

Program Guidebook

XR UNLOCKED

Build VR Games — With or Without a Headset
Whatever it takes to enter Virtual Reality



Presented by
SIN Mixed Reality Studio
SIN Center of Online and Distance Education

Table of Contents

S.No	Content Details	Page No
1	Company Summary	3
2	Mission and Vision	5
3	Media Coverage	6
4	About Instructors	8
5	Course Details	10
6	Course Content	12
7	Types of Project	14
8	Features and Benefits	15
9	Cost Breakdown	16
10	Course Certification	16
11	Enrollment Process	17
12	Terms and Conditions	18
13	Contact us	20

SIN Education and Technologies Pvt. Ltd

At SIN School of AI, a division of SIN Education and Technology Private Limited, we are dedicated to fostering innovation and equipping learners with the skills to thrive in the AI-driven world. Leveraging the expertise and excellence of SIN Technologies, our programs are designed to deliver industry-relevant education in Artificial Intelligence, Prompt Engineering, and cutting-edge technological applications.

As a certified company with ISO 9001:2015 accreditation, recognized by the Egyptian Accreditation Council and the International Accreditation Forum, we uphold the highest standards in quality and excellence. We are proud to be registered under the Startup India Program by the Government of India, a recognized MSME-registered company, and one of PedalStart's Top 25 Startups in Rajasthan.

Established with a vision to revolutionize industries, SIN Technologies is your trusted partner in harnessing the power of AI and technology to unlock new possibilities. Together, let's build the future of innovation.



Er Harshvardhan Purohit
FOUNDER & CEO

Our Certifications & Accreditations



SIN SCHOOL OF AI

The team at SIN School of AI ensures a collaborative and results-oriented approach, empowering students, professionals, and organizations with tailored programs in Artificial Intelligence, Prompt Engineering, and emerging technologies. Together, the management strives to foster innovation, build long-lasting connections, and drive transformative change in the field of AI education and application.

Organization and Management



Shiv Prakash Bohra
CFO



Er Harshvardhan
CEO & DEVELOPER



Dr Amit Khare
SENIOR ADVISOR



Anchal Purohit
BRANDING
MANAGER



Aditya Purohit
MANAGEMENT
TEAM



Dr Reva Mishra
SENIOR
ADVISOR

Mission and Vision



Mission

To empower individuals and organizations by delivering innovative AI education and training that enhances skills, fosters creativity, and drives growth through cutting-edge knowledge and tailored learning experiences in Artificial Intelligence and Prompt Engineering.



Vision

To be a global leader in AI education, transforming the future of learning and innovation by equipping individuals and organizations with the skills and knowledge to create sustainable growth and excellence in a rapidly evolving digital world.



Media Coverage & Impact So Far



जोधपुर 20-04-2025

दैनिक • आर्टिफिशियल इंटेलिजेंस गैजेट्स ऑफ फ्यूचर पर 2 दिवसीय कार्यशाला आयोजित

युवाओं को बताए एआई के काम के तरीके

संयुक्त प्रतिवेदन | जोधपुर

आज के डिजिटल युग में आर्टिफिशियल इंटेलिजेंस ने तकनीक के हर क्षेत्र में क्रांति लाने के साथ ही युवाओं को भी प्रेरित किया जा रहा है। भारतीय जैन संघटना, एसआईएन स्कूल ऑफ एआई की ओर से दो दिवसीय निःशुल्क कार्यशाला का आयोजन किया गया, जिसमें सभी वर्ग के युवा शामिल हुए। निजी इंस्टीट्यूट में आयोजित हुई कार्यशाला में युवाओं को पिक्चरी सॉल्यूशन एआई से जुड़ी अनेक जानकारी दी गई।

