BLOOM AWARD

BLOOM AWARD

Bloom Award လမ်းညွှန်ချက်များ 2026

၁၉ နိုဝင်ဘာ ၂၀၂၆
https://next.granshan.com/my/awards/bloom/guidelines

မာတိကာ

မည်သူများ ဝင်ပြိုင်သင့်သနည်း
ဝင်ခွင့်ရှိသော ကာလ
အက္ခရာစနစ်အုပ်စုများနှင့် မီဒီယာအမျိုးအစားများ
အက္ခရာစနစ်အုပ်စုများ
မီဒီယာအမျိုးအစားများ
အကဲဖြတ်စံနှုန်းများ
ဒိုင်အဖွဲ့
50 Best of the Best ဒိုင်အဖွဲ့
အကဲဖြတ်လုပ်ငန်းစဉ်နှင့် ဆုများ
ရရှိနိုင်သော ဆုများ
Supporting Foundries' Choice ဆု
အကဲဖြတ်အဆင့် သုံးဆင့်
ဆုရသူများ ရရှိမည့်အရာများ
အမျိုးအစားများနှင့် အခကြေးငွေများ
တင်သွင်းမှုအချိန်ဇယားနှင့် အကဲဖြတ်လုပ်ငန်းစဉ်
တင်သွင်းမှုအဆင့်
တင်သွင်းမှုအပြီး
GRANSHAN Supporting Foundries Club
လက်ရာတင်သွင်းစနစ်နှင့် မီဒီယာအမျိုးအစားအလိုက် ပုံစံများ
1. စာအုပ်စာနယ်ဇင်းဒီဇိုင်းနှင့် ထုတ်ဝေရေး
2. ပိုစတာများ (ပုံနှိပ်နှင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်)
3. ထုပ်ပိုးမှုဒီဇိုင်း
4. ဒစ်ဂျစ်တယ်မီဒီယာနှင့် မျက်နှာပြင်ဒီဇိုင်း
5. လှုပ်ရှားဂရပ်ဖစ်နှင့် ရုပ်လှုပ်ရှားမှု
6. နေရာဝန်းကျင်နှင့် အတွေ့အကြုံဒီဇိုင်း
7. ကမ်ပိန်းများ
8. အမြင်ဆိုင်ရာအမှတ်လက္ခဏာနှင့် အမှတ်တံဆိပ်ဖန်တီးမှု
9. စမ်းသပ်လက်ရာ၊ မထုတ်ဝေရသေးသောလက်ရာနှင့် လက်ရေးအလှလက်ရာများ
ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်မှုစည်းမျဉ်းများနှင့် ဘုံတန်ဖိုးများ
ဝင်ခွင့်သတ်မှတ်ချက်နှင့် မူပိုင်ခွင့် ကြေညာချက်
ချစ်မြတ်နိုးရသော အက္ခရာစနစ်များ၊ ချစ်မြတ်နိုးရသော ကမ္ဘာများ

သင်၏အကွ၌ရာစနစ်ကို ဖတ်ရှုနားလည်သော မိခင်ဘာသာအကွ၌ရာ စနစ် ကျွမ်းကျင်သူများက အကဲဖြတ်ပေးသည့် ကမ္ဘာ့ပထမဆုံး လက်တင်ပြင်ပ ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ ဆက်သွယ်တင်ပြမှုဒီဇိုင်းဆု

လေးစားအပ်ပါသော မိတ်ဆွေများ။

ကမ္ဘာ့ပထမဆုံး လက်တင်ပြင်ပ ဆက်သွယ်တင်ပြမှုဒီဇိုင်းပြိုင်ပွဲဖြစ်သော **GRANSHAN Bloom Award –** ပထမ အကြိမ် **2026** တွင် လက်ရာတင်သွင်းရန် စိတ်ဝင်စားသည့်အတွက် ကျွန်ုပ်တို့ အလွန်ဝမ်းမြောက်ပါသည်။

လက်ရာတင်သွင်းရန် လိုအပ်သည့် အချက်အလက်အားလုံးကို အောက်တွင် အသေးစိတ် စုစည်းထားပါသည်။ ဤ လမ်းညွှန်ချက်များဖြင့် ပြိုင်ပွဲသို့ လက်ရာတင်သွင်းရပုံနှင့် အကဲဖြတ်လုပ်ငန်းစဉ်ကို ရှင်းလင်းလွယ်ကူစွာ နားလည် စေလိုပါသည်။ သင့်လက်ရာကို အကောင်းဆုံး တင်ပြနိုင်ပြီး သင်၏ဖန်တီးနိုင်စွမ်း အမှန်တကယ် ပွင့်လန်းလာစေ ရန် လိုအပ်သော လမ်းညွှန်မှုနှင့် နားလည်သဘောပေါက်မှုကို ပေးအပ်ရန် ရည်ရွယ်ပါသည်။

ဤအချက်အလက်အားလုံးကို ဒေါင်းလုဒ်ကဏ္ဍရှိ PDF တွင်လည်း (https://next.granshan.com/files/bloom-guidelines-2026-v4.pdf) တွေ့နိုင်ပါသည်။

တင်သွင်းရမည့် အစိတ်အပိုင်းများအတွက် အသေးစိတ်ညွှန်ကြားချက်များကို လိုက်နာပေးပါရန် မေတ္တာရပ်ခံ ပါသည်။ ၎င်းတို့ကို ဤနေရာတွင် အသေးစိတ် ဖော်ပြထားပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့၏ မေးလေ့ရှိသောမေးခွန်းများကဏ္ဍ **(https://next.granshan.com/1st-granshan-bloom-communication-design-competition-20252026/bloom-faq)**ကိုလည်း ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။

သင်တို့၏ လက်ရာတင်သွင်းမှုများကို ကျွန်ုပ်တို့ စောင့်မျှော်နေပါသည်။

GRANSHAN အဖွဲ့

မည်သူများ ဝင်ပြိုင်သင့်သနည်း

GRANSHAN Bloom Award သည် အောက်ပါသူများကို ဖိတ်ခေါ်ပါသည်။

- ဒီဇိုင်နာများ၊ စာလုံးစီဒီဇိုင်နာများနှင့် ဖန်တီးမှုဒါရိုက်တာများ
- စတူဒီယိုများ၊ အေဂျင်စီများနှင့် အဖွဲ့အစည်းတွင်း ဒီဇိုင်းအဖွဲ့များ
- ထုတ်ဝေသူများ၊ ယဉ်ကျေးမှုအဖွဲ့အစည်းများနှင့် အစိုးရမဟုတ်သော အဖွဲ့အစည်းများ
- ကျောင်းသားများနှင့် မကြာသေးမီက ဘွဲ့ရထားသူများ
- လက်တင်ပြင်ပ အကွ၌ရာစနစ်များဖြင့် လုပ်ကိုင်သော အမှတ်တံဆိပ်များနှင့် အဖွဲ့အစည်းများ

သင့်လက်ရာသည် စာလုံးစီဒီဇိုင်းဖြင့် ယဉ်ကျေးမှုများကို ချိတ်ဆက်ခြင်း၊ ဇာတ်ကြောင်းတင်ပြခြင်းနှင့် အမှတ်လက္ခဏာ ဖော်ဆောင်ခြင်းတို့ကို လုပ်ဆောင်ပါက ဤပြိုင်ပွဲသည် သင့်အတွက် ဖြစ်ပါသည်။

ဝင်ခွင့်ရှိသော ကာလ

2023 ဇန်နဝါရီမှ **2026** ဒီဇင်ဘာအတွင်း ဖန်တီးခဲ့သော သို့မဟုတ် ပထမဆုံး ထုတ်ဝေခဲ့သော လက်ရာများကို တင်သွင်းနိုင်ပါသည်။ ထုတ်ဝေသည့်ရက် သို့မဟုတ် ပြီးစီးသည့်ရက်သည် ဤကာလအတွင်း ဖြစ်ရပါမည်။ 2023 ဇန်နဝါရီမတိုင်မီ ဖန်တီးခဲ့သော လက်ရာများသည် လက်ရှိအချိန်အထိ အသုံးပြုနေဆဲ သို့မဟုတ် ဖြန့်ဝေနေဆဲ ဖြစ်စေကာမူ ဝင်ခွင့်မရှိပါ။

အက္ခရာစနစ်အုပ်စုများနှင့် မီဒီယာအမျိုးအစားများ

GRANSHAN Bloom Award သည် ယဉ်ကျေးမှုများ၊ အက္ခရာစနစ်များနှင့် ဒီဇိုင်းနယ်ပယ်များတစ်လျှောက် စာလုံးစီဒီဇိုင်း ထူးချွန်မှုကို ဂုဏ်ပြုပါသည်။ ၎င်း၏အဓိကအချက်မှာ ယဉ်ကျေးမှုဆိုင်ရာ နက်ရှိုင်းသော နားလည်မှု နှင့် ပညာရပ်ဆိုင်ရာ လက်ရာကျွမ်းကျင်မှု ကို ပေါင်းစပ်ထားသည့် ထူးခြားသော ဒိုင်အဖွဲ့ဖွဲ့စည်းပုံ ဖြစ်ပါသည်။ တင်သွင်းမှုတိုင်းကို ထိုလက်ရာ၏ အက္ခရာစနစ်နှင့် မီဒီယာနှစ်မျိုးလုံးကို နားလည်သော ကျွမ်းကျင်သူများက သုံးသပ်ပါသည်။

အက္ခရာစနစ်အုပ်စုများ

ကျွန်ုပ်တို့၏ အက္ခရာစနစ်အုပ်စုများသည် အာရဗီနှင့် တရုတ်မှ ဂရိ၊ ဂျပန်၊ ကိုရီးယားနှင့် အခြားအက္ခရာစနစ်များအထိ ကမ္ဘာ့အက္ခရာစနစ်များ၏ ယဉ်ကျေးမှုနှင့် စာလုံးစီဒီဇိုင်း ကြွယ်ဝမှုကို ထင်ဟပ်ပါသည်။ အက္ခရာစနစ်အုပ်စုတစ်ခုစီကို မိခင်ဘာသာ သို့မဟုတ် မူရင်းအက္ခရာစနစ် ကျွမ်းကျင်သူ 12–15 ဦးက ကိုယ်စားပြုကာ သင့်လက်ရာ၏ ဘာသာစကားနှင့် ယဉ်ကျေးမှုနောက်ခံကို နက်ရှိုင်းစွာ နားလည်ပေးပါသည်။ အက္ခရာစနစ်အုပ်စုတစ်ခုစီတွင် ထုတ်ဝေရေးဒီဇိုင်းမှ လူပ်ရှားဂရပ်ဖစ်၊ နေရာဝန်းကျင်ဒီဇိုင်းနှင့် အခြားနယ်ပယ်များအထိ မီဒီယာအမျိုးအစားများအတွက် မီဒီယာကျွမ်းကျင်သူများ ပါဝင်ပါသည်။

အချို့မီဒီယာအမျိုးအစားများကို တူညီသော ကျွမ်းကျင်သူများက တွဲဖက်အကဲဖြတ်ပါသည်။ ဥပမာ စာအုပ်ဒီဇိုင်းကျွမ်းကျင်သူတစ်ဦးက ပိုစတာလက်ရာကိုလည်း အကဲဖြတ်နိုင်ပါသည်။ ထို့ကြောင့် သင့်စီမံကိန်းအတွက် အထူးပြုအသိပညာနှင့် စာလုံးစီဒီဇိုင်း ထူးချွန်မှုအပေါ် ဆက်စပ်ခြေငုံသော အမြင်နှစ်မျိုးလုံးကို ရရှိစေပါသည်။

2026 အကြိမ် အတွက် GRANSHAN Bloom Award သည် အောက်ပါ အက္ခရာစနစ်အုပ်စု **8** ခု ကို အဓိကထားပါသည်။

- အာရဗီအခြေခံ အက္ခရာစနစ်များ (အာရဗီ၊ ပါရှန်း၊ ကာ့ဒ်၊ အူရဒူ)
- အာမေးနီးယား
- တရုတ် (ရိုးရာတရုတ်အက္ခရာ သို့မဟုတ် ရိုးရှင်းအောင် ပြုပြင်ထားသော တရုတ်အက္ခရာ)

- ဂရိ
- တောင်အာရှ အက္ခရာစနစ်များ (ဂုရ်မုခီ၊ ဒေဝနာဂရီ၊ ဂူဂျာရတ်၊ ဘင်္ဂါလီ၊ တေလုဂု၊ ကန်နာဒါ၊ မလယာလမ်၊ တမီးလ်၊ သီဟိုဠ်)
- ဂျပန်
- ကိုရီးယား
- အရှေ့တောင်အာရှ အက္ခရာစနစ်များ (ထိုင်း၊ မြန်မာ၊ လာအို၊ ခမာ)

နောင်အကြိမ်များတွင် ဤအက္ခရာစနစ်အုပ်စုများကို တိုးချဲ့ကာ ဆီရီးလစ်၊ ဂျော်ဂျီယာ၊ ဟီဘရူးနှင့် အာဖရိက တစ်ဝန်းရှိ အက္ခရာစနစ်များကဲ့သို့ အခြားအက္ခရာစနစ်များကိုပါ ထည့်သွင်းမည် ဖြစ်ပါသည်။

