NEWS CLIPPING: 26.02.2021

HINDUSTAN

संस्थान की ओर से दो विचारों का नेशनल राउंड में हुआ चयन, प्रतियोगिता के अंतिम चरण में देशभर की टीमों से होगा इनका मुकाबला

केंद्रीय टॉयकथॉन प्रतियोगिता में वाईएमसीए का शानदार प्रदर्शन

गौरव
फरीदाबाद | कार्यालय संवाददाता

जेसी बोस विज्ञान एवं प्रौद्योगिकी विश्वविद्यालय, वाईएमसीए के छात्र जल्द ही अपने विचारों के जरिए खेल-खेल में छात्रों को भारतीय संस्कृति और धरोहरें से रूबरू कराएंगे। दरअसल, विश्वविद्यालय से दो विचारों का चयन केंद्र सरकार की ओर से कराई जा रही राष्ट्रीय स्तरीय प्रतियोगिता टॉयकथॉन-2021 के तहत हुआ है। संस्थान की टीम अब ग्रांड फिनाले में देशभर की टीमों के बीच ज्यूरी को प्रभावित करने की तैयारी में है। इसके बाद छात्रों को टॉय फेयर में भाग लेने के साथ ही विचारों को मूर्त रूप देने में सरकार की ओर से मदद मिलेगी। गौरतलब है कि प्रधानमंत्री की ओर से शुरू किए गए आत्मनिर्भर भारत आभियान के तहत शिक्षा मंत्रालय के इनोवेशन सेल की ओर से अखिल भारतीय तकनीकी शिक्षा परिषद, महिला और बाल विकास मंत्रालय, वाणिज्य और उद्योग मंत्रालय, एमएसएमई मंत्रालय, कपड़ा मंत्रालय और सूचना मंत्रालय के साथ मिलकर टॉयकथॉन 2021 प्रतियोगिता का आयोजन कराया जा रहा है। इसमें देशभर से खिलौने, गेम डिजाइनिंग या एप के लिए बेहतरीन सुझाव मगे गए थे।

02 आइडिया चयनित हुए हैं संस्थान से | **06** छात्रों ने विकसित किया है आइडिया | **22** फरवरी को हुई परिणाम की घोषणा

● फाइल फोटो

ज्ञानवर्धक खिलौने विकसित करना मकसद

टीम लीडर खुशी गुप्ता ने बताया कि जनवरी की शुरुआत में सरकार ने आवेदन मांगे थे। इसके बाद कंप्यूटर इंजीनियरिंग प्रथम वर्ष से छह छात्रों ने मिलकर दो आइडिया पर काम किया। कोशिश ऐसे खिलौने विकसित करने की थी, जो कि बच्चों को भारतीय इतिहास व संस्कृति से जोड़ने के साथ ही आकर्षक और रुचिकर भी हों। इसलिए सभी जानकारियों को इनोवेटिव खिलौनों के जरिए छात्रों तक पहुंचाने के लिए आधुनिक तकनीक का इस्तेमाल किया गया है। बोर्ड गेम जहां 11 से 15 वर्ष के बच्चों को ध्यान में रखकर डिजाइन किया जाएगा। वहीं दूसरा आर्टिफिशयन इंटेलीजेंस आधारित गेम मुख्य रूप से आठ से 12 वर्ष के बच्चों को प्रभावित करेगा। टीम में खुशी गुप्ता, अभिनव कुमार, अनन्या, हार्दिक मेहता, केशव और महक यादव शामल हैं।

भारतीय संस्कृति से रूबरू कराएंगे

संस्थान से कंप्यूटर इंजीनियरिंग के छात्रों की टीम ने दो विचार प्रतियोगिता के लिए भेजे थे। पहला आइडिया एक बोर्ड गेम का है। दूसरे आइडिया में भारतीय धरोहरों, वैश्विक खोजों, विविधताओं और परंपराओं को बच्चों से रूबरू कराया जाएगा।