राज्य संघिय मंत्री जैन ने बताया कि एआई अपने काले समय में किस तरह कार्य करने

के साथ ही जग-जग प्रवेश होगा। इनमें चैट जीवैटी से जानकारी साझा करने के साथ ट्यूब की जानकारी भी दी गई। हार्बरडन पुरोहित की ओर से आने वाले समय में डिजिटल युग में एआई के माध्यम से प्रोजेक्ट बनाने से लेकर सभी कार्य किस तरह से संभाल होंगे, जानकारीयों सहित उपयोगिता से अवगत करवाया गया। इस कार्यशाला का उद्देश्य युवाओं को समय के साथ प्रोत्साहित करने के साथ ही चैट जीवैटी, पिक्चरी सॉल्यूशन जानकारी से सज्ज करवाया गया, जिससे युवा आगे बढ़कर राह की पहचान के रूप में सक्षम हो सकें।

एआई के काम सहित परिणामों की जानकारीयों से कराया रुक



AI सिस्टम डेटा का विश्लेषण के साथ उसके काम-काज के तरीकों की जानकारी दी।

प्रिंता जैन ने बताया कि ऐसे कार्यशाला विद्यार्थियों के सर्वांगीण विकास के लिए बहुत फायदेमंद है। अपने काले समय पूरा डिजिटल युग का हो होगा, ऐसे में अभी से युवाओं को तैयार किया जाए, जिससे समय के साथ परिवर्तन लाना जा सके। संघटना के जोधपुर, सिल्लान्ध अन्तिम लल्लानी ने आर्टिफिशियल इंटेलिजेंस के भविष्य में होने वाले परिवर्तन, जोधपुर मंडलकण्ठ मंडल सिंघवी की ओर से AI सिस्टम डेटा का विश्लेषण करने और अपने प्रदर्शन को बेहतर बनाने के लिए अपने अनुभव से सीख सकते हैं। संघटन पिछले 40 वर्ष से विभिन्न क्षेत्रों जैसे अल्पयुव, जल निष्कर्ष के पुनर्जीवन और सूक्ष्म विश्व में अपनी सेवाएं प्रदान कर रहा है। मंडल सचिव वंदन मंडल ने धन्यवाद ज्ञापित किया।

एआई और बिजनेस इनोवेशन मीटअप 9 को

जोधपुर @ पत्रिका. एआई और बिजनेस इनोवेशन पर 9 मार्च, रविवार को दोपहर 2 से 4 बजे तक आईस्टार्ट नेस्ट में मीटअप का आयोजन किया जा रहा है। बुधवार को मीटअप का पोस्टर विमोचन किया गया। संयोजक हर्षवर्धन ने बताया कि कार्यक्रम में नेटवर्किंग और स्टार्टअप को सक्सेसफुल बनाने के लिए चर्चा की जाएगी। इस मीटअप के माध्यम से नए स्टार्टअप कर रहे



युवा एआई टूल्स और टेक्नोलॉजी डिजिटल मार्केटिंग हैक्स, बिजनेस ट्रिक्स, फाइनेंस मैनेजमेंट जैसे कई जरूरी बातें सीख सकेंगे मीटअप में प्रवेश निःशुल्क रहेगा

हर्षवर्धन और राघव अपनी टीम के साथ स्टूडेंट को दे रहे निःशुल्क प्रशिक्षण

स्टूडेंट्स को अंतरिक्ष विज्ञान और एआई में एक्सपर्ट बना रहे शहर के यंगस्टर्स

पत्रिका plus रिपोर्ट patrika.com

जोधपुर. इसरो और नासा तक हमारा शहर पहचाना जाए। एआई टेक्नोलॉजी में शहर के स्टूडेंट एक्सपर्ट हों। शहर के कुछ युवा इस मुहिम में जुटे हैं। वे अपनी टीम के साथ मिलकर बच्चों को लेटेस्ट टेक्नोलॉजी का निःशुल्क प्रशिक्षण दे रहे हैं। राघव शर्मा और उनकी टीम बच्चों को अंतरिक्ष विज्ञान के विभिन्न पहलुओं से रू-ब-रू करा रही है। वहीं हर्षवर्धन पुरोहित अपनी टीम के साथ मिलकर स्कूल और कॉलेज के स्टूडेंट्स को एआई और निःशुल्क जानकारी दे रहे हैं।