မီဒီယာအမျိုးအစားများ

ဤစာလုံးစီဒီဇိုင်း ကွဲပြားစုံလင်မှုနှင့်အတူ ပြိုင်ပွဲတွင် မီဒီယာအမျိုးအစား **9** ခု ပါဝင်ပါသည်။ တစ်မျိုးစီသည် ထူးခွန်သော စာလုံးစီဒီဇိုင်း ဖန်တီးမှုအတွက် သီးခြားစင်မြင့်ကို ပေးအပ်ပါသည်။ စီမံကိန်းတိုင်းကို ရွေးချယ်ထားသော မီဒီယာအတွင်း သက်ဆိုင်ရာနယ်ပယ် ကျွမ်းကျင်သူများက အကဲဖြတ်ပါသည်။

ပြိုင်ပွဲဝင်လက်ရာများကို မီဒီယာအမျိုးအစား တစ်မျိုးထက်ပို၍ တင်သွင်းနိုင်သော်လည်း အမျိုးအစားတစ်မျိုးစီအတွက် သီးခြားတင်သွင်းပြီး သီးခြားငွေပေးချေရပါမည် (2026 အောက်တိုဘာ 27 ရက်မတိုင်မီ တင်သွင်းထားသော လက်ရာများအတွက် နောက်ထပ်ပြိုင်ပွဲဝင်လက်ရာတစ်ခု အခမဲ့တင်သွင်းခွင့်သည် တစ်ခုတည်းသော ခြွင်းချက်ဖြစ်ပါသည်)။ ပြိုင်ပွဲဝင်လက်ရာတစ်ခုစီကို ကျောင်းသား သို့မဟုတ် အလုပ်သင်စီမံကိန်းအဖြစ် ဆန္ဒအလျောက် မှတ်သားနိုင်ပါသည်။

1 – စာအုပ်စာနယ်ဇင်းဒီဇိုင်းနှင့် ထုတ်ဝေရေး
ပုံနှိပ်နှင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်မီဒီယာများတွင် အကြောင်းအရာနှင့် စာလုံးစီဒီဇိုင်း ပေါင်းစည်းကာ ဆွဲဆောင်မှုရှိသော စာဖတ်အတွေ့အကြုံများ ဖန်တီးပေးသည့် ထုတ်ဝေရေးဆိုင်ရာ အကြောင်းအရာများမှ ထူးခွန်သော ဒီဇိုင်းလက်ရာများ။

ဝင်ခွင့်ရှိသော ပုံစံများမှာ:

- စာအုပ်ဒီဇိုင်း (ဥပမာ ဝတ္ထု၊ သုတစာပေ၊ အနုပညာစာအုပ်များ၊ ကတ်တလောက်များ)
- မဂ္ဂဇင်းနှင့် သတင်းစာဒီဇိုင်း (ပုံနှိပ် သို့မဟုတ် ဒစ်ဂျစ်တယ်)
- စာလုံးစီဒီဇိုင်းပါ ထုတ်ဝေမှုအတွဲများ (ကော်လံများ၊ စာပေအတွဲများ၊ အခန်းဆက်အက်ဆေးများ)
- လွတ်လပ်သော ထုတ်ဝေရေး (ကိုယ်ပိုင်ဖန်တီးထုတ်ဝေမဂ္ဂဇင်းငယ်များ၊ ကိုယ်တိုင်ထုတ်ဝေသော စာအုပ်များ၊ သတင်းလွှာများ၊ စမ်းသပ်ပုံစံများ)

2 – ပိုစတာများ **(**ပုံနှိပ်နှင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်**)**
ယဉ်ကျေးမှု၊ စီးပွားရေး သို့မဟုတ် လူမှုရေးနယ်ပယ်များမှ ထူးခွန်သော ပိုစတာဒီဇိုင်းများ။ အားကောင်းသော သတင်းစကား၊ စာလုံးစီဒီဇိုင်း ရှင်းလင်းမှုနှင့် အမြင်ဆိုင်ရာ သက်ရောက်မှုတို့ကို အဓိကထားပါသည်။

ဝင်ခွင့်ရှိသော ပုံစံများမှာ:

- သီးခြားပိုစတာများ
- ပိုစတာအတွဲများ
- အရွယ်အစားကြီး ပိုစတာများ (ဥပမာ 18/1 ကော်ငြာဘုတ်များ၊ မြို့ပြရှိ အပြင်ဘက်ပြသမှုပုံစံများ)
- ဒစ်ဂျစ်တယ်ပိုစတာများ (အများပြည်သူသုံး သို့မဟုတ် စီးပွားရေးနေရာများရှိ မျက်နှာပြင်အခြေပြု ပြသမှုများ)

3 – ထုပ်ပိုးမှုဒီဇိုင်း
အမှတ်တံဆိပ်အမှတ်လက္ခဏာနှင့် အသုံးပြုသူ၏ ပါဝင်ဆက်ဆံမှုကို မြှင့်တင်ပေးသော ဆန်းသစ်၍ လက်တွေ့အသုံးဝင်သည့် ထုပ်ပိုးမှုများ။ စာလုံးစီဒီဇိုင်း အသေးစိတ်များနှင့် ပုံသဏ္ဌာန်မှတစ်ဆင့် အမြင်ဖြင့် ဇာတ်ကြောင်းတင်ပြမှုတို့ကို အထူးအလေးထားပါသည်။

ဝင်ခွင့်ရှိသော ပုံစံများမှာ:
- ထုတ်ကုန်တစ်ခုချင်းစီ၏ ထုပ်ပိုးမှု
- ထုတ်ကုန်အုပ်စုများနှင့် အတွဲများ
- စာလုံးစီဒီဇိုင်းအခြေပြု ထုပ်ပိုးမှု (စာလုံးကို အဓိကအမြင်အစိတ်အပိုင်းအဖြစ် အသုံးပြုသော ဒီဇိုင်းများ)

4 – ဒစ်ဂျစ်တယ်မီဒီယာနှင့် မျက်နှာပြင်ဒီဇိုင်း
ဒစ်ဂျစ်တယ်နယ်ပယ်များ၌ အပြန်အလှန်တုံ့ပြန်မှုနှင့် စာလုံးစီဒီဇိုင်း ထူးခွဲန်မှုကို ရှေ့သို့တိုးတက်စေသော ဖန်တီးမှုရှိသည့် မျက်နှာပြင်အခြေပြု ဒီဇိုင်းဖြေရှင်းချက်များ။

ဝင်ခွင့်ရှိသော ပုံစံများမှာ:
- ဝက်ဘ်ဆိုက်များနှင့် အသုံးပြုသူမျက်နှာပြင်များ
- မိုဘိုင်းအက်ပ်များ
- ဒစ်ဂျစ်တယ်စာအုပ်စာတမ်းများ / အီလက်ထရွန်နစ်စာအုပ်များ / အပြန်အလှန်ပါဝင်ဖတ်ရှုနိုင်သော စာအုပ်များ
- သီးသန့်ဝက်ဘ်ဆိုက်ငယ်များ သို့မဟုတ် ဒစ်ဂျစ်တယ်ဇာတ်ကြောင်းတင်ပြမှု ပလက်ဖောင်းများ

5 – လှုပ်ရှားဂရပ်ဖစ်နှင့် ရုပ်လှုပ်ရှားမှု
ဇာတ်ကြောင်းတင်ပြရန်၊ အတွေးအခေါ်များကို ဖော်ပြရန် သို့မဟုတ် အာရုံစိုက်မှုကို ဦးတည်ပေးရန် စာလုံးစီဒီဇိုင်းနှင့် အမြင်ဆိုင်ရာ လှုပ်ရှားမှုကို အသုံးပြုသော အချိန်အခြေပြု ဒီဇိုင်းလက်ရာများ။

ဝင်ခွင့်ရှိသော ပုံစံများမှာ:
- စာလုံးစီဒီဇိုင်း ရုပ်လှုပ်ရှားမှုများ
- အဖွင့်ခေါင်းစဉ်အစီအစဉ်များ
- ကမ်ပိန်းများ၊ ဂီတ၊ ပညာရေး သို့မဟုတ် အမှတ်တံဆိပ်ဖန်တီးမှုအတွက် လှုပ်ရှားဂရပ်ဖစ်များ
- ရွှေ့လျားစာလုံး စမ်းသပ်ဖန်တီးမှုများ
- ပုံစံပြောင်းနိုင်သော ဖောင့်များကို ထူးခြားစွာ အသုံးပြုထားသည့် လက်ရာများ (ဥပမာ စာလုံးအထူ၊ စာလုံးအကျယ် သို့မဟုတ် ဖတ်ရှုမည့်အရွယ်အလိုက် စာလုံးပုံစံကို ပြောင်းလဲညှိခြင်း)

6 – နေရာဝန်းကျင်နှင့် အတွေ့အကြုံဒီဇိုင်း

ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာ သို့မဟုတ် ရုပ်ပိုင်းနှင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်ပေါင်းစပ်ထားသော နေရာဝန်းကျင်တွင် အတွေ့အကြုံများ ဖော်ဆောင်ရန် စာလုံး၊ ရုပ်ပုံနှင့် ဖွဲ့စည်းတည်ဆောက်ပုံကို အသုံးပြုသည့် နေရာအခြေပြု ဆက်သွယ်တင်ပြမှု စီမံကိန်းများ။

ဝင်ခွင့်ရှိသော ပုံစံများမှာ:

- ပြပွဲနှင့် ကုန်စည်ပြပွဲဒီဇိုင်း
- လမ်းညွှန်စနစ်များနှင့် ဆိုင်းဘုတ်များ
- နေရာအခြေပြု စာလုံးစီဒီဇိုင်း (အနုပညာတပ်ဆင်မှုများ၊ ဗီသုကာတွင် အသုံးပြုသော စာလုံးများ၊ ဒစ်ဂျစ်တယ်နှင့် ရုပ်ပိုင်းပေါင်းစပ်မှုများ)

7 – ကမ်ပိန်းများ

ချန်နယ်တစ်ခု သို့မဟုတ် အများအပြားတွင် စာလုံးစီဒီဇိုင်းနှင့် အမြင်ဆိုင်ရာ ဇာတ်ကြောင်းအားကောင်းစွာ ပါဝင်သော ပေါင်းစည်းထားသည့် ဆက်သွယ်တင်ပြမှု မဟာဗျူဟာများ။

ဝင်ခွင့်ရှိသော ပုံစံများမှာ:

- ပုံနှိပ်ကမ်ပိန်းများ (ထုတ်ဝေရေး၊ ကြော်ငြာ၊ အများပြည်သူဆိုင်ရာ ဆက်သွယ်တင်ပြမှု)
- မီဒီယာစုံ ကမ်ပိန်းများ (ပုံနှိပ်၊ ဒစ်ဂျစ်တယ်၊ ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာ)
- အများအကျိုးပြု ဆက်သွယ်တင်ပြမှု (လူမှုရေး၊ နိုင်ငံရေး၊ ယဉ်ကျေးမှု)

8 – အမြင်ဆိုင်ရာအမှတ်လက္ခဏာနှင့် အမှတ်တံဆိပ်ဖန်တီးမှု

စာလုံးစီဒီဇိုင်းနှင့် အမြင်ဘာသာစကားမှတစ်ဆင့် ပင်ကိုလက္ခဏာ၊ တန်ဖိုးများနှင့် နောက်ခံအခြေအနေကို ဖော်ပြသည့် တစ်သမတ်တည်းရှိသော အမှတ်တံဆိပ်အမှတ်လက္ခဏာ ဒီဇိုင်းများ။

ဝင်ခွင့်ရှိသော ပုံစံများမှာ:

- အဖွဲ့အစည်းဒီဇိုင်းစနစ်များ / အမြင်ဆိုင်ရာအမှတ်လက္ခဏာများ
- လိုဂိုဒီဇိုင်း
- စာလုံးဗဟိုပြု အမှတ်တံဆိပ်ဖန်တီးမှု (စာလုံးကို အဓိကမောင်းနှင်အားအဖြစ် အသုံးပြုသော အမှတ်လက္ခဏာများ)

9 – စမ်းသပ်လက်ရာ၊ မထုတ်ဝေရသေးသောလက်ရာနှင့် လက်ရေးအလှလက်ရာများ

အထူးသဖြင့် လက်တင်ပြင်ပ အက္ခရာစနစ်နယ်ပယ်များ၌ စာလုံးစီဒီဇိုင်း ချဉ်းကပ်နည်းသစ်များ၊ ကိရိယာများနှင့် ယဉ်ကျေးမှုဇာတ်ကြောင်းများကို စူးစမ်းသော လွတ်လပ်သည့် လက်ရာများနှင့် ဖြစ်နိုင်ခြေများကို စမ်းသပ်ဖော်ဆောင်သော လက်ရာများအတွက် နေရာတစ်ခု ဖြစ်ပါသည်။ ဝင်ခွင့်ရှိသော ပုံစံများမှာ:

- ကိုယ်တိုင် အစပြုသော စီမံကိန်းများ
- သုတေသနအခြေပြု သို့မဟုတ် အယူအဆဆိုင်ရာ ရှေ့ပြေးပုံစံများ
- အစောပိုင်းအဆင့် အယူအဆများ / ဖန်တီးဆဲလက်ရာများ

- လက်ရေးအလှလက်ရာများနှင့် စူးစမ်းဖန်တီးမှုများ
- မထုတ်ဝေရသေးသော သို့မဟုတ် လက်တွေ့မဖော်ဆောင်ရသေးသော လက်ရာများ
- စူးစမ်းဖန်တီးသော စာလုံးစီဒီဇိုင်း

