कंप्यूटर डिजाइन, टेक्निकल ड्रॉइंग और एनिमेशन शामिल हैं।

प्रोग्रामर्स : वर्चुअल रियलिटी जैसी परिस्थिति, वीडियो एवं एनिमेशन स्किल, क्वालिटी कंट्रोल एनालिसिस और सिस्टम एनालिसिस के लिए 3-डी सॉफ्टवेयर और प्रोग्रामिंग लैंग्वेज की जरूरत होती है। यह निर्धारित करता है कि किसी सिस्टम कैसे कार्य करना चाहिए और परिस्थितियों, संचालन और एन्वायरमेंट में बदलाव किस तरह परिणामों को प्रभावित करेगा, क्रिटिकल थिंकिंग- वैकल्पिक समाधानों, निष्कर्षों और समस्या हल करने को लेकर दृष्टिकोण, फैसले पर पहुंचना और कदम उठाना एवं कमजोरियों की पहचान करने में लॉजिक और रीजनिंग का प्रयोग करते हैं, विज्ञान- समस्याओं को हल करने के लिए वैज्ञानिक नियमों और विधियों का उपयोग करना शामिल है।

इस क्षेत्र में विशेषज्ञता हासिल करने के लिए कंप्यूटर साइंस में स्नातक या सॉफ्टवेयर इंजीनियर होना जरूरी है। इसके लिए गणित के विषयों का ज्ञान होना सबसे प्रमुख आवश्यकता है। इसमें कैलकुलस, डिफ्रेंशियल इक्वेशन और लीनियर एल्जेब्रा शामिल है।

डिजाइनिंग : इसके लिए विजुअल कम्युनिकेशंस जैसे कन्ट्रास्ट, स्केल, कलर, पेसिंग, टाइपोग्राफी एवं ऑडियो डिजाइन, एडोब इनडिजाइन, इलस्ट्रेटर में प्रवीणता की जरूरत होती है। इसके लिए ग्राफिक डिजाइनिंग में बैचलर की डिग्री होना बेहद जरूरी है।

करिकुलम डिजाइनर : इसके लिए निर्देशात्मक