

Pr class 01/12/23

Seat No. C.A.

315011223

DURATION: - 2½ hrs

MARKS:- 75

Note: - (1) All questions are compulsory.

(2) All questions carry equal marks.

(3) Figures to the right indicates full marks

प्र.1 कॅसे स्टडी

गेमिंग इंडस्ट्री हे अर्थव्यवस्थेचे क्षेत्र आहे, जे गेमच्या विकास विपणन आणि कमाईमध्ये गुंतलेले आहे. भारतातील गेमिंग उद्योग 2019 मध्ये 60 अब्ज एवढा आहे आणि 2024 मध्ये 250 अब्जापर्यंत पोहोचण्याची अपेक्षा आहे. गेमिंग उद्योग भारतात खूप उच्च दराने वाढत आहे. कारण भारतात जगातील सर्वात मोठी युवा लोकसंख्या आहे व डिजिटल क्रिडा आणि मनोरंजनात नवीन पिढीला सामावून घेत आहे. भारतातील बरेच गेम्स 24 वर्षांपेक्षा कमी वयाचे आहेत. स्मार्ट फोनच्या परवडण्यामुळे भारतात मोबाईल गेमिंग देखील वेगाने वाढत आहे. वापरकर्त्यांच्या संख्येनुसार भारत हा जगातील सर्वात बऱ्या गेमिंग बाजारपेठेपैकी एक आहे. 2020 मध्ये PUBG मोबाईल हा सर्वात लोकप्रिय गेम आहे. भारतामध्ये PUBG चे मार्केट बनले आहे. यामागे भारताची सर्वात मोठी तरुण लोकसंख्या आहे. 2025 पर्यंत गेमिंग 20 पट अधिक आनंददायक होईल, खेळाडू सर्वात जास्त सक्रिय आहेत आणि 2022 पर्यंत तज्ञांच्या मते गेमिंग प्लॅटफॉर्मवर सुमारे 45 अब्ज खर्च करण्यास तयार आहेत. 2022 पर्यंत हा उद्योग सुमारे 196 अब्ज डॉलर्सचा महसूल तयार करेल आणि भारतात 2030 पर्यंत तो अंदाजे 405 अब्ज डॉलर्सपर्यंत पोहोचेल. भारतातील गेम्स 2030 मध्ये 628 दशलक्षापर्यंत पोहोचतील. 40 टक्के पेक्षा जास्त गेम्स दररोज एका तासापेक्षा जास्त वेळ घालवत आहेत गेमिंग उद्योग 14 टक्के CAGR सह वाढत आहे. जगातील दुसरी इंटरनेट लोकसंख्या ही भारतातील दुसरी मोठी संधी आहे. भारतात मायक्रोसॉफ्ट, सोनी, प्लेस्टेशन, क्रॉफटन आणि डिजिटल कन्सोल ही मोठी गेमिंग केंद्रे आहेत. प्रत्येक उद्योगाची वाढ ही मिळणा-या उत्पन्नावर मोजली जाते.

1. 2019 आणि 2024 मध्ये गेमिंग उद्योगांचे मूल्य सांगा (03)
  2. भारतातील युवा गेमर टक्केवारी काय आणि युवांचे वय काय? (03)
  3. 2020 मध्ये भारतात कोणता खेळ सर्वाधिक लोकप्रिय होता? (03)
  4. 2022 मध्ये महसूल उद्योगाचे मूल्य काय असते? (03)
  5. गेमिंग उद्योगाची वाढ मोजण्याचे कारण सांगा. (03)
- प्र.2अ) शिवसेनेच्या इतिहासाची सविस्तर चर्चा करा. CO1-C 8M
- प्र.2ब) श्री. नरेंद्र मोदी यांची व्यक्तिरेखा विस्तृत करा. CO2-R 7M
- किंवा
- प्र.2क) भारतातील 'ई-कच-यावर स्पष्टीकरणात्मक नोट्स लिहा. CO1-U 8M
- प्र.2ड) भारतातील '5-जी स्पेक्ट्रमच्या' प्रभावाचे विश्लेषण करा. CO1-A 7M
- प्र.3अ) भारत सरकारमधील विविध मंत्रालयाची यादी करा. CO2-R 8M
- प्र.3ब) अंमलबजावणी संचालनालयाच्या भूमिकेचे मुल्यांकन करा. CO3-E 7M
- किंवा
- प्र.3क) भारतातील गृहमंत्रालयाच्या भूमिकेचे मुल्यांकन करा. CO2-E 8M
- प्र.3ड) जम्मू-काश्मिर जातीय हिंसाचार थांबविण्यासाठी घोरण तयार करा. CO3-U 7M
- प्र.4अ) जम्मू आणि काश्मिरमधील राजकीय नेत्यांची भूमिका स्पष्ट करा. CO3-U 8M
- प्र.4ब) गंगा प्रकल्पाच्या स्वच्छता मोहिमेचा सारांश द्या. CO4-U 7M
- किंवा