အကဲဖြတ်စံနှုန်းများ

GRANSHAN Bloom Award သို့ တင်သွင်းသော လက်ရာတိုင်းကို ရဲရင့်သော အတွေးအခေါ်များနှင့် အပြစ်အနာအဆာကင်းသော အကောင်အထည်ဖော်မှု နှစ်မျိုးလုံးကို တန်ဖိုးထားသည့် ကျွမ်းကျင်သူများက ဂရုတစိုက်၊ စူးစမ်းလိုစိတ်ဖြင့် အကဲဖြတ်ပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့၏ စံနှုန်းများသည် အယူအဆ၊ လက်ရာကျွမ်းကျင်မှုနှင့် ယဉ်ကျေးမှုဆိုင်ရာ ဆက်စပ်မှုတို့အကြား ဟန်ချက်ကို ထင်ဟပ်ကာ ထူးခွန်သော လက်ရာကို ရှုထောင့်အားလုံးမှ အသိအမှတ်ပြုနိုင်စေရန် ရည်ရွယ်ပါသည်။

- အယူအဆနှင့် ဆန်းသစ်တီထွင်မှု – အံ့အားသင့်စေ၊ စိတ်အားထက်သန်စေပြီး ပညာရပ်နယ်ပယ်ကို ရှေ့သို့ တိုးတက်စေသော အတွေးအခေါ်များ။
- ဆက်သွယ်တင်ပြမှုနှင့် ရှင်းလင်းမှု – တိကျ၍ ရည်ရွယ်ချက်ရှိစွာ ပြောဆိုတင်ပြသော ဒီဇိုင်း။
- အမြင်နှင့် အလှအပဆိုင်ရာ အရည်အသွေး – အလှအပ၊ ဟန်ချက်နှင့် အသေးစိတ်တို့၏ ပြည့်ဝသော ညီညွတ်မှု။
- စာလုံးစီဒီဇိုင်း ထူးခွန်မှု – စာလုံးပုံသဏ္ဌာန်များနှင့် ၎င်းတို့ပါဝင်သော အကွာရာစနစ်များကို ကျွမ်းကျင်ပိုင်နိုင်မှု။
- လက်ရာကျွမ်းကျင်မှုနှင့် အကောင်အထည်ဖော်မှု – အစိတ်အပိုင်းတိုင်းကို ရည်ရွယ်ချက်ရှိစွာ နေရာချထားပြီး အပြစ်အနာအဆာကင်းစွာ အချောသတ်ထားမှု။
- အသုံးပြုရလွယ်ကူမှုနှင့် လုပ်ဆောင်နိုင်စွမ်း – ပုံသဏ္ဌာန်နှင့် လုပ်ဆောင်ချက် နှစ်မျိုးလုံး ချောမွေ့စွာ အလုပ်လုပ်မှု။
- ယဉ်ကျေးမှုနှင့် လူမှုရေးဆိုင်ရာ ဆက်စပ်မှု – မိမိခေတ်ကာလ၊ နေရာနှင့် ပရိသတ်တို့နှင့် အဓိပ္ပာယ်ချင်း ထပ်တူကျသော ဒီဇိုင်း။

စံနှုန်းအားလုံး အရေးပါသော်လည်း ကျွန်ုပ်တို့၏ ရည်မှန်းချက်အတွက် အဓိကအကျဆုံး စံနှုန်းသုံးခုမှာ အယူအဆနှင့် ဆန်းသစ်တီထွင်မှု၊ စာလုံးစီဒီဇိုင်း ထူးခွန်မှု၊ ယဉ်ကျေးမှုနှင့် လူမှုရေးဆိုင်ရာ ဆက်စပ်မှုတို့ ဖြစ်ပါသည်။ ဒိုင်အဖွဲ့၏ အကဲဖြတ်မှုတွင် ယင်းစံနှုန်းတစ်ခုစီ၏ အမှတ်ကို နှစ်ဆအလေးချိန်ဖြင့် တွက်ချက်မည် ဖြစ်ပါသည်။ ယင်းတို့ ပေါင်းစည်းကာ GRANSHAN Bloom Award ၏ အသက်ဝင်သော အခြေခံသုံးရပ်ကို ဖွဲ့စည်းပါသည်။ ရဲရင့်သော အတွေးအခေါ်၏ မီးပွား၊ မျဉ်းကွေးနှင့် စာလုံးအတွင်းလွတ်နေရာတိုင်း၌ အကွာရာစနစ်ကို ကျွမ်းကျင်ပိုင်နိုင်မှု၊ မိမိယဉ်ကျေးမှုတွင် အမြစ်တွယ်သော ဒီဇိုင်း၏ နက်ရှိုင်းသည့် ပဲ့တင်သက်ရောက်မှုတို့ ဖြစ်ပါသည်။ ဤနေရာတွင် အမြော်အမြင်နှင့် လက်ရာကျွမ်းကျင်မှု ဆုံတွေ့ကာ ၎င်းတို့အကျိုးပြုသော ဇာတ်ကြောင်းများ၊ သင်္ကေတများနှင့် အသိုင်းအဝိုင်းများအတွင်း နှစ်မျိုးလုံး၏ စစ်မှန်သော အဓိပ္ပာယ်ကို ရှာတွေ့ပါသည်။

ဒိုင်အဖွဲ့

GRANSHAN Bloom Award ဒိုင်အဖွဲ့ကို နက်ရှိုင်းသော ယဉ်ကျေးမှုကျွမ်းကျင်မှုနှင့် ကျယ်ပြန့်သော ပညာရပ်ဆိုင်ရာ အမြင်တို့ ပေါင်းစပ်ရန် ဖွဲ့စည်းထားပါသည်။ ထို့ကြောင့် တင်သွင်းမှုတိုင်းကို စာလုံးစီဒီဇိုင်း၊ ယဉ်ကျေးမှုနှင့် ဒီဇိုင်း နောက်ခံ အပြည့်အစုံဖြင့် နားလည်ပေးနိုင်ပါသည်။

အက္ခရာစနစ်ဦးဆောင်သူများ
အက္ခရာစနစ်အုပ်စုတစ်ခုစီကို သက်ဆိုင်ရာ အက္ခရာစနစ်တွင် နိုင်ငံတကာအသိအမှတ်ပြုခံရပြီး လေးစားကြည်ညိုမှုရှိသော အက္ခရာစနစ်ဦးဆောင်သူတစ်ဦးက ဦးဆောင်ပါသည်။ မီဒီယာစုံကို ခြုံငုံကြည့်ရှုပေးသည့် အက္ခရာစနစ်ဦးဆောင်သူသည် တင်သွင်းမှုတိုင်းကို ယဉ်ကျေးမှုဆိုင်ရာ တိကျမှုနှင့် စာလုံးစီဒီဇိုင်း နားလည်မှုဖြင့် သုံးသပ်စေရန် တာဝန်ယူပါသည်။

မီဒီယာကျွမ်းကျင်သူများ
အက္ခရာစနစ်ဦးဆောင်သူနှင့်အတူ အက္ခရာစနစ်အုပ်စုတစ်ခုစီတွင် ကျွန်ုပ်တို့၏ မီဒီယာအမျိုးအစား ကိုးမျိုးလုံးကို လွှမ်းခြုံနိုင်သော ကျွမ်းကျင်မှုရှိသည့် မီဒီယာကျွမ်းကျင်သူ 3–5 ဦး ပါဝင်ပါသည်။ ရှင်းလင်းစေရန် ဤအမျိုးအစားများကို အထူးပြုအစု လေးစုအဖြစ် ဖွဲ့စည်းထားပါသည်။

- စာအုပ်စာနယ်ဇင်းဒီဇိုင်းနှင့် ထုတ်ဝေရေး၊ ပိုစတာများ၊ ထုပ်ပိုးမှုဒီဇိုင်း
- ဒစ်ဂျစ်တယ်မီဒီယာနှင့် မျက်နှာပြင်ဒီဇိုင်း၊ လှုပ်ရှားဂရပ်ဖစ်နှင့် ရုပ်လှုပ်ရှားမှု
- နေရာဝန်းကျင်နှင့် အတွေ့အကြုံဒီဇိုင်း၊ စမ်းသပ်လက်ရာ၊ မထုတ်ဝေရသေးသောလက်ရာနှင့် လက်ရေးအလှလက်ရာများ
- ကမ်ပိန်းများ၊ အမြင်ဆိုင်ရာအမှတ်လက္ခဏာနှင့် အမှတ်တံဆိပ်ဖန်တီးမှု

အက္ခရာစနစ်အုပ်စုတစ်ခုစီ၏ ဒိုင်အဖွဲ့တွင် အစုအားလုံးမှ ကိုယ်စားလှယ်များ ပါဝင်ပါသည်။ ထို့ကြောင့် စီမံကိန်းတစ်ခုကို ၎င်း၏ အက္ခရာစနစ်ကျွမ်းကျင်သူများအပြင် သက်ဆိုင်ရာ မီဒီယာကျွမ်းကျင်သူကပါ အမြဲသုံးသပ်ပေးပါသည်။

အက္ခရာစနစ် ပိုင်နိုင်မှုနှင့် မီဒီယာအသိပညာဟူသော ဤနှစ်မျိုးစလုံးကို အာရုံစိုက်ခြင်းကြောင့် သင့်လက်ရာကို ထိုက်တန်သော တိကျမှု၊ မျှတမှုနှင့် နက်ရှိုင်းမှုတို့ဖြင့် အကဲဖြတ်စေပါသည်။

50 Best of the Best ဒိုင်အဖွဲ့

နောက်ဆုံးအဆင့်တွင် Bloom Award ဆုရလက်ရာအားလုံးကို **50 Best of the Best** ဒိုင်အဖွဲ့က စဉ်းစားသုံးသပ်ပြီး လက်ရာ ငါးဆယ်အထိကို 50 Best of the Best အဖြစ် ရွေးချယ်ပါသည်။ ဤဒိုင်အဖွဲ့သည် ကမ္ဘာ့ဒီဇိုင်းနယ်ပယ်တွင် အကျော်ကြားဆုံး ပုဂ္ဂိုလ်အချို့ကို စုစည်းကာ အနောက်တိုင်းအစဉ်အလာမှ အမြင်များနှင့် လက်တင်ပြင်ပ ကမ္ဘာ၏ ဦးဆောင်ပုဂ္ဂိုလ်များကို ပေါင်းစည်းထားပါသည်။ ဤပေါင်းစပ်မှုသည် ရည်ရွယ်ချက်ရှိပါသည်။ ဆက်သွယ်တင်ပြမှုဒီဇိုင်း နယ်ပယ်တစ်ခုလုံးကို လွှမ်းခြုံရင်း ကမ္ဘာ့လက်တင်အက္ခရာပြင်ပ အက္ခရာစနစ်များကို အဓိကထားကာ ၎င်းတို့၏ ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ ယဉ်ကျေးမှုအရေးပါမှုကို အလေးပေးရန် ဖြစ်ပါသည်။ ပါဝင်ရန် အတည်ပြုပြီးသူများတွင် Stefan Sagmeister လည်း ပါဝင်ပါသည်။

ဒိုင်အဖွဲ့ဝင်များကို တဖြည်းဖြည်း ကြေညာသွားမည် ဖြစ်ပြီး ပထမဆုံးအမည်များကို 2026 အစပိုင်းတွင် ထုတ်ဖော်မည် ဖြစ်ပါသည်။

အကဲဖြတ်လုပ်ငန်းစဉ်နှင့် ဆုများ

GRANSHAN Bloom Award သည် အဆင့်တိုင်းတွင် ထူးချွန်မှုကို အသိအမှတ်ပြုရန်နှင့် ဆုရစီမံကိန်းတိုင်း အဓိပ္ပာယ်ရှိ၍ မြင်သာသော အသိအမှတ်ပြုမှု ရရှိစေရန် ရည်ရွယ်သည့် အဆင့်သုံးဆင့်ပါ အကဲဖြတ်လုပ်ငန်းစဉ်ကို ကျင့်သုံးပါသည်။

ပြိုင်ပွဲဝင်လက်ရာအားလုံးကို မည်သူမည်ဝါ၏လက်ရာဖြစ်ကြောင်း မဖော်ပြသော ပုံစံဖြင့် ဒိုင်အဖွဲ့ထံ တင်ပြပါသည်။ စီမံကိန်းတစ်ခုစီနှင့်အတူ လက်ရာတင်သွင်းဖောင်မှ ရှင်းလင်းဖော်ပြချက်များ (မည်သူမည်ဝါ ဖြစ်ကြောင်း ဖော်ထုတ်နိုင်သည့် အသေးစိတ်များ မပါဘဲ) နှင့် ရရှိနိုင်ပါက ရုပ်လှုပ်ရှားမှု သို့မဟုတ် လှုပ်ရှားမှုပုံစံဖြင့် တင်ပြချက်များ ပါဝင်ပါသည်။ ထို့ကြောင့် ဒိုင်အဖွဲ့ဝင်များသည် ဒီဇိုင်း၏ အမြင်ဆိုင်ရာ အရည်အသွေးအပြင် ရည်ရွယ်ထားသော လှုပ်ရှားအသုံးပြုမှုအတွင်း လုပ်ဆောင်ပုံကိုပါ အကဲဖြတ်နိုင်ပါသည်။