रियल टाइम प्रोजेक्ट्स पर काम करने का मौका

इंजीनियर हर्षवर्धन पुरोहित अपनी टीम के साथ मिलकर पूरे भारत के स्कूलों और कॉलेजों के छात्रों के बीच एआई जागरूकता फैलाने का प्रयास कर रहे हैं। स्टूडेंट्स के लिए निःशुल्क एआई स्किल डेवलपमेंट सर्टिफिकेट बेस्ड वर्कशॉप आयोजित कर भविष्य में करियर ऑप्शन बढ़ाने पर फोकस कर रहे हैं। एआई और मशीन लर्निंग के तहत एआई के मूल सिद्धांत और इससे वास्तविक उपयोग सिखा रहे हैं। इससे स्टूडेंट्स को रियल टाइम प्रोजेक्ट्स पर काम करने का भी



मौका मिल रहा है। पुरोहित और उनकी टीम परसोना पैटर्न, वेन ऑफ थोट और गेम बेस्ड प्रॉन्ट पर फोकस कर रहे हैं। प्रतीक व्यास, आदित्य पुरोहित और मोहित बाहेली के साथ मिलकर एआई शिक्षा और जागरूकता के मिशन को आगे बढ़ा रहे हैं। गेम बेस्ड लर्निंग मेथड में 70 प्रतिशत प्रेक्टिकल होता है।

पत्रिका plus 06 राजस्थान पत्रिका जोधपुर, राजकोट, 03 जनवरी 2025

एआई की मदद से गैजेट्स रखे सुरक्षित, पर्सनल डाटा को लीक होने से बचाने के लिए युवा हो रहे अवैध आर्टिफिशियल इंटेलिजेंस गैजेट्स सुरक्षा के लिए हो रहे गेम चेंजर साबित



जोधपुर. एआई सुरक्षा के लिए युवा हो रहे अवैध आर्टिफिशियल इंटेलिजेंस गैजेट्स सुरक्षा के लिए हो रहे गेम चेंजर साबित

एआई की मदद से गैजेट्स रखे सुरक्षित, पर्सनल डाटा को लीक होने से बचाने के लिए युवा हो रहे अवैध आर्टिफिशियल इंटेलिजेंस गैजेट्स सुरक्षा के लिए हो रहे गेम चेंजर साबित

PROGRAM GUIDEBOOK



US SUNDAY जोधपुर, रविवार, 16 मार्च, 2025 राजस्थान पत्रिका

भविष्य में बिजनेस करना होगा आसान, युवाओं को मिलेंगे बेहतर करियर ऑप्शन एआइ से मिल रहे बिजनेस ग्रोथ और मार्केटिंग के आइडिया

जोधपुर @ पत्रिका प्लस, एआइ का प्रयोग और उससे हो रहे बदलाव हर वर्ग के लिए बेहतर साबित हो रहे हैं। शहर के गंगरस्त एआइ, टेक्नोलॉजि, बिजनेस आइडिया और मार्केटिंग जैसे कई मुख्य बिंदु पर चर्चा कर बिजनेस ग्रोथ और एआइ से होने वाले प्रभाव और बदलाव को उपभोगी बना रहे हैं। साथ ही एआइ और एआइस टेक्नोलॉजी सीखने के बाद युवा अपने परिवार के लिए भी यह टेक्नोलॉजी उपयोगी बना रहे हैं।

हाल ही शहर के आईएनटीआई, जोधपुर ऑडिटोरियम में भी हुए मीटअप में बिजनेस, एआइ और स्टार्टअप की संभावनाओं पर चर्चा की। डॉ. हर्षवर्धन ने बताया कि यह मीटअप पहली बार शहर के गंगरस्त के लिए और बिजनेस की शुरुआत

और विलवर, स्टार्टअप के लिए मार्केटिंग के नए युद्धकाल, फाइनेंस का महत्व और राशी वित्तीय रत्ननेलिटी व योजना की उपयोगिता जैसे विभिन्न पीढ़े युवाओं ने समझे और चर्चा की।

संभावनाओं पर चर्चा

आयोजित किया गया, जिसमें शहर के करीब 80 युवाओं ने भाग लिया।

मनीषा चौहान ने बताया कि मीटअप में एआइ और स्टार्टअप के बढ़ते अवसर, टेक्नोलॉजि का महत्व, बिजनेस की शुरुआत



