Cynnig cyfeiriad creadigol a strategol ar gyfer prosiectau’r diwydiant creadigol

Trosolwg

Mae'r Safon hon yn ymwneud â'ch gallu i ddeall a rhagnodi gofynion creadigol a masnachol lefel uchel a/neu ddiben y cynnyrch.

I gyflawni hyn, byddwch yn trafod gyda'r cleient neu noddwyr eraill y prosiect. Mae angen ichi lunio syniadau syniadol, fel arfer wrth ymgynghori gydag eraill gan gyfuno meddwl creadigol a rhesymegol.

Bydd angen ichi gyflwyno dogfennau ysgrifenedig neu ar ffurf lluniau, goruchwylio timau prosiect ac arbenigwyr a gofalu caiff amcanion busnes y prosiect a gweledigaeth greadigol eu deall a'u cynnal a chadw. Bydd angen ichi gyfuno disgyblaethau arbenigedd mewn busnes, rheoli, cynnwys, dylunio a thechnoleg. Mae'r gweithrediad hwn yn debyg i reoli prosiect 'pur' ond mae'n canolbwyntio ar ofynion creadigol y prosiect yn hytrach na mecaneg cynnal y prosiect. Fodd bynnag, caiff y ddau weithrediad eu cyfuno yn aml yn ymarferol.

Meini prawf perfformiad

Rhaid i chi allu:

1. adnabod a rhagnodi paramedrau dylunio, technegol a masnachol perthnasol
2. meddwl am ddatrysiadau i fodloni gofynion o fewn paramedrau dylunio perthnasol
3. dewis y technolegau a dulliau mwyaf priodol er mwyn cyflawni'r gwaith
4. egluro gofynion y gwaith mewn ffordd eglur a chryno
5. trafod gyda rheolwyr prosiect a staff rheoli strategol, creadigol a thechnegol er mwyn gofalu bod y gofynion yn eglur ac mae modd eu rhoi ar waith yn effeithiol
6. trafod gyda noddwyr prosiect allanol a/neu fewnol er mwyn cadarnhau eu gofynion a disgwyliadau
7. trafod gyda'r cleient er mwyn derbyn cymeradwyaeth am y gwaith
8. gwerthuso a chynnig adborth adeiladol ar waith creadigol a thechnegol wedi'i gyflawni gan eraill
9. argymell newidiadau diichonol o ran dyluniad pan fo'n briodol

Gwybodaeth a dealltwriaeth

Mae angen i chi wybod a deall:

1. yr adnoddau a graddfeydd amser gofynnol er mwyn cyflawni'r gwaith
2. y gwahanol sgiliau arbenigol mae'n debyg fydd yn ofynnol ar gyfer prosiect penodol
3. anghenion a disgwyliadau staff dylunio a chynhyrchu eich mudiad
4. natur busnes y cleient a'r cyd-destun gofynnol o ran y cynnyrch
5. sut i gyfathrebu'n effeithiol gyda'r wahanol bobl sydd ynghlwm â'r gwaith datblygu
6. sut i werthuso gwaith creadigol a thechnegol er mwyn gofalu ei fod yn addas i'r diben ac yn bodloni'r gofynion
7. sut i gysoni gofynion cleientiaid, defnyddwyr a masnachwyr
8. y gwahanol dechnolegau, llwyfannau, gwasanaethau ar-lein, offer, ffurfiau a dulliau creadigol neu dechnegol sydd ar gael a'u manteision, anfanteision a goblygiadau
9. sut i adnabod pa dechnolegau, offer a dulliau creadigol neu dechnegol a fyddai'n fwyaf priodol i'w defnyddio
10. sut i gyflwyno gwaith i'w gymeradwyo, rheoli ceisiadau am newidiadau a derbyn cymeradwyaeth terfynol
11. tueddiadau cyfredol a disgwyliedig o ran y dyluniad, cysyniadau a thechnoleg ar gyfer y diwydiant
12. yr angen i ddwyn i ystyriaeth darpariaeth aml-sianel ac effaith tebygol hyn ar y dyluniad a'r datblygiad
13. pwysigrwydd rheolaeth prosiect cadarn, gan gynnwys yr angen i dderbyn cymeradwyaeth ar gyfer un cyfnod allweddol cyn mynd rhagddi gyda'r cyfnod nesaf
14. pwysigrwydd cyfarwyddyd creadigol cryf a chyfrifoldebau atebolrwydd amlwg yn y tîm
15. trosolwg o brosesau rheoli prosiect a methodolegau fel y fethodoleg rhaeadr a methodoleg chwim

SKSGS17

Cynnig cyfeiriad creadigol a strategol ar gyfer prosiectau'r diwydiant creadigol

Datblygwyd gan	ScreenSkills
Dyddiad cymeradwyo	31 Maw 2019
Dyddiad Adolygu Dangosol	30 Maw 2022
Dilysrwydd	Ar hyn o bryd
Statws	Gwreiddiol
Sefydliad cychwynnol	ScreenSkills
RCU gwreiddiol	SKSGC1
Galwedigaethau perthnasol	Y Celfyddydau, Cyfryngau a Chyhoeddi, Technegydd AR/VR (Realiti Estynedig / Rhithwirionedd), Technegydd Effeithiau Gweledol
Cyfres/Set	Cyfryngau Creadigol
Geiriau Allweddol	Prosiect, Creadigol, Strategol, Gynllunio