ရရှိနိုင်သော ဆုများ

ဆုရလက်ရာတစ်ခုစီသည် GRANSHAN Bloom Award ၏ အမှတ်အသားဖြစ်သော **Bloom Award** ကို ရရှိပါသည်။ ဆုအားလုံးသည် အဆင့်အတန်းတူညီပြီး ရွှေ၊ ငွေ၊ ကြေး အဆင့်ခွဲခြားမှု မရှိပါ။

ဤဆုရလက်ရာများအနက်မှ **50 Best of the Best** ဒိုင်အဖွဲ့က လက်ရာ ငါးဆယ်အထိကို ပြိုင်ပွဲ၏ အမြင့်ဆုံး ဂုဏ်ထူးဖြစ်သော **50 Best of the Best** အဖြစ် ရွေးချယ်ပါသည်။

ထို့အပြင် မိတ်ဖက်အဖွဲ့အစည်းများနှင့် ပူးပေါင်း၍ အထူးဆုများ ပေးအပ်ရန် စီစဉ်ထားပါသည်။ ဥပမာ စမ်းသပ်ကိရိယာများနှင့် ပေါ်ထွန်းလာသော နည်းပညာများကို စူးစမ်းသည့် စီမံကိန်းများ၊ စာလုံးစီဒီဇိုင်း ယဉ်ကျေးမှုနှင့် အမွေအနှစ်ကို နက်ရှိုင်းစွာ လေ့လာသည့် စီမံကိန်းများ၊ သို့မဟုတ် လူမှုရေးသက်ရောက်မှု ဖြစ်ပေါ်စေနိုင်သော ဒီဇိုင်းစွမ်းရည်ကို ပြသသည့် စီမံကိန်းများကို ဂုဏ်ပြုနိုင်ပါသည်။ မိတ်ဖက်ပူးပေါင်းမှုများ အတည်ပြုပြီးပါက မည်သည့်အထူးဆုများဖြစ်ကြောင်း ကြေညာမည် ဖြစ်ပါသည်။

Supporting Foundries' Choice ဆု

အဓိကဒိုင်အဖွဲ့ဆုများအပြင် ကွျန်ပ်တို့၏ ပံ့ပိုးသော ဖောင့်လုပ်ငန်းတစ်ခုစီသည် *Supporting Foundries' Choice* ဟု ခေါ်သော အထူးဂုဏ်ပြုမှု ကို ပေးအပ်နိုင်ပါသည်။ ဒိုင်အဖွဲ့၏ တရားဝင်ဆုံးဖြတ်ချက်များအပြီးတွင် ဖောင့်လုပ်ငန်းတစ်ခုစီသည် မိမိတို့၏ စာလုံးပုံစံများကို အထူးဖန်တီးနိုင်စွမ်းနှင့် သက်ရောက်မှုရှိစွာ အသုံးပြုထားသော ဆုရစီမံကိန်းတစ်ခုကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။

ဤစီမံကိန်းများကို နှစ်ကြိမ် အထူးဖော်ပြမည် ဖြစ်ပါသည်။ ပထမတွင် ဖောင့်လုပ်ငန်းကိုယ်တိုင်၏ ချန်နယ်များမှ တစ်ဆင့်၊ ထို့နောက် GRANSHAN ၏ ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ ပလက်ဖောင်းများမှတစ်ဆင့် ဖော်ပြကာ ရွေးချယ်ခံရသော လက်ရာများအတွက် နိုင်ငံတကာဒီဇိုင်းအသိုင်းအဝိုင်းအတွင်း လူသိများမှု၊ ယုံကြည်လက်ခံမှုနှင့် မြှင့်တင်ဖော်ပြမှုတို့ကို ထပ်မံ ရရှိစေမည် ဖြစ်ပါသည်။

ပြိုင်ပွဲဝင်များအတွက် ယင်းသည် နောက်ထပ် ဆုရနိုင်သည့် အခွင့်အရေး ဖြစ်ပါသည်။ **Bloom Award** ၏ **Bloom Award** အပြင် သင့်စီမံကိန်းကို ကမ္ဘာတစ်ဝန်း လုပ်ကိုင်သော ထိပ်တန်းဖောင့်လုပ်ငန်းတစ်ခုက ၎င်း၏ အထူးဖော်ပြမည့် လက်ရာအဖြစ် ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ဤသို့ဖြင့် ယနေ့ဩဇာအရှိဆုံး လွတ်လပ်သော ဖောင့်ထုတ်ဝေသူအချို့နှင့် သင့်လက်ရာကို တိုက်ရိုက် ချိတ်ဆက်ပေးပါသည်။

အကဲဖြတ်အဆင့် သုံးဆင့်

အဆင့် **1 –** ကျွမ်းကျင်ဒိုင်အဖွဲ့ အကဲဖြတ်မှု
ကျွမ်းကျင်ဒိုင်အဖွဲ့၏ ဤအကဲဖြတ်မှုတွင် သီးခြားမီဒီယာအမျိုးအစားများနှင့် အကွ့ရာစနစ်အုပ်စုများ၏ ကျွမ်းကျင်သူ ဒိုင်အဖွဲ့ဝင် 100 ကျော်က တင်သွင်းမှုအားလုံးကို သုံးသပ်ပါသည်။ ဒိုင်အဖွဲ့ဝင်တစ်ဦးစီက 1 (အနိမ့်) မှ 5 (အမြင့်) အထိ သီးခြားအမှတ်ပေးပါသည်။ အမှတ် 3.0 အောက် ရရှိသော လက်ရာများသည် ဒိုင်အဖွဲ့ဝင်တစ်ဦးက ခိုင်မာသော အကြောင်းပြချက်ဖြင့် ပြန်လည်အဆိုပြုခြင်း မပြုပါက ရှေ့ဆက်ခွင့်မရပါ။

အဆင့် **2 – Bloom Award** ဆုံးဖြတ်ချက်များ
ပျမ်းမျှအမှတ် 3.0 နှင့်အထက် ရရှိသော တင်သွင်းမှုအားလုံးသည် ရှေ့ဆက်ခွင့်ရပါသည်။ ကျွမ်းကျင်ဒိုင်အဖွဲ့များသည် အွန်လိုင်းအစည်းအဝေးများတွင် ဤလက်ရာများကို နက်ရှိုင်းစွာ ဆွေးနွေးပါသည်။ စဉ်းစားဆွေးနွေးပြီးနောက် Bloom Award ပေးအပ်ရန် ဒိုင်အဖွဲ့ဝင်များက “ထောက်ခံ” သို့မဟုတ် “မထောက်ခံ” ဟု မဲပေးပါသည်။

- ဒိုင်အဖွဲ့ဝင် 3 ဦး: “ထောက်ခံ” မဲ အနည်းဆုံး 2 မဲ လိုအပ်ပါသည်
- ဒိုင်အဖွဲ့ဝင် 4 ဦး: “ထောက်ခံ” မဲ အနည်းဆုံး 3 မဲ လိုအပ်ပါသည်
- ဒိုင်အဖွဲ့ဝင် 5 ဦး: “ထောက်ခံ” မဲ အနည်းဆုံး 4 မဲ လိုအပ်ပါသည်

Bloom Award ရရှိသော လက်ရာတိုင်းသည် ထိုနှစ်၏ ဆုရလက်ရာတစ်ခုအဖြစ် အသိအမှတ်ပြုသည့် လက်မှတ်ကို ရရှိပါသည်။

အဆင့် **3 – Best of the Best**
Bloom Award ဆုရလက်ရာအားလုံးအနက်မှ **50 Best of the Best** ဒိုင်အဖွဲ့က လက်ရာ ငါးဆယ်အထိကို ပြိုင်ပွဲ၏ အမြင့်ဆုံးဂုဏ်ထူးဖြစ်သော **50 Best of the Best** အဖြစ် ရွေးချယ်ပါသည်။ ဤထိပ်တန်းဒိုင်အဖွဲ့တွင် ကမ္ဘာ့ဒီဇိုင်းနယ်ပယ်၏ အကျော်ကြားဆုံး ပုဂ္ဂိုလ်အချို့ ပါဝင်ပါသည်။

“Best of the Best” အဖြစ် သတ်မှတ်ခံရခြင်းသည် သင့်နယ်ပယ်မှ ကျွမ်းကျင်သူများအပြင် ယနေ့ခေတ် အမြော်အမြင်အကြီးဆုံး ဒီဇိုင်နာအချို့ကိုပါ သင့်လက်ရာက အထင်ကြီးစေခဲ့သည်ဟု ဆိုလိုပါသည်။

ဆုရသူများ ရရှိမည့်အရာများ

GRANSHAN Bloom Award ရရှိခြင်းသည် ဂုဏ်ထူးတစ်ခု ရရှိခြင်းထက် ပိုပါသည်။ သင့်လက်ရာကို မြင်တွေ့၊ ဂုဏ်ပြု၊ အမှတ်ရကြပြီး စာလုံးစီဒီဇိုင်းနှင့် ဒီဇိုင်းအကြောင်း ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ ဆွေးနွေးမှုတွင် ပါဝင်လာခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ အသိအမှတ်ပြုမှုတိုင်းသည် သင့်စီမံကိန်းအတွက် လူသိများမှု၊ နောက်ခံဆက်စပ်မှုနှင့် ရေရှည်တည်ရှိမှု ပေးအပ်ရန် ရည်ရွယ်ပါသည်။

Bloom Award

ဆုရပြိုင်ပွဲဝင်လက်ရာတိုင်းသည် မိမိတို့၏ အောင်မြင်မှုကို ပြသရာတွင် အသုံးပြုနိုင်သော အောင်မြင်မှု အမှတ်အသား **GRANSHAN Bloom Award** ကို ရရှိပါသည်။ လက်မှတ်နှင့်အတူ ဥပမာ လူမှုမီဒီယာ၊ လက်ရာစုများ သို့မဟုတ် သတင်းမီဒီယာဆက်သွယ်မှုများတွင် မိမိတို့၏ အသိအမှတ်ပြုခံရမှုကို မျှဝေနိုင်ရန် တရားဝင် အထောက်အကူပစ္စည်းများကိုလည်း ဆုရသူများအား ပေးအပ်ပါသည်။

ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ အသိအမှတ်ပြုမှု

ဆုရစီမံကိန်းများကို **GRANSHAN** နှင့် ကျွန်ုပ်တို့၏ မီဒီယာမိတ်ဖက်များ၏ ချန်နယ်များတစ်လျှောက် အထူးဖော်ပြကာ နိုင်ငံတကာဒီဇိုင်းအသိုင်းအဝိုင်းနှင့် ၎င်းထက်ကျော်လွန်သော ပရိသတ်ထံ ရောက်ရှိစေပါသည်။ ပညာရပ်ဆိုင်ရာ ကွန်ရက်များအတွင်း သင့်လက်ရာကို ကမ္ဘာတစ်ဝန်းရှိ ဒီဇိုင်နာများ၊ ဖောက်သည်များ၊ ပညာသင်ကြားပေးသူများနှင့် ယဉ်ကျေးမှုအဖွဲ့အစည်းများက သိရှိလာမည် ဖြစ်ပါသည်။

အွန်လိုင်းပြပွဲနှင့် မှတ်တမ်း

ဆုရပြိုင်ပွဲဝင်လက်ရာအားလုံးကို granshan.com ရှိ စိစစ်ရွေးချယ်ထားသော အွန်လိုင်းလက်ရာပြခန်း တွင် တင်ပြပါသည်။ ပထမဆုံးပြသပြီးနောက် စီမံကိန်းတစ်ခုစီသည် ကိုးကား၊ သုတေသနပြု၍ အကြံဉာဏ်ရယူနိုင်ရန် အများပြည်သူဝင်ကြည့်နိုင်သည့် ရေရှည်မှတ်တမ်းဖြစ်သော **GRANSHAN** ၏ အမြဲတမ်းအွန်လိုင်းမှတ်တမ်း တွင် ပါဝင်လာပါမည်။

ပုံနှိပ်အသိအမှတ်ပြုမှု

ဆုရသူတိုင်းကို **GRANSHAN** ၏ တရားဝင်ပုံနှိပ်ပစ္စည်းများတွင် ထည့်သွင်းဖော်ပြမည် ဖြစ်ပါသည်။ *Best of the Best* အတွက် ယင်းပစ္စည်းများကို တိုက်ရိုက်ပေးပို့ပါမည်။ အခြားဆုရသူအားလုံးသည် တောင်းခံ၍ ရယူနိုင်ပါသည် (ပို့ဆောင်ခ ပေးချေရမည်)၊ သို့မဟုတ် GRANSHAN ပြပွဲများနှင့် ညီလာခံများတွင် လာရောက်ယူနိုင်ပါသည်။ ဤပုံနှိပ်ပစ္စည်းများသည် ကတ်တလောက်တစ်ခုထက်ပို၍ စာလုံးစီဒီဇိုင်း ထူးချွန်မှု၏ လက်တွေ့ကိုင်တွယ်နိုင်သော မှတ်တမ်းများ ဖြစ်ပါသည်။

ဆုပထမဆုံးမိတ်ဆက်ပွဲနှင့် အဓိကပြပွဲ

Best of the Best ကို စာလုံးစီဒီဇိုင်း၊ ယဉ်ကျေးမှုနှင့် ဒီဇိုင်းအတွက် ရည်ရွယ်သော ညီလာခံအတွင်း ကျင်းပသည့် **GRANSHAN Bloom Award** ဆုပေးပွဲ တွင် ထုတ်ဖော်ကြေညာပါသည်။ အခမ်းအနားနှင့်အတူ စိစစ်ရွေးချယ်ထားသော ပြပွဲတစ်ခုက ပရိသတ်များအား ရွေးချယ်ခံရသော လက်ရာတစ်ခုစီ၏ သက်ရောက်မှုအပြည့်ကို ခံစားတွေ့ကြုံစေပါသည်။