बच्चों को सिखाएंगे

बदलती टेक्नोलॉजी से कई काम आसान हो गए हैं। एआइ के बारे में जानने के बाद अब मैं अपने बच्चों को भी गणितीय लुईसों में एआइस टेक्नोलॉजी सेबलित करूँ।

सीखाउंगे।

नवीन आचार्य

आसानी हुई

एआइ के प्रयोग से बिजनेस में काम आसान हो गया है। अब एआइ के माध्यम से भी बेहतर तरीके जान कर अपना बिजनेस रीटअप किया जा सकता है। इसके साथ ही

मार्केटिंग के आसान टिप्स मिलते हैं।

फिरोज खान

एआइ फैंडली

टेक्नोलॉजी फ्रेंडली होना जरूरी है, लेकिन अब एआइस टेक्नोलॉजी के युग में एआइ फ्रेंडली होना भी जरूरी है। एआइ के प्रयोग से अब युवा अपने हर कामों को कर सकते हैं।

संजोनी

नीतू प्रोडिड

करियर ऑप्शन

एआइ टेक्नोलॉजी से युवाओं के लिए करियर ऑप्शन बढ़ रहे हैं। इसके साथ ही एआइस टेक्नोलॉजी की मदद से बिजनेस में बिजनेस करना भी आसान होगा। यहाँ

आज हर कोई कर कर ही निर्भर है।

प्रतिभा व्यास



16/03/2025, L.Jodhpur City, Page : 12



ABOUT COURSE SUPERVISOR

Er. Harshvardhan Purohit is a pioneering AI visionary and the Founder of SIN Technologies. A **B.Tech Gold Medalist in Artificial Intelligence and Machine Learning from Bikaner Technical University (BTU)**, he was awarded the prestigious honor by the **Governor of Rajasthan** at BTU's 3rd Convocation, standing out among 5,000 students across the state in B.Tech CSE (AI & ML) and also completed MBA in AI and DS and currently Perusing Ph.D. in Computer Science.

He is also a certified AI professional by **Stanford University (Online)** and IBM, combining academic excellence with real-world expertise. With over 25,000 students and professionals trained across diverse industries, Er. Harshvardhan is at the forefront of AI integration in education, branding, and enterprise systems. As the Director of the SIN School of AI, he is spearheading the development of AI-powered scalable models that empower institutions and businesses to embrace the future of intelligent automation and growth.



ABOUT COURSE INSTRUCTOR

Guneet Gehlot is an XR/VR developer and instructor associated with SIN Mixed Reality Studio. He developed the beginner-focused Unity VR course, covering Unity XR setup, VR interactions, teleportation, grabbable objects, and a complete VR shooting game with scoring and timer systems.

His work focuses on making immersive technology practical, accessible, and easy for beginners to learn.



Course Details

XR Unlocked: Build VR Games With or Without a Headset

From Your First Unity XR Scene to Your First Playable VR Game

Course Description

Welcome to XR Unlocked, a beginner-friendly, practical course designed to introduce learners to Virtual Reality development using Unity. The course takes learners from the fundamentals of VR and XR development to building functional interactive environments and a simple playable VR shooting game. No previous VR development experience is required. Learners begin by understanding VR, AR, MR and XR, setting up Unity for XR development, installing the required packages, configuring OpenXR and creating an XR Origin.

The course then moves into practical development by building an interactive VR room where learners implement teleportation, grabbable objects, controller-based interaction and event-driven actions.

In the final part, learners apply these concepts to create a VR Shooting / Aim Game featuring a grabbable gun, sphere bullets, correct and wrong targets, random target spawning, scoring, a 30-second timer, start-game interaction and final score display.

The course is structured around practical implementation so that learners understand not only what Unity XR components do, but how they work together inside a functioning VR experience. XR Unlocked is developed under the immersive-technology ecosystem of SIN Technologies and SIN Mixed Reality Studio, whose work focuses on AR/VR/XR experiences and immersive applications.



