

## Trosolwg

Mae'r safon hon yn ymwneud â dylunio 'edrychiad a naws' cyffredinol gemau neu brosiectau cyfryngau rhyngweithiol. Gallai'r rhyngwynebau defnyddwyr fod yn gysylltiedig gyda delweddau ar gyfer rhyngwynebau defnyddwyr neu amgylcheddau, darluniau a dewislenni yn y gêm, effeithiau sain neu gerddoriaeth gefndirol, cydrannau rhyngwyneb llonydd neu animeiddiedig neu asedau rhyngwyneb cydrannol i'w gweithredu gan eraill.

Mae'r safon hon yn berthnasol i gemau neu gyfryngau rhyngweithiol. Gallai cyfryngau rhyngweithiol ymwneud ag unrhyw fath o gynnwys, cynnyrch neu wasanaethau cyfryngau rhyngweithiol gan gynnwys ond sydd heb ei gyfyngu i wefannau, rhaglenni, neu ymgyrchoedd marchnata ar-lein.

Gallai prosiectau cyfryngau rhyngweithiol hefyd fod er defnydd aml-lwyfan neu aml-sianel ac ymwneud â defnyddio technoleg drochol a allai gynnwys ond sydd heb ei gyfyngu i Realiti estynedig (AR), Rhith-Wirionedd (VR) a Realiti cymysg (MR).

Mae'r safon hon ar gyfer unrhyw un sydd ynghlwm â dylunio rhyngwynebau defnyddwyr ar gyfer gemau neu brosiectau cyfryngau rhyngweithiol.

## Meini prawf perfformiad

### *Rhaid i chi allu:*

1. adnabod y technolegau a'r dulliau gaiff eu defnyddio i ddylunio rhyngwynebau
2. dylunio rhyngwynebau defnyddwyr gan gydymffurfio gyda'r canllawiau penodol o ran yr arddull
3. dylunio rhyngwynebau defnyddwyr gan gydymffurfio gyda'r paramedrau a'r cyfyngiadau penodol sy'n gysylltiedig â'r llwyfan targed a'r cyfrwng
4. dylunio nodweddion defnyddiwr terfynol i hwyluso'r defnydd o gynnyrch neu wasanaethau rhyngweithiol
5. dewis a chytuno ar arddull weledol a naws rhyngweithiol y cynnyrch neu'r gwasanaethau
6. rhyngwynebau dylunio neu amgylcheddau sy'n briodol, yn rhwydd i'w defnyddio, yn addas i'r diben ac sydd ddim yn gwahardd grwpiau o ddefnyddwyr targed
7. cyfathrebu gyda chydweithwyr er mwyn sicrhau y caiff y dyluniadau eu gweithredu gan ddefnyddio'r adnoddau sydd ar gael a chan gydymffurfio â pharamedrau'r prosiect
8. cyfathrebu gyda'r awdurdodau perthnasol i dderbyn cymeradwyaeth ar gyfer y dyluniadau
9. cyflawni dyluniadau ar ffurfiau priodol gan sicrhau eu bod yn rhwydd i'w gweithredu
10. pennu lle a phryd y dylid ymgorffori asedau ychwanegol fel animeiddiadau yn y rhyngwynebau
11. dewis asedau ychwanegol, fel effeithiau sain, fel y bo'n briodol ar gyfer y dyluniad
12. cynnig dogfennau neu gyfarwyddiadau fel y bo'n ofynnol er mwyn sicrhau bod gan eraill y wybodaeth ofynnol ar gyfer gweithredu'r dyluniadau'n gywir