ဒေသဆိုင်ရာနှင့် မိတ်ဖက်ပြပွဲများ

ဆုပထမဆုံးမိတ်ဆက်ပွဲနှင့် အဓိကပြပွဲအပြီးတွင် ရွေးချယ်ထားသော လက်ရာများကို GRANSHAN ၏

နိုင်ငံတကာမိတ်ဖက်ကွန်ရက်မှတစ်ဆင့် တင်ပြမည် ဖြစ်ပါသည်။ ကမ္ဘာ့နေရာအသီးသီးတွင် တစ်ပြိုင်နက် ကျင်းပနိုင်သော ဒေသဆိုင်ရာပြပွဲများလည်း ပါဝင်ပါသည်။

ပြပွဲများနှင့် စာအုပ်စာတမ်းများတွင် ထည့်သွင်းနိုင်ရန် ပြိုင်ပွဲဝင်အားလုံးသည် တင်သွင်းချိန်တွင် ပုံနှိပ်ရန် အဆင်သင့်ဖြစ်သော ရုပ်ပုံ သို့မဟုတ် ပြန်လည်ထုတ်လုပ်ထားသည့် လက်ရာပုံ အနည်းဆုံးတစ်ခုကို ပေးရပါမည်။

အမျိုးအစားများနှင့် အခကြေးငွေများ

GRANSHAN Bloom Award ကို အသိုင်းအဝိုင်းက အသိုင်းအဝိုင်းအတွက် ဖန်တီးထားပါသည်။

ကျွန်ုပ်တို့၏ ရည်ရွယ်ချက်မှာ အရွယ်အစားနှင့် စီးပွားရေးနောက်ခံ မည်သို့ပင်ရှိစေ ဒီဇိုင်နာများနှင့် အဖွဲ့အစည်းများ ပါဝင်နိုင်စေရန် ဖြစ်ပါသည်။ တစ်ချိန်တည်းတွင် ပြိုင်ပွဲကို စီစဉ်ခြင်း၊ အကဲဖြတ်လုပ်ငန်းစဉ်ကို ဆောင်ရွက်ခြင်းနှင့် ဆုရသူများကို အဓိပ္ပာယ်ရှိစွာ ဂုဏ်ပြုခြင်းတို့ကိုလည်း လုပ်ဆောင်နိုင်စေရန် ဖြစ်ပါသည်။

လုပ်ငန်းစဉ် မျှတစေရန် ကိုယ်တိုင်သတ်မှတ်ခြင်းအပေါ် အခြေခံသော အခကြေးငွေအဆင့် သုံးဆင့်ကို ပေးထားပါသည်။

- ဝင်ငွေနည်းသူ / ကျောင်းသား / အလုပ်သင် / အလွတ်တန်းသမား – အရင်းအမြစ်အကန့်အသတ်ရှိသော တစ်ဦးချင်းပြိုင်ပွဲဝင်များ၊ ကျောင်းသားများနှင့် လွတ်လပ်သော ဒီဇိုင်နာများအတွက်။
- အသေးစားနှင့် အလတ်စားကုမ္ပဏီများ – အဖွဲ့ဝင်အရေအတွက်နှင့် လုပ်ငန်းဝင်ငွေ မများသော စတူဒီယိုများနှင့် အေဂျင်စီများအတွက်။
- အကြီးစားကုမ္ပဏီများ – အဖွဲ့အစည်းဆိုင်ရာ စွမ်းရည်ပိုမိုကြီးမားသော အခြေခိုင်ပြီး အေဂျင်စီများ၊ ကုမ္ပဏီများ သို့မဟုတ် အဖွဲ့အစည်းများအတွက်။

မိမိအခြေအနေကို အမှန်ကန်ဆုံး ထင်ဟပ်သော အမျိုးအစားကို ပြိုင်ပွဲဝင်တစ်ဦးစီက ရွေးချယ်မည်ဟု ကျွန်ုပ်တို့ ယုံကြည်ပါသည်။ အခကြေးငွေများသည် တင်သွင်းမှုအဆုံးအထိ မပြောင်းလဲပါ။ ကာလအပိုင်းအခြားလိုက် အဆင့်များ မရှိသကဲ့သို့ ဈေးနှုန်းတိုးခြင်းလည်း မရှိပါ။ “ကမ်ပိန်းများ” နှင့် “အမြင်ဆိုင်ရာအမှတ်လက္ခဏာနှင့် အမှတ်တံဆိပ်ဖန်တီးမှု” အမျိုးအစားများအတွက် ဝင်ကြေးသည် အခြားအမျိုးအစားများ၏ ဝင်ကြေး၏ နှစ်ဆ ဖြစ်ပါသည်။ ဝင်ကြေးသည် တစ်ခုတည်းသော မဖြစ်မနေ ကုန်ကျစရိတ် ဖြစ်ပါသည်။ ဆုရသူအခကြေးငွေနှင့် ဖုံးကွယ်ထားသော အခကြေးငွေ မရှိပါ။

အခကြေးငွေကို တင်သွင်းမှုတစ်ခုစီ၊ မီဒီယာအမျိုးအစားတစ်မျိုးစီအလိုက် သတ်မှတ်ပါသည်။ စီမံကိန်းတစ်ခုကို အမျိုးအစားတစ်မျိုးထက်ပို၍ တင်သွင်းပါက ပြိုင်ပွဲဝင်လက်ရာတစ်ခုစီကို သီးခြားအကဲဖြတ်ပြီး သီးခြားငွေ ပေးချေရပါမည်။ တစ်ခုတည်းသော ခြွင်းချက်မှာ 2026 အောက်တိုဘာ 27 ရက်မတိုင်မီ တင်သွင်းထားသော လက်ရာများအတွက် နောက်ထပ်ပြိုင်ပွဲဝင်လက်ရာတစ်ခု အခမဲ့တင်သွင်းခွင့် ဖြစ်ပါသည်။

တင်သွင်းပြီးပြီလား။ သင့်ပြိုင်ပွဲဝင်လက်ရာသည် လက်ရှိအတိုင်း ဆက်လက်တည်ရှိပါသည်။ 2026 အောက်တိုဘာ 27 ရက်မတိုင်မီ တင်သွင်းထားသော လက်ရာများကို 2026 ဒီဇင်ဘာ 22 ရက်အထိ အခမဲ့ ပြင်ဆင်ခြင်း သို့မဟုတ် ဖြည့်စွက်ခြင်း ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ ယခု အခကြေးငွေ ပိုနည်းသွားသည့်အတွက် နောက်ထပ်ပြိုင်ပွဲဝင်လက်ရာတစ်ခုကိုလည်း အခမဲ့တင်သွင်းခွင့် ရရှိပါမည်။ ကျွန်ုပ်တို့က သင့်ကို တစ်ဦးချင်း ဆက်သွယ်ပါမည်။

အမျိုးအစား	ဝင်ငွေနည်းသူ၊ ကျောင်းသား၊ အလွတ်တန်းသမား	အသေးစားနှင့် အလတ်စားကုမ္ပဏီများ	အကြီးစားကုမ္ပဏီများ
1. စာအုပ်စာနယ်ဇင်းဒီဇိုင်းနှင့် ထုတ်ဝေရေး	15€	45€	125€
2. ပိုစတာများ (ပုံနှိပ်နှင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်)	15€	45€	125€
3. ထုပ်ပိုးမှုဒီဇိုင်း	15€	45€	125€
4. ဒစ်ဂျစ်တယ်မီဒီယာနှင့် မျက်နှာပြင်ဒီဇိုင်း	15€	45€	125€
5. လူပ်ရှားဂရပ်ဖစ်နှင့် ရုပ်လူပ်ရှားမှု	15€	45€	125€
6. နေရာဝန်းကျင်နှင့် အတွေ့အကြုံဒီဇိုင်း	15€	45€	125€
7. ကမ်ပိန်းများ	30€	90€	250€
8. အမြင်ဆိုင်ရာအမှတ်လက္ခဏာနှင့် အမှတ်တံဆိပ်ဖန်တီးမှု	30€	90€	250€
9. စမ်းသပ်လက်ရာ၊ မထုတ်ဝေရသေးသော လက်ရာနှင့် လက်ရေးအလှလက်ရာများ	15€	45€	125€

တင်သွင်းမှုအချိန်ဇယားနှင့် အကဲဖြတ်လုပ်ငန်းစဉ်

GRANSHAN Bloom Award ကို ရှင်းလင်းသော အဆင့်များဖြင့် ဆောင်ရွက်ပါသည်။ ထို့ကြောင့် သင့်အကောင်းဆုံးလက်ရာကို ပြင်ဆင်ရန် အချိန်လုံလောက်စွာ ရရှိပြီး မျှတ၍ စေ့စပ်သေချာသော အကဲဖြတ်မှုကိုလည်း ရရှိစေပါသည်။

တင်သွင်းမှုအဆင့်

- တင်သွင်းမှုစတင်ချိန်: **2025** ဒီဇင်ဘာ
- **2026** အောက်တိုဘာ **27** ရက်မှစ၍ လူတိုင်းအတွက် ဝင်ကြေးလျှော့ချထားပြီး တင်သွင်းမှုအဆုံးအထိ မပြောင်းလဲပါ။ ကာလအပိုင်းအခြားလိုက် အဆင့်များနှင့် ဈေးနှုန်းတိုးခြင်း မရှိပါ
- တင်သွင်းမှုအဆုံး: **2026** ဒီဇင်ဘာ **22** ရက် (ကမ္ဘာပေါ်ရှိ မည်သည့်နေရာမဆို၊ **AoE**) – နောက်ဆုံးရက် ဖြစ်ပြီး ထပ်မံသက်တမ်းတိုးမည် မဟုတ်ပါ

တင်သွင်းမှုအပြီး

- **စီမံဆောင်ရွက်မှု:** 2026 ဒီဇင်ဘာ – ပြိုင်ပွဲဝင်လက်ရာအားလုံးကို ဒိုင်အဖွဲ့ သုံးသပ်ရန် ပြင်ဆင်ပါသည်။
- အကဲဖြတ်မှုနှင့် နောက်ဆုံးရွေးချယ်မှု: 2027 ဇန်နဝါရီ – ဧပြီ – အကွ္ဆရာစနစ်အုပ်စုများနှင့် ၎င်းတို့၏ ကျွမ်းကျင်ဒိုင်အဖွဲ့များသည် ဇန်နဝါရီတွင် လက်ရာများကို တစ်ဦးချင်း အကဲဖြတ်ကာ ဖေဖော်ဝါရီတွင် ဦးဆောင်ညှိနှိုင်းသူပါသော ဆွေးနွေးမှုများ ပြုလုပ်ပြီး မတ်တွင် ဆုံးဖြတ်ချက်ချပါသည်။ 50 Best of the Best ဒိုင်အဖွဲ့က ဧပြီတွင် ရွေးချယ်ပါသည်။
- ဆုရသူများ ကြေညာခြင်း: 2027 နွေဦးရာသီတွင် GRANSHAN Conference & Ceremony ၏ စင်မြင့်ပေါ်၌ ဆုရသူများကို ထုတ်ဖော်ကြေညာပါမည် (နေရာနှင့် ရက်ကို နောက်မှ ကြေညာပါမည်)။

ကျွန်ုပ်တို့ ကတိတည်ပါသည်: 2026 မတ် 17 ရက်တွင် ကုန်ဆုံးခဲ့သော ယခင် ကြိုတင်တင်သွင်းမှုကာလအတွင်း တင်သွင်းထားပြီး နောက်ပိုင်းတွင် ဆုရရှိသော လက်ရာများသည် အထူးအသိအမှတ်ပြုမှု ရရှိပါမည်။ ရလဒ်များကို ကမ္ဘာသို့ ကြေညာသောအခါ ထိုလက်ရာများ လူသိများမှု အစောပိုင်းအသာစီး ရရှိစေရန် ဤကြိုတင်တင်သွင်းမှုကာလမှ ဆုရသူများကို GRANSHAN ၏ ပြိုင်ပွဲအပြီး ဆက်သွယ်ဖော်ပြမှုများတွင် ပထမဆုံး ဖော်ပြမည် ဖြစ်ပါသည်။

GRANSHAN Supporting Foundries Club

အလတ်စား ဖောင့်လုပ်ငန်းတစ်စုသည် GRANSHAN Bloom Award ကို စတင်စိတ်ကူးပုံဖော်၍ စတင်ကျင်းပနိုင်ရန် ငွေကြေးနှင့် မဟာဗျူဟာ နှစ်မျိုးလုံးဖြင့် ပူးပေါင်းပံ့ပိုးထားပါသည်။ ၎င်းတို့သည် ပြိုင်ပွဲ၏ ခြုံငုံအယူအဆကို ပံ့ပိုးခဲ့ပြီး ယခုအခါ မိမိတို့ချန်နယ်များမှတစ်ဆင့် ပြိုင်ပွဲ၏ ရောက်ရှိနိုင်မှုကို ချဲ့ထွင်ရာတွင် တက်ကြွစွာ ပါဝင်နေပါသည်။