What you will Learn ?

- Fundamentals of VR, AR, MR and XR
- Unity interface and VR development workflow
- Unity Hub and Unity Editor setup
- Android Build Support configuration
- XR Plug-in Management
- OpenXR configuration
- XR Interaction Toolkit
- Unity Input System
- XR Origin and VR player setup
- XR Interaction Manager
- Building simple VR environments
- VR locomotion and teleportation
- Snap-turn movement
- Creating grabbable VR objects
- XR Grab Interactable
- Rigidbody and Collider fundamentals
- Creating interaction-based events
- Building a functional interactive VR room
- Creating a grabbable VR gun
- Creating and spawning sphere bullets
- Collision-based shooting logic
- Correct and wrong target systems
- Score management
- Random target spawning
- 30-second gameplay timer
- Touch-based VR start button
- Moving-wall game mechanics
- World-space VR UI
- Final score display
- Basic Unity XR debugging and physics troubleshooting

Course Content

S.No	Module Name	Contents
1	Module 0: Welcome to XR Unlocked	Introduction to XR Unlocked, course learning journey, how the course progresses from fundamentals to practical VR game development, understanding the final course outcome, introduction to the instructor and learning environment.
2	Module 1: Unity VR & XR Foundations	Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality, Extended Reality, Unity as a real-time 3D engine, VR headsets and controllers, difference between traditional 3D and VR projects, head tracking, controller interaction and comfort considerations, Unity VR Development Workflow - Creating a Unity project, selecting a suitable 3D template, project folder organization, Scenes, Scripts, Materials, Prefabs, Models, Audio and UI , Setting Up Unity for VR - Unity Hub, Unity Editor, Android Build Support, Android SDK & NDK Tools, OpenJDK and compatible VR headset setup , Setting Up Unity XR - XR Plug-in Management, OpenXR, XR Interaction Toolkit, Input System and Starter Assets where available. , XR Origin - Replacing the default camera with XR Origin, VR Camera, Camera Offset, Left Controller, Right Controller, tracking configuration and XR Interaction Manage , Module Outcome - A complete beginner Unity project configured and ready for XR development.
3	Module 2: Build Your First Interactive VR Room	Creating the VR Environment - Creating the floor, walls, door and table using Unity primitives, materials, lighting, scene organization and positioning the XR Origin inside the room , VR Movement & Teleportation - Teleportation Area, locomotion system or locomotion mediator, Teleportation Provider, Snap Turn Provider and controller teleport input , Creating Grabbable Objects - Cube, sphere and simple objects, Collider, Rigidbody and XR Grab Interactable , VR Interaction - Understanding how controllers interact with objects, grabbing, moving and releasing virtual objects , Button & Door Interaction - Creating an interactable button, introducing event-based VR logic and controlling a door through a Unity script .

S.No	Module Name	Contents
4	Module 3: Build a Simple VR Shooting Game	Creating the Shooting Arena - Creating a new VR shooting project, arena floor, back wall, side walls, StartWall, target spawn area and lighting, Target Spawn Points - Creating a TargetSpawnPoints parent and multiple spawn locations at different positions and heights, Creating the VR Gun - Gun Body, Gun Handle, FirePoint, Rigidbody, Collider and XR Grab Interactable, Gun Shooting Logic - GunShooter.cs, bullet prefab reference, FirePoint, bullet speed, bullet lifetime, fire cooldown and shooting state, Creating Sphere Bullets - Sphere Collider, Rigidbody, Bullet Script, gravity settings and continuous collision detection, Correct & Wrong Targets - Correct Target Cube, Wrong Target Cube, TargetCube script, +10 points for correct targets, -5 points for wrong targets and prevention of duplicate scoring, Score System - GameManager, starting score, ScoreText and score updates, Timer System - 30-second gameplay round and TimerText, Target Spawning System - Correct target prefab, wrong target prefab, spawn points, spawn interval, target lifetime and wrong targets per wave, Start Button - Touch-based Start Button using Box Collider, Is Trigger, StartGameTouchButton.cs and OnTriggerEnter, Moving Wall - StartWall movement to reveal the target area when the round begins, Final Score System - World-space UI with ScoreText, TimerText, InstructionText, FinalScorePanel and FinalScoreText, Debugging VR Interaction - Start-button freeze issue, trigger-based interaction workaround, controller colliders, StartButton parenting fix, target-spawner safety and script troubleshooting.