## Gwybodaeth a dealltwriaeth

### *Mae angen i chi wybod a deall:*

1. sut i ddadansoddi gwybodaeth am ddiben y prosiect a'r defnyddwyr targed gan gynnwys disgwyliadau a gofynion y defnyddwyr targed
2. sut i ddehongli a dilyn cyfarwyddyd dylunio neu gyfarwyddiadau eraill gan gynnwys y rheiny caiff eu cyflwyno ar lafar, yn ysgrifenedig neu drwy luniau, fframiau gwifren, byrddau stori neu ddiagramau
3. y cyfyngiadau a'r paramedrau y mae gofyn ichi gydymffurfio gyda nhw wrth ddylunio
4. eich safle yn y broses cynhyrchu cyffredinol a'r mathau o gyfyngiadau a phroblemau ynghlwm â gwaith eich cydweithwyr a fyddai'n gweithredu eich dyluniadau neu'r rheiny y mae'n bosib caiff eu gwaith eu heffeithio ganddyn nhw
5. y safonau, yr arferion a'r canllawiau perthnasol i ddylunio rhyngwynebau defnyddwyr gan gynnwys canllawiau a'r ymarfer gorau yn ymwneud ag amrywioldeb, cynhwysiant, moeseg, deallusrwydd emosiynol, seicoleg ymddygiad, cyfforddusrwydd y defnyddiwr ac ansawdd y profiad
6. yr egwyddorion dylunio rhyngweithio yn enwedig gan ystyried defnyddioldeb, hygyrchedd a chynhwysiant ar gyfer grwpiau wedi'u gwahardd
7. y problemau defnyddioldeb a hygyrchedd sy'n gysylltiedig gyda chydannau rhyngwyneb graffigol neu sain, goblygiadau i'ch gwaith yn ymwneud â deddfwriaethau hygyrchedd, sut i weithredu canllawiau hygyrchedd i gydymffurfio gyda'r deddfwriaeth a
8. sut i ddefnyddio canlyniadau'r profion defnyddwyr neu ddadansoddiadau data eraill i lywio eich penderfyniadau'n ymwneud â dylunio
9. egwyddorion dylunio eang yn ymwneud â phrosiectau cyfryngau rhyngweithiol gan gynnwys damcaniaeth lliw a theipograffeg
10. sut mae modd defnyddio sain, animeiddiad neu ddyfeisiau eraill i gynnig adborth i'r defnyddwyr am eu rhyngweithrediadau
11. ble i ganfod ffynonellau perthnasol o asedau ychwanegol gan gynnwys llyfrgelloedd sain
12. sut i gynnig dyluniadau ar ffurfiau priodol fel bod modd eu gweithredu'n rhwydd.
13. yr egwyddorion dylunio sy'n gysylltiedig â'r cynnyrch rhyngweithiol cyffredinol ynghyd â'r disgyblaethau cydran, y tueddiadau cyfredol a'r datblygiadau o ran dylunio digidol
14. y technolegau, gwasanaethau, iaith, offer ac ymarfer perthnasol a chyfredol,

---

gan gynnwys y rheiny sy'n gysylltiedig ag animeiddiad amser real

15. effaith paramedrau technegol ar eich gwaith fel y pŵer prosesu, cof, lled band, maint sgrin, eglurdeb, dyfnder lliw, rhyngwyneb defnyddiwr materol o lwyfannau targed

16. y prosesau technegol gaiff eu defnyddio i gynhyrchu'ch dyluniadau a sut i ddefnyddio meddalwedd safon diwydiant

<b>Datblygwyd gan</b>	ScreenSkills
<b>Dyddiad cymeradwyo</b>	30 Maw 2021
<b>Dyddiad Adolygu Dangosol</b>	30 Maw 2026
<b>Dilysrwydd</b>	Ar hyn o bryd
<b>Statws</b>	Gwreiddiol
<b>Sefydliad cychwynnol</b>	ScreenSkills
<b>RCU gwreiddiol</b>	SKSIM7
<b>Galwedigaethau perthnasol</b>	Y Cyfryngau a Chyhoeddi, Y Celfyddydau, Technegydd AR/VR (Realiti Estynedig / Rhithwirionedd), Technegydd Effeithiau Gweledol, Gweithwyr Proffesiynol Animeiddio, Y Cyfryngau a chyfathrebu, Crefftau, y celfyddydau creadigol a dylunio, Gweithwyr Proffesiynol Gemau, Gweithwyr Proffesiynol Cyfryngau Rhyngweithiol
<b>Cyfes/Set</b>	Gemau a Chyfryngau Rhyngweithiol
<b>Geiriau Allweddol</b>	cyfryngau rhyngweithiol; gemau; chwarae gemau; gwefannau, rhaglenni; marchnata ar-lein; AR/VR; 360; technoleg drochol; realiti cymysg; realiti estynedig; defnyddiwr terfynol; aml-lwyfan; aml-sianel; dylunio; defnyddiwr; rhyngwyneb; ysgrifennu; lluniau;