ပံ့ပိုးသော ဖောင့်လုပ်ငန်း (https://next.granshan.com/supporting-foundries) တစ်ခုစီသည် မိမိတို့၏ စာလုံးပုံစံများကို အသုံးပြုထားသည့် ဆုရစီမံကိန်းတစ်ခုကို ရွေးချယ်၍ အထူးဂုဏ်ပြုမှုတစ်ခုကိုလည်း ပေးအပ်မည် ဖြစ်ပါသည်။ ယင်းကို မိမိတို့ပလက်ဖောင်းများရှိ သီးသန့်လက်ရာပြခန်းများ၊ GRANSHAN နှင့် လူမှုမီဒီယာများမှ တစ်ဆင့် အထူးဖော်ပြမည် ဖြစ်ပါသည်။

၎င်းတို့၏ ပါဝင်မှုသည် ပံ့ပိုးမှုသက်သက် ဖြစ်ပြီး အကဲဖြတ်လုပ်ငန်းစဉ်တွင် လုံးဝ မပါဝင်ပါ။ ၎င်းတို့၏ အခန်းကဏ္ဍမှာ ပြိုင်ပွဲ၏ အခြေခံကို ခိုင်မာစေခြင်း၊ ပြိုင်ပွဲဆိုင်ရာ ဆက်သွယ်တင်ပြမှုကို ပံ့ပိုးခြင်းနှင့် ဆုရသူများကို ကမ္ဘာတစ်ဝန်း ဂုဏ်ပြုခြင်းတို့ ဖြစ်ပါသည်။ ဤထူးခြားသော ဆက်နွယ်မှုကို **Supporting Foundries' Choice** သီးသန့်လက်ရာပြခန်း တွင် မြင်တွေ့ရမည် ဖြစ်ပါသည်။ ယင်းသည် ထိုဖောင့်လုပ်ငန်း၏ စာလုံးပုံစံများကို ထူးချွန်စွာ အသုံးပြုထားသော လက်ရာများကို အထူးဖော်ပြသည့် ထူးခြားသောဆု ဖြစ်ပါသည်။

လက်ရာတင်သွင်းစနစ်နှင့် မီဒီယာအမျိုးအစားအလိုက် ပုံစံများ

GRANSHAN Bloom Award သို့ တင်သွင်းသော လက်ရာအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပလက်ဖောင်း ကျွမ်းကျင်သူတစ်ဦးနှင့် ပူးပေါင်းတည်ဆောက်ထားသည့် ကျွန်ုပ်တို့၏ သီးသန့် လက်ရာတင်သွင်းစနစ် မှတစ်ဆင့် တင်သွင်းရပါသည်။ ဤစနစ်တွင် သင့်လက်ရာကို သတ်မှတ်ထားသော ဒစ်ဂျစ်တယ်ဖိုင်ပုံစံများဖြင့် တင်နိုင်ပြီး လုပ်ငန်းစဉ်တစ်လျှောက် အဆင့်ဆင့် လမ်းညွှန်ပေးပါသည်။ ဖြည့်သွင်းနေစဉ် ပြိုင်ပွဲဝင်လက်ရာကို သိမ်းဆည်းပေးသဖြင့် ငွေမပေးချေမီ အထိ အကြိမ်ကြိမ် ပြင်ဆင်မွမ်းမံနိုင်ပါသည်။ စောစောစတင်ပြီး လုပ်ဆောင်ရင်း ပိုမိုကောင်းမွန်အောင် ပြင်ဆင်နိုင်ပါသည်။ ဝင်ကြေးပေးချေလိုက်မှသာ လက်ရာကို တင်သွင်းပြီး ဖြစ်ပါသည်။ ငွေပေးချေပြီးသည်နှင့် လက်ရာ၏ ပြင်ဆင်ခွင့်ကို ပိတ်ထားပြီး တည်းဖြတ်ခြင်း သို့မဟုတ် ပယ်ဖျက်ခြင်း မပြုနိုင်တော့ပါ။ 2026 အောက်တိုဘာ 27 ရက်မတိုင်မီ တင်သွင်းထားသော လက်ရာများကို 2026 ဒီဇင်ဘာ 22 ရက်အထိ အခမဲ့ ပြင်ဆင်ခြင်း သို့မဟုတ် ဖြည့်စွက်ခြင်း ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။

ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာ သို့မဟုတ် ပုံနှိပ်လက်ရာများအတွက် လက်ရာကို ရှင်းလင်းစွာ ပြသသော ဓာတ်ပုံများ၊ စကင်ဖတ်ထားသောပုံများ သို့မဟုတ် ဗီဒီယိုမှတ်တမ်းများကဲ့သို့ အရည်အသွေးမြင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်မှတ်တမ်း လိုအပ်ပါသည်။ ဥပမာ မဂ္ဂဇင်းတစ်စောင်ကို စာမျက်နှာလှန်ကြည့်နိုင်သော PDF နှင့် စာမျက်နှာလှန်ပြသည့် ဗီဒီယိုတို့ နှစ်မျိုးလုံး အဖြစ် တင်နိုင်သကဲ့သို့ စာလုံးစီဒီဇိုင်း အသေးစိတ်များကို ပြသရန် ပုံရိပ်ပြတ်သားမှုမြင့် စာမျက်နှာပုံတစ်ခုချင်းစီကိုလည်း တွဲတင်နိုင်ပါသည်။

လက်ရာတင်သွင်းစနစ်ကို သင့်စီမံကိန်းဖိုင်များအပြင် ဒိုင်အဖွဲ့ အကဲဖြတ်ရန်နှင့် ဆုရရှိပါက ကျွန်ုပ်တို့၏ အွန်လိုင်းပြပွဲ၊ ပုံနှိပ်ကတ်တလောက်နှင့် ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာပြသမှုများတွင် ချက်ချင်း အသုံးပြုရန် လိုအပ်သော အချက်အလက်များကိုပါ စုဆောင်းနိုင်ရန် ဖန်တီးထားပါသည်။ အောက်ပါတို့ကို ပေးရန် တောင်းခံပါမည်။

- ပြိုင်ပွဲဝင်နှင့် ဆက်သွယ်ရန် အချက်အလက်များ
- ရုပ်ပုံများ (jpg, png)၊ PDF များ၊ ဗီဒီယိုများ
- တိုတောင်းရှင်းလင်းသော စီမံကိန်းဖော်ပြချက်
- ပါဝင်ဖန်တီးသူအားလုံး၏ အမည်ဖော်ပြချက်၊ တစ်ဦးစီ၏ ပုံတူဓာတ်ပုံနှင့် ကိုယ်ရေးအကျဉ်း

သင့်လက်ရာ ဆုရရှိပါက ထပ်မံတည်းဖြတ်ရန် မလိုဘဲ ဒစ်ဂျစ်တယ်ပရိုဂျက်တာဖြင့် ပြသမှု၊ အရွယ်ကြီးပုံနှိပ်မှု သို့မဟုတ် အွန်လိုင်းတင်ပြမှုအတွက် အသုံးပြုနိုင်ရန် ပစ္စည်းအားလုံးကို ပြင်ဆင်ထားသင့်ပါသည်။ ကျွမ်းကျင်ဒိုင်အဖွဲ့က သင့်လက်ရာကို သုံးသပ်အကဲဖြတ်ရန်လည်း ယင်းပလက်ဖောင်းကိုပင် အသုံးပြုမည် ဖြစ်ပါသည်။ သတိပြုရန်: ဝင်ကြေးပေးချေပြီးမှသာ ပြိုင်ပွဲဝင်လက်ရာကို ဒိုင်အဖွဲ့ထံ လွှဲပေးမည် ဖြစ်ပါသည်။

မျှတသော အကဲဖြတ်မှု ရရှိစေရန် စီမံကိန်းအားလုံးကို မည်သူမည်ဝါ၏လက်ရာဖြစ်ကြောင်း မဖော်ပြဘဲ ဒိုင်အဖွဲ့ထံ တင်ပြပါသည်။ လက်ရာတင်သွင်းဖောင်တွင် ပေးထားသော ရှင်းလင်းဖော်ပြချက်များကို လက်ရာနှင့်အတူ ပြသမည်ဖြစ်သော်လည်း ပြိုင်ပွဲဝင် မည်သူမည်ဝါဖြစ်ကြောင်း ဖော်ထုတ်နိုင်သော အချက်အလက် မပါဝင်ရပါ။ ဖြစ်နိုင်သမျှ တင်သွင်းမှုများတွင် ရုပ်လှုပ်ရှားမှု သို့မဟုတ် လှုပ်ရှားမှုအခြေပြု ပစ္စည်းများ (ဗီဒီယို၊ GIF သို့မဟုတ် အလားတူပုံစံ) ပါဝင်သင့်ပါသည်။ ထိုသို့ဖြင့် ဒိုင်အဖွဲ့သည် လက်ရာကို ရည်ရွယ်ထားသော လှုပ်ရှားမှုပုံစံအတိုင်း တွေ့ကြုံနိုင်ပါသည်။

1. စာအုပ်စာနယ်ဇင်းဒီဇိုင်းနှင့် ထုတ်ဝေရေး

အဆင့် **1 –** ဒစ်ဂျစ်တယ်တင်သွင်းမှု

- မျက်နှာဖုံး၊ ရွေးချယ်ထားသော မျက်နှာချင်းဆိုင် စာမျက်နှာအတွဲများနှင့် အဓိကစာလုံးစီဒီဇိုင်း အသေးစိတ်များ အပါအဝင် စာအုပ်စာတမ်းတစ်ခုလုံးကို ပြသသည့် ပုံရိပ်ပြတ်သားမှုမြင့် PDF (300 dpi၊ အများဆုံး 20 MB)။
- အောက်ပါတို့ကို ပြသသည့် အရည်အသွေးမြင့် ဓာတ်ပုံတစ်စု (JPEG၊ 300 dpi):
  - ရုပ်ဝတ္ထုပစ္စည်းအဖြစ် စာအုပ်စာတမ်း (ရှေ့၊ နောက်၊ စာအုပ်ကျော၊ အရွယ်အစားနှိုင်းယှဉ်ရန် အရာဝတ္ထု)
  - ခြုံငုံဖွဲ့စည်းပုံကို ဖော်ပြရန် စာမျက်နှာတစ်ခုချင်းစီနှင့် မျက်နှာချင်းဆိုင် စာမျက်နှာအတွဲများ
  - အဓိကစာလုံးစီဒီဇိုင်း အစိတ်အပိုင်းများ၏ အနီးကပ်ပုံများ
- မဖြစ်မနေ မဟုတ်ပါ: စာအုပ်စာတမ်းကို စာမျက်နှာလှန်ပြသည့် ဗီဒီယိုတို (≤2 မိနစ်၊ MP4)။

အဆင့် **2 –** ဆန်ခါတင်ရွေးချယ်ပြီးနောက် – ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာတင်သွင်းမှု

- လက်ရာတစ်ခုစီ၏ ပုံနှိပ်ရန်အဆင်သင့် မိတ္တူတစ်ခုကို သတ်မှတ်ထားသော ဒေသဆိုင်ရာလိပ်စာသို့ ပေးပို့ပါ (ဆန်ခါတင်ရွေးချယ်ပြီးနောက် အသေးစိတ် ပေးပါမည်)။ ၎င်းတို့ကို မျက်မြင်အကဲဖြတ်ရန် အသုံးပြုမည်ဖြစ်ပြီး နောက်ပိုင်းတွင် ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာပြပွဲ၏ တစ်စိတ်တစ်ပိုင်းအဖြစ် ပါဝင်မည် ဖြစ်ပါသည်။

2. ပိုစတာများ (ပုံနှိပ်နှင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်)

ဒစ်ဂျစ်တယ်တင်သွင်းမှု

- ပိုစတာဖိုင်: JPEG/PNG (300 dpi၊ နောက်ဆုံးပုံနှိပ်အရွယ်အစားဖြင့်၊ ဥပမာ A1/A0 သို့မဟုတ် ကြော်ငြာဆိုင်းဘုတ်အချိုး)
- ပြင်ပပြသမှုပုံစံများအတွက်: အရွယ်အစားနှင့် သက်ရောက်မှုကို ပြသရန် ရည်ရွယ်ထားသော နေရာဝန်းကျင်ရှိ ပိုစတာပုံ ထပ်မံပေးပါ (ဥပမာ လမ်းဘေးရှိ 18/1 ကြော်ငြာဆိုင်းဘုတ်)။
- ဒစ်ဂျစ်တယ်ပိုစတာများအတွက်: MP4 ဖိုင် (1080p၊ ≤3 မိနစ်) သို့မဟုတ် လက်ရှိပြသမှုသို့ လင့်ခ်။
- မဖြစ်မနေ မဟုတ်ပါ: ပုံနှိပ်ရန်အဆင်သင့် မူကွဲများအတွက် ဖြတ်တောက်အမှတ်များပါသော PDF။

3. ထုပ်ပိုးမှုဒီဇိုင်း

အဆင့် **1 –** ဒစ်ဂျစ်တယ်တင်သွင်းမှု

- ထုပ်ပိုးမှုကို 3D အရာဝတ္ထုအဖြစ် သက်ဆိုင်ရာထောင့်အားလုံးမှ ပြသထားသော ဓာတ်ပုံတစ်စု (JPEG၊ 300 dpi)။
- ထုပ်ပိုးမှုပေါ်ရှိ စာလုံးစီစဉ်ပုံကို ဆက်စပ်အနေအထားအတွင်း ပြသရန် ပြန့်ခင်းပုံ (ဖြန့်ထားသော ဖြတ်ခေါက်မျဉ်းပုံ) ကို ပုံရိပ်ပြတ်သားမှုမြင့် PDF အဖြစ် ပေးပါ။
- မဖြစ်မနေ မဟုတ်ပါ: ထုပ်ပိုးပစ္စည်းနှင့် အပြန်အလှန်အသုံးပြုပုံ၊ ဥပမာ ထုပ်ပိုးမှုဖွင့်ပုံကို ပြသသည့် ဗီဒီယိုတို (≤2 မိနစ်)။

