Virtual Company **Proposal**

Group #5 - [Game Proverbs]

Part 1

**ទិដ្ឋភាពទូទៅ**

មូលនិធិសម្រាប់សំណើក្រុមហ៊ុននិម្មិតសម្រាប់ "Game Proverbs" ដែលបង្ហាញពីការយកចិត្តទុកដាក់របស់ខ្លួនលើការអភិរក្សវប្បធម៌ ការអប់រំ និងការចូលរួមសហគមន៍ដែលស្របតាមអ្នកលេងហ្គេមនៅទីក្រុងភ្នំពេញ។

បុគ្គល

Name:

Role:

Age:

Location: Phnom Penh

**ផ្ទៃខាងក្រោយ៖**

ប្រជាសាស្រ្តផ្សេងៗគ្នា រួមទាំងសិស្ស អ្នកជំនាញវ័យក្មេង និងអ្នកចូលចិត្តលេងហ្គេម។ បង្កើនចំណាប់អារម្មណ៍លើបច្ចេកវិទ្យា និងការកម្សាន្តឌីជីថល។ ការចូលប្រើមានកំណត់ចំពោះខ្លឹមសារហ្គេមដែលបានអភិវឌ្ឍក្នុងមូលដ្ឋាន។ ឥទ្ធិពលវប្បធម៌ចម្រុះ ផ្តល់នូវខ្សែអាត់ដ៏សម្បូរបែបសម្រាប់ការនិទានរឿង។

**បញ្ហា**៖

• ក្មេងជំនាន់ក្រោយមិនសូវយកចិត្តទុកដាក់លើអក្សរសិល្ប៍ជាតិ។

• ក្មេងជំនាន់ក្រោយចូលចិត្តលេងហ្គេមដែលគ្មានប្រយោជន៍។

• បញ្ញវន្តជំនាន់ក្រោយខ្សោយការគិត។

• ក្មេងជំនាន់ក្រោយមិនទាន់យល់សុភាសិតខ្មែរនៅឡើយ។

• ការអប់រំខ្សោយ មិនទាន់ខ្លាំង។

**គោលដៅ**៖

• ការកម្សាន្ត៖ ផ្តល់នូវបទពិសោធន៍លេងហ្គេមដែលពាក់ព័ន្ធ និងវប្បធម៌។

• ការសាកល្បងបញ្ញា៖​ ការធ្វើតេសទៅលើសមត្តិភាព ក្នុងការយល់ដឹង

• កំណើនសេដ្ឋកិច្ច៖ រួមចំណែកដល់ការរីកចម្រើននៃឧស្សាហកម្មហ្គេមក្នុងស្រុក។

• ការអប់រំ៖ ផ្តល់ឱកាសសម្រាប់ការអភិវឌ្ឍជំនាញក្នុងការរចនា និងការអភិវឌ្ឍន៍ហ្គេម។

• ណែនាំអក្សរខ្មែរពីរអោយពិភពលោកបានស្គាល់ នឹងរក្សាអក្សរជាតិ។

**អត្ថប្រយោជន៍**៖

• តំណាងវប្បធម៌៖ អបអរសាទរវប្បធម៌ខ្មែរតាមរយៈការនិទានរឿង តួអង្គ និងប្រធានបទ។

• ការចូលរួមសហគមន៍៖ សម្របសម្រួលអន្តរកម្មរវាងអ្នកលេងល្បែងតាមរយៈការប្រកួត ព្រឹត្តិការណ៍ និងវេទិកាអនឡាញ។

• ការអភិវឌ្ឍន៍ជំនាញ៖ ផ្តល់ជូននូវធនធាន និងកម្មវិធីបណ្តុះបណ្តាលសម្រាប់អ្នកអភិវឌ្ឍន៍ហ្គេមដែលប្រាថ្នាចង់បាន។

• ការចូលប្រើការកម្សាន្ត៖ ផ្តល់នូវខ្លឹមសារហ្គេមដែលត្រូវបានអភិវឌ្ឍក្នុងមូលដ្ឋាន ស្របតាមចំណង់ចំណូលចិត្តរបស់កម្ពុជា។

• បង្កើតចំណេះដឹង ៖​ បង្កើតសមត្តភាពនៅក្នុងខ្លួន​ មានភាពឆ្លាតវៃ។