Types of Projects

Interactive VR Room

Learners build a functional virtual room from Unity primitives and implement essential VR interactions and The project combines:

- Environment creation
- VR locomotion
- Teleportation
- Snap turning
- Grabbable objects
- Physics
- Interaction events
- Button interaction
- Script-controlled door movement

This project introduces learners to the fundamental relationship between a VR user, virtual objects and interactive environments.

Major Project - Beginner VR Shooting / Aim Game

The final project brings together the concepts learned throughout XR Unlocked into a complete beginner-level gameplay experience and Learners implement:

- VR shooting arena
- Grabbable gun
- FirePoint
- Sphere bullets
- Collision detection
- Correct and wrong targets
- Target spawning
- Scoring
- Timer
- Start button
- Moving wall
- World-space UI
- Final score system
- Complete gameplay loop

The project allows learners to experience the full process of taking a simple VR game from scene construction to functional gameplay.

Features and Benefits

Beginner-Friendly XR Foundation

Understand VR, AR, MR and XR before moving into Unity implementation. The course starts from fundamentals and does not assume previous VR-development experience.

Hands-On Unity VR Development

Learn by creating actual Unity XR projects instead of only studying theoretical concepts.

OpenXR-Based Development

Understand XR Plug-in Management, OpenXR, XR Interaction Toolkit and the Unity Input System—the core systems used throughout the course.

Learn VR Interaction

movement and event-driven VR experiences.

Build a Complete Interactive VR Room

Progress beyond simple demonstrations by creating a room in which players can move, interact with objects and trigger environmental actions.

Build Your First VR Game

Combine shooting mechanics, scoring, timers, targets, spawning systems and UI into a functional beginner VR shooting game.

Practical Debugging Experience

Learn from real development problems involving button interaction, physics conflicts, controller colliders, spawning behaviour and scene hierarchy.

Portfolio-Oriented Final Project

Complete the program with a functional beginner VR project demonstrating foundational Unity XR development skills.

Simulator Oriented Program

Even if you do not have the Mixed reality console by the use of the Emulator Approach you can learn the Mixed Reality Development.



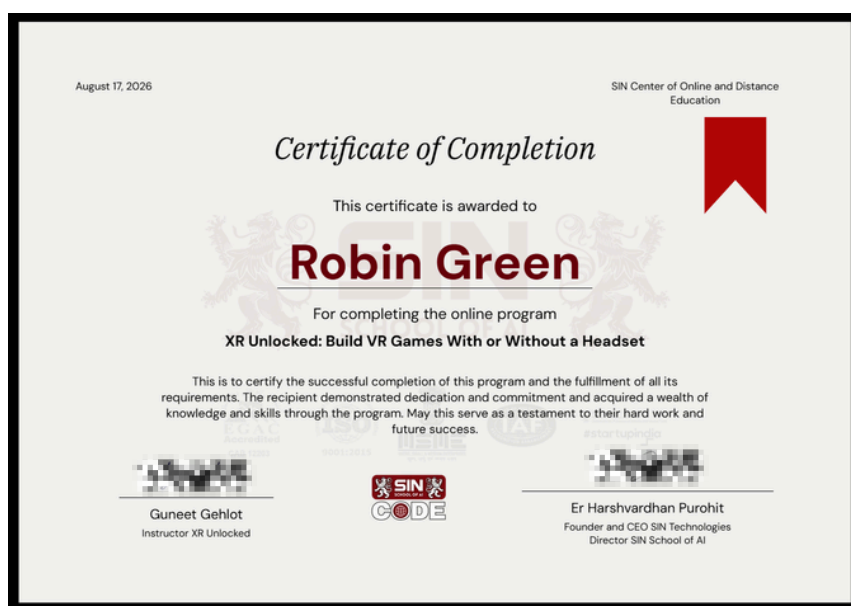
Cost Breakdown

Includes access to all course materials, hands-on learning sessions, minor and major projects, and certification upon completion.