အဆင့် **2 –** ဆန်ခါတင်ရွေးချယ်ပြီးနောက် – ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာတင်သွင်းမှု

- လက်ရာတစ်ခုစီ၏ ပုံနှိပ်ရန်အဆင်သင့် မိတ္တူတစ်ခုကို သတ်မှတ်ထားသော ဒေသဆိုင်ရာလိပ်စာသို့ ပေးပို့ပါ (ဆန်ခါတင်ရွေးချယ်ပြီးနောက် အသေးစိတ် ပေးပါမည်)။ ၎င်းတို့ကို မျက်မြင်အကဲဖြတ်ရန် အသုံးပြုမည်ဖြစ်ပြီး နောက်ပိုင်းတွင် ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာပြပွဲ၏ တစ်စိတ်တစ်ပိုင်းအဖြစ် ပါဝင်မည် ဖြစ်ပါသည်။

4. ဒစ်ဂျစ်တယ်မီဒီယာနှင့် မျက်နှာပြင်ဒီဇိုင်း

- အပြန်အလှန်အသုံးပြုပုံနှင့် လမ်းညွှန်အသုံးပြုပုံကို ပြသသော အဆင့်ဆင့်သရုပ်ပြ ဗီဒီယို (MP4၊ ≤3 မိနစ်)။
- အဓိကမျက်နှာပြင်များ၏ ဖန်သားပြင်ပုံဖမ်းချက်များ (JPEG၊ 1920×1080 px)။
- လက်ရှိအသုံးပြုနိုင်သော ဝက်ဘ်ဆိုက်/အက်ပ်၏ URL (အကဲဖြတ်မှု ပြီးဆုံးသည်အထိ ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုနိုင်ရပါမည်)။

5. လှုပ်ရှားဂရပ်ဖစ်နှင့် ရုပ်လှုပ်ရှားမှု

- MP4/MOV ဗီဒီယို (1920 × 1080 px၊ ≤3 မိနစ်၊ ≤3 GB)
- မဖြစ်မနေ မဟုတ်သော ဇာတ်လမ်းပုံကြမ်းအစီအစဉ် PDF (စာမျက်နှာ 4 မျက်နှာအထိ)

6. နေရာဝန်းကျင်နှင့် အတွေ့အကြုံဒီဇိုင်း

- ဓာတ်ပုံအတွဲ (JPEG၊ 300 dpi): နေရာနောက်ခံအပြည့်ပုံများ + အသေးစိတ်ပုံများ
- မဖြစ်မနေ မဟုတ်သော အဆင့်ဆင့်သရုပ်ပြ ဗီဒီယို (MP4၊ ≤2 မိနစ်)
- နေရာအခင်းအကျင်းပုံများ / နေရာချထားမှုပုံများ (PDF၊ ဖြစ်နိုင်ပါက ဗက်တာအခြေပြု)

7. ကမ်ပိန်းများ

- အဓိကအကောင်အထည်ဖော်မှု တစ်ခုစီအတွက် ရုပ်ပုံများ (JPEG) (ပုံနှိပ်၊ ပိုစတာ၊ ဒစ်ဂျစ်တယ်ကြော်ငြာများ)
- မဖြစ်မနေ မဟုတ်သော ကမ်ပိန်းဖြန့်ချိဆောင်ရွက်မှုကို တင်ပြသည့် ဗီဒီယို (MP4၊ ≤3 မိနစ်)
- လက်ရှိအသုံးပြုနိုင်သော ကမ်ပိန်းပလက်ဖောင်းများသို့ လင့်ခ်

8. အမြင်ဆိုင်ရာအမှတ်လက္ခဏာနှင့် အမှတ်တံဆိပ်ဖန်တီးမှု

- လိုဂိုအစု PDF များ (ဗက်တာအခြေပြု) နှင့် အသုံးပြုမှုနမူနာများ (JPEG များ)
- အမှတ်တံဆိပ် အသုံးချပုံ ရုပ်ပုံများ (ဥပမာ ရုံးသုံးစာရေးကိရိယာပစ္စည်းများ၊ ထုပ်ပိုးမှု)
- မဖြစ်မနေ မဟုတ်သော လမ်းညွှန်ချက် PDF (စာမျက်နှာ 5 မျက်နှာအထိ)

9. စမ်းသပ်လက်ရာ၊ မထုတ်ဝေရသေးသော လက်ရာနှင့် လက်ရေးအလှလက်ရာများ

- PDF လက်ရာစု သို့မဟုတ် မှတ်တမ်းတင်ချက် (စာမျက်နှာ 10 မျက်နှာအထိ)
- မဖြစ်မနေ မဟုတ်သော ဒစ်ဂျစ်တယ်ရှေ့ပြေးပုံစံ: ဗီဒီယိုသရုပ်ပြ သို့မဟုတ် URL
- သက်ဆိုင်ရာ အယူအဆဆိုင်ရာ ပစ္စည်းများ (ပုံကြမ်းများ၊ သုတေသနမှတ်စုများ)

ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်မှုစည်းမျဉ်းများနှင့် ဘုံတန်ဖိုးများ

GRANSHAN Bloom Award သည် ပြိုင်ပွဲတစ်ခုထက် ပိုပါသည်။ ထူးချွန်မှု၊ လေးစားမှုနှင့် ယဉ်ကျေးမှုအပြန်အလှန်ဆွေးနွေးမှုတို့အတွက် မျှဝေရာနေရာတစ်ခု ဖြစ်ပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့၏ စည်းမျဉ်းများသည် ဤနေရာကို လူတိုင်းအတွက် ပွင့်လင်း၊ မျှတ၍ စိတ်အားတက်ကြွစေသော နေရာအဖြစ် ဆက်လက်ထိန်းသိမ်းရန် ရည်ရွယ်ပါသည်။

ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်မှုသည် ရိုးရှင်းသော ကတိကဝတ်သုံးရပ်အပေါ် အခြေခံပါသည်။

- ကျွန်ုပ်တို့၏ ဘုံအခြေခံမူများ
  ဝင်ပြိုင်ခြင်းဖြင့် သင်သည် GRANSHAN ကိုယ်တိုင်ကတိပြုချက်ကို သဘောတူပါသည်။ ၎င်းသည် နားလည်မှုနှင့် အမှတ်လက္ခဏာအတွက် အင်အားတစ်ရပ်အဖြစ် ဒီဇိုင်းကို ကျွန်ုပ်တို့ ယုံကြည်ကြောင်းနှင့် ကျူးကျော်မှု၊ ခွဲခြားဆက်ဆံမှု သို့မဟုတ် နှောင့်ယှက်စော်ကားမှုတို့ကို ဖော်ပြခွင့်ပေးရန် ကျွန်ုပ်တို့ ငြင်းဆန်ကြောင်း ထင်ဟပ်ပါသည်။
- ဝင်ခွင့်သတ်မှတ်ချက်
  တင်သွင်းမှုများသည် မူရင်းလက်ရာများ ဖြစ်ရမည် သို့မဟုတ် ဖန်တီးသူများ၏ အပြည့်အဝခွင့်ပြုချက်ဖြင့် တင်သွင်းရပါမည်။ ပြိုင်ပွဲဝင်လက်ရာတိုင်းတွင် စာသား၏ သိသာထင်ရှားသော အစိတ်အပိုင်းကို ဆောင်ရွက်သည့် လက်တင်ပြင်ပ အက္ခရာစနစ် အနည်းဆုံးတစ်ခု ပါဝင်ရမည်ဖြစ်ပြီး ပြိုင်ပွဲ၏ မီဒီယာအမျိုးအစားများအတွင်း အကျုံးဝင်ရပါမည်။ စကားလုံးတစ်လုံးတည်း သို့မဟုတ် အလှဆင်မှုအနည်းငယ်မျှသာ ဖြစ်၍ မလုံလောက်ပါ။ ထုတ်ဝေပြီး၊ ထုတ်ဝေရန်ပြင်ဆင်ထားပြီးနှင့် မထုတ်ဝေရသေးသော လက်ရာများကို လက်ခံပါသည်။ ကျောင်းသားနှင့် အလုပ်သင်စီမံကိန်းများကိုလည်း ထိုသို့ဖြစ်ကြောင်း ရှင်းလင်းစွာ မှတ်သားထားပါက လက်ခံပါသည်။
- မူပိုင်ခွင့်နှင့် အသုံးပြုခွင့်များ
  တင်သွင်းခြင်းဖြင့် သင့်လက်ရာအတွက် လိုအပ်သော အခွင့်အရေးများကို သင်ပိုင်ဆိုင်ကြောင်း အတည်ပြုပါသည်။ သင်သည် GRANSHAN နှင့် ၎င်း၏ မိတ်ဖက်များအား သင့်လက်ရာကို ပြပွဲများ၊ စာအုပ်စာတမ်းများနှင့် ဆုဆိုင်ရာမီဒီယာများတွင် အမြဲတမ်း သင့်လျော်စွာ ဖန်တီးသူအမည်ဖော်ပြ၍ တင်ပြရန် သီးသန့်မဟုတ်သော အသုံးပြုခွင့်ကို ပေးအပ်ပါသည်။ သင့်လက်ရာတွင် ပြင်ပအဖွဲ့၏ ပစ္စည်းများ ပါဝင်ပါက ၎င်းတို့ကို အသုံးပြုခွင့် ရယူရန် သင် တာဝန်ရှိပါသည်။ လျှို့ဝှက်ထားရသော သို့မဟုတ် သတ်မှတ်ချိန်မတိုင်မီ မထုတ်ဖော်ရသော စီမံကိန်းများကို သိုသိပ်စွာ ကိုင်တွယ်ပေးပါမည်။

ဤကတိကဝတ်များသည် GRANSHAN Bloom Award ကို မျှတမှုနှင့် ဖြောင့်မတ်မှန်ကန်မှုအပေါ် အမြစ်တွယ်စေပါသည်။ ထို့ကြောင့် အက္ခရာစနစ်များနှင့် ဒီဇိုင်းကို ဂုဏ်ပြုမှုသည် မိမိအကျိုးပြုသော အသိုင်းအဝိုင်းများကဲ့သို့ပင် ပွင့်လင်း၊ အားလုံးပါဝင်နိုင်၍ အသက်ဝင်လျက် ရှိနေနိုင်ပါသည်။

GRANSHAN ကိုယ်တိုင်ကတိပြုချက်
ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ အမြင်ဆိုင်ရာအမှတ်လက္ခဏာအတွက် ဗဟိုဆုံချက်အဖြစ် GRANSHAN သည် ဖောင့်များနှင့် စာလုံးစီဒီဇိုင်း၊ ဒီဇိုင်းနှင့် ဆက်သွယ်တင်ပြမှုတို့ကို ဂုဏ်ပြုပါသည်။ ထိုသို့လုပ်ဆောင်ရာတွင် GRANSHAN သည် ဒေသတွင်း၊ ဒေသကြီးနှင့် ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာတို့အကြား ဟန်ချက်ညီစွာ တိုးတက်ဖွံ့ဖြိုးနိုင်ရန် အသိုင်းအဝိုင်းများ၊ ယဉ်ကျေးမှုနှင့် စီးပွားရေးလုပ်ငန်းများကို ပံ့ပိုးပါသည်။ GRANSHAN သည် နိုင်ငံတကာ နားလည်မှုအတွက် စီမံကိန်းတစ်ခု ဖြစ်ပါသည်။ အရည်အသွေးမြင့်ဖောင့်များနှင့် ထူးချွန်သော စာလုံးစီဒီဇိုင်းဖြင့် စီမံဖော်ဆောင်သော ဆက်သွယ်တင်ပြမှုသည် အပြန်အလှန် ဆက်သွယ်နိုင်စေပြီး အမှတ်လက္ခဏာကို အားပေးခိုင်မာစေပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့၏ သဘောထားသည် ဖယ်ကြဉ်မှုမရှိဘဲ ကျယ်ပြန့်၍ အားလုံးပါဝင်နိုင်သော သဘောထား ဖြစ်ပါသည်။

တစ်ချိန်တည်းတွင် ကမ္ဘာတစ်ဝန်းရှိ ပဋိပက္ခအခြေအနေမျိုးစုံနှင့် မတရားမှုအမျိုးမျိုးကို ကျွန်ုပ်တို့ သိရှိထားပါသည်။ ကမ္ဘာတစ်ဝန်း လူပ်ရှားဆောင်ရွက်သော စီမံကိန်းတစ်ခုအဖြစ် ၎င်းတို့နှင့် မကြာခဏ ရင်ဆိုင်ရပါသည်။ ပြင်ပမှနေ၍ အကဲဖြတ်ရာတွင် ကြုံရသော စိန်ခေါ်မှုနှင့် လွဲမှားနိုင်ခြေများကို ကျွန်ုပ်တို့ သတိပြုပါသည်။ GRANSHAN Foundation ကို တည်ထောင်သူများနှင့် ပံ့ပိုးသူများအကြား ဤအကြောင်းအရာများအပေါ် ခိုင်မာသောအမြင်ရှိသူများစွာ ပါဝင်ပါသည်။ ယင်းအမြင်များကို ကျွန်ုပ်တို့ လေးစားပါသည်။ ဤလေးစားမှုနှင့် ပွင့်လင်းမှုသည် အပြန်အလှန်ရှိနေသမျှ ကွဲပြားသော အမြင်များကို ကျွန်ုပ်တို့ ဝမ်းမြောက်စွာ လက်ခံနားထောင်ပြီး အပြန်အလှန်နားလည်မှု ရရှိရန် စိန်ခေါ်မှုကို ရင်ဆိုင်လိုပါသည်။

