

Trosolwg

Mae'r safon hon yn ymwneud â chytuno ar a deall y cyfarwyddyd ar gyfer gemau neu brosiectau cyfryngau rhyngweithiol yn gyfan gwbl. Mae'n broses ailadroddol a allai ymwneud â sawl fersiwn. Gallai ymwneud â gweithio gan gydymffurfio gyda neu fireinio cyfarwyddyd sydd wedi'i lunio eisoes neu fe allai ymwneud â llunio un newydd. Mae'n gam pwysig i sicrhau bod y gwaith yn cydymffurfio gyda'r weledigaeth greadigol, yn ymarferol ac yn gyraeddadwy gan gadw at y gyllideb a'r paramedrau amser ar gyfer gemau neu brosiectau cyfryngau rhyngweithiol.

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.

Mae'r safon hon ar gyfer unrhyw un sy'n dylunio gemau neu brosiectau cyfryngau rhyngweithiol.

Meini prawf perfformiad

Rhaid i chi allu:

1. defnyddio gwybodaeth gan ffynonellau dibynadwy i adnabod gweledigaeth a dymuniadau'r cyfarwyddwyr, cynhyrchwyr, arsylwyr a'r timau creadigol
2. adnabod gwybodaeth sy'n arwydd o genres ac arddulliau gweledol penodol
3. pennu sut caiff cynnwys ei greu a'i ddarparu ichi
4. defnyddio'ch profiad a'ch barn ynghylch yr hynny sy'n ymarferol gan fodloni'r weledigaeth greadigol yn ogystal
5. awgrymu unrhyw ddiwygiadau, ychwanegiadau neu unrhyw ddewisiadau amgen i wella'r cyfarwyddyd
6. ystyried sut byddai gwaith pobl neu adrannau eraill yn effeithio ar eich gwaith chi
7. cadarnhau eich bod chi'n deall y cyfarwyddyd gyda'r bobl berthnasol gan ddefnyddio cynrychiolaeth weledol lle byddai'n gwella dealltwriaeth
8. sicrhau bod y cyfarwyddyd yn ddichonol yn dechnegol ac adnabod ei oblygiadau ar yr adnoddau a'r dechnoleg sydd ar gael
9. sicrhau bod modd cyflawni'r cyfarwyddyd gan gadw at y cyfyngiadau o ran y gyllideb, yr amserlen, y lleoliad, y model busnes, y gofynion cynhyrchu refeniw a'r paramedrau eraill
10. adnabod rhannau o'r cyfarwyddyd sy'n amwys neu sy'n debygol o newid ac ymdrin â nhw mewn ffyrdd na fyddai'n anfanteisiol i'ch mudiad chi
11. cynnal agwedd gadarnhaol pan fo gofynion newidiol ac awgrymu dewisiadau amgen dichonol
- 12.

adnabod a rhoi gwybod am oblygiadau'r gofynion newidiol ar y gyllideb, yr amserlen a'r allbynnau gan weithredu i fynd i'r afael â nhw

Gwybodaeth a dealltwriaeth

Mae angen i chi wybod a deall:

1. technegau a dewisiadau mwyaf ffafriol y bobl rydych chi'n cydweithio gyda nhw
2. sut i gaffael a dehongli'r cyfarwyddyd, pe bai'n ysgrifenedig neu ar lafar
3. sut i ddehongli gwybodaeth o sgriptiau neu ddogfennau ar ffurfiau eraill
4. y weledigaeth greadigol ar gyfer y gwaith
5. lle i gaffael y wybodaeth am y gyllideb, yr amserlen, y model busnes, y gofynion cynhyrchu refeniw a'r gweithgareddau tebygol
6. y safonau, yr arferion a'r canllawiau perthnasol gan gynnwys canllawiau a'r ymarfer gorau i sicrhau bod y defnyddwyr yn gyfforddus a bod y profiad yn un o safon
7. effaith amrywioldeb, cynhwysiant, hygyrchedd, moeseg, deallusrwydd emosiynol a seicoleg ymddygiad ar brosiectau
8. galluoedd, cyfleoedd a chyfyngiadau'r technolegau a'r dulliau sydd ar gael gan gynnwys cymhwyster animeiddiad amser real
9. sut i farnu sgiliau, arbenigedd a galluoedd aelodau eraill o'ch tîm
10. buddion ac anfanteision y gwahanol gyfarpar y gallwch chi eu defnyddio a phryd mae hi'n briodol ichi eu defnyddio
11. y cyfarpar y mae'n bosib bod pobl eraill yn eu defnyddio i weithio ar asedau ar y cyd
12. sut i gyflwyno'ch dadleuon er mwyn ategu'ch safbwynt
13. sut i adnabod y goblygiadau o ran cost a'r ymarferoldebau ynghylch cyflawni'r cyfarwyddyd gan gynnwys deunyddiau, cyfarpar, lleoliadau a chyllidebau
14. sut i ddefnyddio gwaharddiadau neu nodiannau mewn cytundebau er mwyn gwarchod eich mudiad rhag gofynion amwys neu newidiol
15. beth i'w asesu er mwyn sicrhau dichonoldeb technegol
16. sut i asesu effaith gwahanol newidiadau gan gynnwys toriadau i gyllidebau neu weledigaeth greadigol newidiol
17. sut i asesu gwerth cymharol costau gosod neu adeiladu graddfa fawr yn erbyn gwaith saethu penodol

Datblygwyd gan	ScreenSkills
Dyddiad cymeradwyo	30 Maw 2021
Dyddiad Adolygu Dangosol	30 Maw 2026
Dilysrwydd	Ar hyn o bryd
Statws	Gwreiddiol
Sefydliad cychwynnol	ScreenSkills
RCU gwreiddiol	SKSIMT2
Galwedigaethau perthnasol	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
Cyfes/Set	Gemau a Chyfryngau Rhyngweithiol
Geiriau Allweddol	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; manylebau technegol; cynnyrch; prototeip; cytundeb