C.A

प्र.4क)	सुरक्षा परिषदेवर स्पष्टीकरणात्मक नोट लिहा	CO3-U	8M
प्र.4ड)	संयुक्त राष्ट्रांच्या (UN) भूमिकेचे मुल्यांकन करा.	CO4-F	7M
प्र.5	टिपा लिहा. (कोणत्याही 3)		15M
1.	डिजिटल गेमिंग इंडस्ट्री	CO1-R	
2.	पत्रकाराने वापरलेले मोबाईल ॲप्स	CO2-U	
3.	सामग्री निर्मितीसाठी मोबाईल ॲप्सचा वापर	CO2-R	
4.	डिजिटल गेम्सची वाढ	CO4-A	
5.	वस्तविकता वाढवणे	CO2-R	

\*\*\*\*\*

DURATION: - 2½ hrs

315011223

MARKS:- 75

- Note: - (1) All questions are compulsory.  
(2) All questions carry equal marks.  
(3) Figures to the right indicates full marks

**Q.1) Case study(Answer all five questions)**

15M

Gaming industry is the economic sector involved in development, marketing and Monetization of Games. Gaming industry in India is valued at 60 billion in 2019 and is expected to reach two 50 billion in 2024. The gaming industry is growing in India with a very high rate because India has a highest world largest youth population and embracing the new generation internet in digital sports and entertainment. More than 60% of gamer in India or below the age of 24 mobile gaming is also growing very fast in India due to offered ability of smart phones. India is one of the tops of gaming market in the world by number of users. PUBG mobile is the most popular game in India. in 2020 India became PUBG market in the world and the only reason behind this is India has the largest youth population by 2020 gaming will become 20 times more enjoyable player our most active and are willing to spend about 45 billion on gaming platform. According to the expert till 2022, this industry will audios around \$196 billion of revenue and in India it will reach approximately \$405 million by 2022 gamers in India will reach up to 628 million in 2020 with over 40% of gamers are spending more than ours playing . The gaming industry is growing with 14% CARG the reason for growth of gaming industry in India and worldwide or India has the world's largest youth population and games are mostly played by youth in the world's second largest internet population is the second big opportunity for gaming industry in India there are big gaming centre in India such as Microsoft's, Disney sent & Digital chocolate the growth of every industry is measured by revenue generated

- 1) Since the value of gaming industry in 2019 & 2024?
- 2) What is percentage of you game in India and its age?
- 3) Which game was most popular in India in 2020?
- 4) What is the value of revenue industry in 2020?
- 5) State the reason for measuring growth?

- Q.2 a) Discuss in detail history of Shivsena  
b) Elaborate the profile of Mr. Narendra Modi

CO1-U 8M  
CO2-R 7M

**OR**

c)	Write and explanatory notes on e-waste in India	CO1-R	8M
d)	Analyse the impact of 5G spectrum in India	CO2-E	7M
Q.3 a)	List down different ministries of government of India	CO2-C	8M
b)	Evaluate the role of Enforcement Directorate	CO3-U	7M
<b>OR</b>			
c)	Assess the role of Home Ministry in India	CO2-U	8M
d)	Formulate the strategy to stop communal in JK violence	CO3-U	7M
Q.4 a)	Illustrate Role of Political Leaders of J&K	CO3-R	8M
b)	Summer Cleanliness drive of project Ganga	CO4-R	7M
<b>OR</b>			
c)	Write an explanatory note on Security Council	CO3-U	8M
d)	Evaluate the role of United Nation.	CO4-R	7M
Q.5)	<b>Write Short Note on (Any three)</b>		<b>15M</b>
a)	Digital gaming industry	CO1-R	
b)	Mobile app used by journalist	CO2-U	
c)	Use of mobile app in content creation	CO3-R/C	
d)	Growth of India digital games	CO4-A/C	
e)	Augment reality	CO2R/C	

\*\*\*\*\*