ကျွန်ုပ်တို့၏ လုပ်ငန်းအားလုံးတွင် ကျော်လွန်ခွင့်မပြုနိုင်သော စည်းများမှာ ရှင်းလင်းပါသည်။ ကျူးကျော်စစ်ပွဲပုံစံမည်သည့်အမျိုးအစားကိုမဆို၊ အကြမ်းဖက်ဝါဒကိုဖြစ်စေ၊ ခွဲခြားဆက်ဆံမှုနှင့် နှောင့်ယှက်စော်ကားမှုအမျိုးမျိုးကိုဖြစ်စေ ထောက်ခံပြောဆိုသူ မည်သူ့ကိုမျှ ဖော်ပြခွင့်ပေးနိုင်မည် မဟုတ်ပါ။ နိုင်ငံတကာဥပဒေ၊ အပြန်အလှန်နားလည်မှုနှင့် ပူးပေါင်းဆောင်ရွက်မှုတို့အပေါ် တည်ဆောက်ထားသော ကမ္ဘာ့စနစ်ကို ကျွန်ုပ်တို့ ထောက်ခံရပ်တည်ပါသည်။

ဝင်ခွင့်သတ်မှတ်ချက်နှင့် မူပိုင်ခွင့် ကြေညာချက်

1. ဝင်ခွင့်စံနှုန်းများ

1.1 တင်သွင်းမှုများသည် ပြိုင်ပွဲဝင်ကိုယ်တိုင် ဖန်တီးထားသော မူရင်းလက်ရာများ ဖြစ်ရမည် သို့မဟုတ် မူရင်းဖန်တီးသူများ၏ အတိအလင်းခွင့်ပြုချက်ဖြင့် တင်သွင်းရပါမည်။

1.2 ဝင်ခွင့်ရှိသော ပြိုင်ပွဲဝင်လက်ရာများတွင် လက်တင်ပြင်ပ အက္ခရာစနစ် အနည်းဆုံးတစ်ခု ပါဝင်ရမည်ဖြစ်ပြီး ပြိုင်ပွဲက သတ်မှတ်ထားသော မီဒီယာအမျိုးအစားများအတွင်း အကျုံးဝင်ရပါမည်။

1.3 အောက်ပါပုံစံများဖြင့် တင်သွင်းမှုများကို လက်ခံပါသည်။

- ထုတ်ဝေပြီးလက်ရာ (စီးပွားဖြစ် ဖြန့်ချိပြီး သို့မဟုတ် အပ်နှံဖန်တီးစေထားသောလက်ရာ)
- ထုတ်ဝေရန်ပြင်ဆင်ထားပြီးလက်ရာ (မဖြန့်ချိရသေးသော်လည်း ထုတ်ဝေရန် ရည်ရွယ်ထားသောလက်ရာ)
- မထုတ်ဝေရသေးသောလက်ရာ (အယူအဆဆိုင်ရာ၊ သုတေသနအခြေပြု သို့မဟုတ် ဖြစ်နိုင်ခြေများကို စမ်းသပ်ဖော်ဆောင်သောလက်ရာ)

1.4 ကျောင်းသားနှင့် အလုပ်သင်စီမံကိန်းများသည် ဝင်ခွင့်ရှိပြီး တင်သွင်းချိန်တွင် ထိုသို့ဖြစ်ကြောင်း ရှင်းလင်းစွာ မှတ်သားရပါမည်။

2. မူပိုင်ခွင့်နှင့် အသုံးပြုခွင့်များ

2.1 တင်သွင်းထားသော လက်ရာများ၏ မူပိုင်ခွင့်အားလုံးကို ပြိုင်ပွဲဝင်က ဆက်လက်ပိုင်ဆိုင်ပါသည်။ ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်ခြင်းဖြင့် ပြိုင်ပွဲဝင်များသည် GRANSHAN Bloom Award နှင့် သက်ဆိုင်သော ရည်ရွယ်ချက်များအတွက်သာ အောက်တွင် ဖော်ပြထားသော သီးခြားသတ်မှတ်၍ အကန့်အသတ်ရှိသည့် အသုံးပြုခွင့်များကို GRANSHAN နှင့် ၎င်း၏ မိတ်ဖက်များအား ပေးအပ်ပါသည်။

2.2 ပြိုင်ပွဲဝင်လက်ရာကို တင်သွင်းခြင်းဖြင့် ပြိုင်ပွဲဝင်သည် တင်သွင်းသောလက်ရာ၏ တရားဝင်မူပိုင်ခွင့်ရှင်ဖြစ်ကြောင်း သို့မဟုတ် အခွင့်အရေးရှိသော မူပိုင်ခွင့်ရှင်များထံမှ အပြည့်အဝခွင့်ပြုချက်ကို စာဖြင့် ရယူထားပြီးဖြစ်ကြောင်း အတည်ပြုပါသည်။

2.3 ပြိုင်ပွဲဝင်သည် GRANSHAN နှင့် ၎င်း၏ တရားဝင်မိတ်ဖက်များအား အောက်ပါတို့ကို ဆောင်ရွက်ရန် သီးသန့်မဟုတ်သော၊ ကမ္ဘာတစ်ဝန်း အကျုံးဝင်သော၊ မူပိုင်ခပေးရန် မလိုသော အသုံးပြုခွင့်ကို ပေးအပ်ပါသည်။

- ပြပွဲများ၊ ပုံနှိပ်နှင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်စာအုပ်စာတမ်းများ၊ မှတ်တမ်းတင်မှုနှင့် ဆုဆိုင်ရာ ကြော်ငြာမြှင့်တင်ရေးပစ္စည်းများ အပါအဝင် GRANSHAN Bloom Award နှင့် သက်ဆိုင်သော စီးပွားဖြစ်မဟုတ်သည့် ရည်ရွယ်ချက်များအတွက် လက်ရာကို မိတ္တူပွားခြင်း၊ ပြသခြင်းနှင့် ဖြန့်ဝေခြင်း။
- နောင် GRANSHAN စာအုပ်စာတမ်းများ၊ သုတေသနများ သို့မဟုတ် နောက်ကြောင်းပြန်သုံးသပ်မှုများတွင် သင့်လျော်စွာ ဖန်တီးသူအမည်ဖော်ပြ၍ လက်ရာကို မှတ်တမ်းတင်သိမ်းဆည်းခြင်းနှင့် တင်ပြခြင်း။

3. ပြင်ပအဖွဲ့၏ ပစ္စည်းများကို အသုံးပြုခြင်း

3.1 တင်သွင်းသော လက်ရာတွင် ပြင်ပအဖွဲ့များ၏ ဖောင့်များ၊ ရုပ်ပုံများ သို့မဟုတ် ဉာဏပစ္စည်းများကဲ့သို့ အစိတ်အပိုင်းများ ပါဝင်ပါက လိုအပ်သော အသုံးပြုခွင့်အားလုံး ရယူရန် ပြိုင်ပွဲဝင်တစ်ဦးတည်း၌တာဝန်ရှိပါသည်။

3.2 ခွင့်ပြုချက်မရသော ပြင်ပအဖွဲ့ပစ္စည်းများ ပါဝင်သည့် တင်သွင်းမှုများကြောင့် ဖြစ်ပေါ်လာသော မူပိုင်ခွင့်ချိုးဖောက်မှု သို့မဟုတ် ဆက်စပ်ဥပဒေကြောင်းဆိုင်ရာ တောင်းဆိုမှုများအတွက် GRANSHAN Bloom Award စီစဉ်သူများသည် တာဝန်မယူပါ။

4. လျှို့ဝှက် သို့မဟုတ် မဖြန့်ချိရသေးသော လက်ရာ

4.1 တင်သွင်းမှုတွင် လျှို့ဝှက်ထားရသော သို့မဟုတ် မဖြန့်ချိရသေးသော ပစ္စည်းများ ပါဝင်ပါက ပြိုင်ပွဲဝင်များကထိုသို့ဖြစ်ကြောင်း ဖော်ပြနိုင်ပါသည်။ ဤပြိုင်ပွဲဝင်လက်ရာများကို သိုသိပ်စွာ ကိုင်တွယ်မည်ဖြစ်ပြီး စာဖြင့်ထုတ်ဖော်ခွင့်ပြုချက် ရရှိသည်အထိ သို့မဟုတ် သဘောတူထားသော ထုတ်ဝေရက်အထိ အများပြည်သူသို့ ပြသမည် မဟုတ်ပါ။

4.2 ပြိုင်ပွဲဝင်များသည် သတ်မှတ်ချိန်အထိ မထုတ်ဖော်ရန် သို့မဟုတ် စည်းကမ်းချက်ဖြင့် ပြသမှုကန့်သတ်ရန်လည်း တောင်းဆိုနိုင်ပြီး ဖြစ်နိုင်သည့်အတိုင်းအတာအထိ လိုက်နာပေးပါမည်။

5. သဘောတူကြောင်း ကြေညာချက်

ပြိုင်ပွဲဝင်အားလုံးသည် တင်သွင်းချိန်တွင် အောက်ပါကြေညာချက်ကို သဘောတူရပါမည်။ “တင်သွင်းသော လက်ရာသည် မူရင်းလက်ရာဖြစ်ကြောင်း၊ ကျွန်ုပ်သည် မူပိုင်ခွင့်ရှင်ဖြစ်ကြောင်း သို့မဟုတ် ဤလက်ရာကို တင်သွင်းရန် လိုအပ်သော အခွင့်အရေးအားလုံး ရယူထားပြီးဖြစ်ကြောင်းနှင့် GRANSHAN Bloom Award ၏ ဝင်ခွင့်သတ်မှတ်ချက်နှင့် မူပိုင်ခွင့်စည်းကမ်းချက်များကို လက်ခံ၍ လိုက်နာကြောင်း ဤစာဖြင့် ကြေညာပါသည်။”

ချစ်မြတ်နိုးရသော အကွာရာစနစ်များ၊ ချစ်မြတ်နိုးရသော ကမ္ဘာများ

တစ်ဦးချင်း၏ ကျွမ်းကျင်မှုမှ စုပေါင်းအသိအမှတ်ပြုမှုသို့ သွားသော ဤခရီးသည် ဆုများတွင်သာ အထွတ်အထိပ်ရောက်ခြင်း မဟုတ်ပါ။ အတူတကွ လူသိများလာမှု၊ အပြန်အလှန်ဆွေးနွေးမှုနှင့် ယဉ်ကျေးမှုများအကြား ပဲ့တင်ထပ်သော သက်ရောက်မှုတို့တွင်လည်း ပြည့်စုံလာပါသည်။

၎င်းသည် ဒစ်ဂျစ်တယ်နှင့် ခဏတာတည်ရှိမှုကို ကျော်လွန်၍ အသက်ဝင်သော ဂုဏ်ပြုမှု ဖြစ်ပါသည်။ ထိတွေ့ကိုင်တွယ်နိုင်သော ပုံသဏ္ဌာန်၊ အများပြည်သူသုံးနေရာနှင့် လူများနှင့် ၎င်းတို့၏ အကွာရာစနစ်များအကြား နက်ရှိုင်းသော ယဉ်ကျေးမှုနှောင်ကြိုးများတွင် အခြေတည်ပါသည်။

ကမ္ဘာနေရာများစွာတွင် အာမေးနီးယားမှ ကိုရီးယားအထိ၊ ထိုင်းမှ အိန္ဒိယတိုက်ငယ်အထိ အကွာရာစနစ်များသည် ဆက်သွယ်ရေးကိရိယာများသာ မဟုတ်ဘဲ အမှတ်လက္ခဏာ၊ အသိုင်းအဝိုင်းဝင်ဖြစ်မှုနှင့် ဆက်လက်တည်တံ့မှုတို့၏ အားကောင်းသော သင်္ကေတများ ဖြစ်ပါသည်။

GRANSHAN ၏ ခရီးသည် ဤဆက်နွယ်မှုကို ဂုဏ်ပြုပါသည်။ ရေးသားခွင့်၊ မြင်တွေ့ခံရခွင့်နှင့် ဖတ်ရှုခံရခွင့်တို့ ဖြစ်ပါသည်။

ဝင်ရိုးတစ်ခုတည်းတွင် အကန့်အသတ်မရှိဘဲ အကွာရာစနစ်များနှင့် ဒေသများတစ်လျှောက် ပြန့်နှံ့ချိတ်ဆက်သော ဤစိတ်ဓာတ်ဖြင့် ကျွန်ုပ်တို့သည် ကမ္ဘာဒီဇိုင်း၏ ကြွယ်ဝမှုကို ဂုဏ်ပြုပါသည်။

GRANSHAN Bloom Award အဖွဲ့

GRANSHAN

https://next.granshan.com/my/awards/bloom/guidelines · ၁၉ နိုဝင်ဘာ ၂၀၂၆