Total Project Cost in INR	
Cost per Student	999 Rs per Student
Course Facilities	
Course Materials	999 per Student
LMS Access	
Special Course Materials	
SOAI Community Access + Networking Support	

Course Certification

By the end of this Course you will be Receiving the given below prestigious certificate from SIN Mixed Reality Studio and SIN Center of Online and Distance Education



Enrollment Process

After enrolling, students will get LMS Access to Access the Course Content and Modules and SOAI Community.

- After enrolling in XR Unlocked: Build VR Games With or Without a Headset, learners will receive a confirmation email from SIN School of AI / SCODE containing the essential course and enrollment details.
- The confirmation email will also include the receipt or payment confirmation for the course purchase.
- As XR Unlocked is a self-paced online course, learners can study according to their own schedule without attending fixed live classes. Important course-related updates, instructions, and support information may be shared through registered email and the designated learner communication channels.
- Learners will receive access to the Learning Management System (LMS) after successful enrollment. Through the LMS, they can access video lessons, reading materials, practical activities, quizzes and course resources, complete the modules at their own pace, track their learning progress, and complete the requirements for course certification.



Terms and Conditions

This section outlines the rules, guidelines, and obligations governing the agreement. It ensures clarity and mutual understanding between all parties involved, providing a framework for compliance and dispute resolution.

Eligibility

This course is open to individuals of higher education of any graduation and post graduation both perusing and completed can opt for this course.

Course Duration

The course is online and self paced which means students can complete this course according to their pace as it is the self paced course and based on the completion , graded quiz , assignments , certification will be awarded.

Certification

Certification will be provided upon successful completion of the course, including the final project. Students must complete all projects to receive certification.

Refund Policy

Refund requests will only be considered if submitted within 24 hours of course registration. No refunds will be issued after this period.

Project Submission

Students are required to submit both minor and major projects as it will be the part of the course , monitoring student performances throughout the course.

Attendance

Active participation is required for successful course completion. Students are expected to attend all sessions; in case of absence, prior notice must be given ignore in case of the online self paced course.

Intellectual Property

All course materials, including presentations, projects, and assignments, are the intellectual property of SIN School of AI and are for personal use only.

Code of Conduct

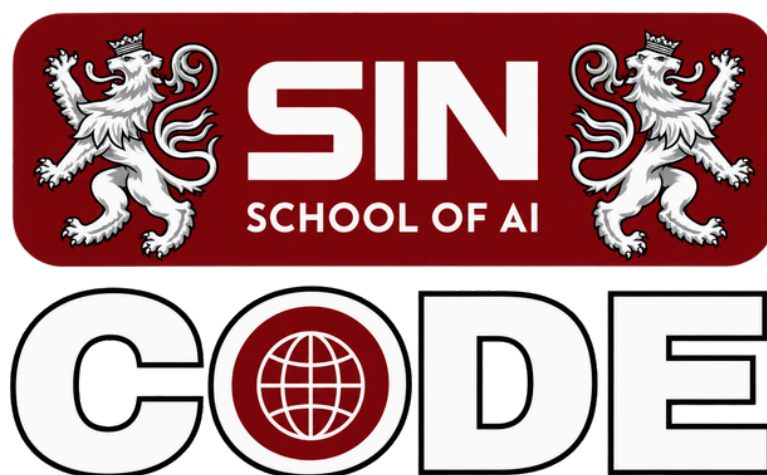
Students must maintain a respectful and professional attitude towards instructors and fellow participants. Any disruptive behavior will result in immediate removal from the course without a refund.

Changes to the Course

SIN School of AI reserves the right to modify course content, schedule, and instructors as needed but will be applicable from the next batch for the same.

Liability

SIN School of AI is not responsible for any personal injury, loss, or damage of belongings during the course.



For inquiries, contact us.

www.sintechnologies.in

ceo@sintechnologies.in

+91 9511506378 , +91 7357288703

