

## Trosolwg

Mae'r safon hon yn ymwneud â meddwl am syniadau gwreiddiol a'u datblygu ar gyfer gemau neu brosiectau cyfryngau rhyngweithiol arfaethedig. Gallai'r syniadau fod ar gyfer prosiectau newydd sbon neu syniadau i wella neu fanteisio ar ddichonoldeb gemau neu gyfryngau presennol. Mae'r safon yn ymwneud â meddwl am a datblygu syniadau dichonol a'u paratoi ar gyfer rhanddeiliaid. Gallwch un ai weithio ar eich liwt eich hun neu gydweithio gydag 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 gemau a phrosiectau 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 sy'n cyflawni gwaith yn ymwneud â gemau neu gyfryngau rhyngweithiol.

## Meini prawf perfformiad

### *Rhaid i chi allu:*

1. ymchwilio a dadansoddi data a gwybodaeth gan ffynonellau dibynadwy er mwyn llywio syniadau
2. datblygu syniadau sydd â'r dichonoldeb a'r sylwedd i fodloni gofynion cynhyrchu, modelau busnes, cynhyrchu refeniw a'r farchnad/defnyddwyr
3. cynnig gwybodaeth eglur i ddangos sut byddai'r ffurf ac arddull yn cydymffurfio gyda'r gyllideb, y gynulleidfa a'r gofynion allweddol eraill
4. defnyddio gwybodaeth gan ffynonellau dibynadwy i amlinellu gwahaniaethau i unrhyw allbynnau tebyg
5. llunio cynigion amlinellol a thriniaethau manwl gywir gan ddefnyddio iaith eglur a darbwyllog
6. sicrhau bod unrhyw ddeunyddiau blasu rydych chi'n eu creu yn portreadu gwybodaeth ddigonol sy'n fodd i bobl ddeall y syniadau
7. addasu triniaethau i fodloni'r gofynion newidiol o ran yr amserlen a'r gyllideb ynghyd ag amodau a chyfleoedd y farchnad
8. defnyddio gwybodaeth ddibynadwy i gadarnhau bod ffactorau risg isel i'r prosiectau a'r cwmnïau sydd ynghlwm
9. meddwl am syniadau sy'n cydymffurfio â'r rheoliadau a'r codau ymarfer perthnasol
10. cyflwyno syniadau i'r bobl berthnasol mewn ffordd sy'n sicrhau cyllid, buddsoddiad neu ddsbarthiad
11. pennu cynlluniau cynhyrchu a dosbarthu aml-lwyfan gorau posib y gellir eu datblygu ar y cyd â'r syniadau arfaethedig
12. annog sesiynau trin a thrafod adeiladol gyda'r bobl berthnasol er mwyn rheoli'r broses datblygu

## Gwybodaeth a dealltwriaeth

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

1. y strategaethau i ddatblygu syniadau, ffynonellau gwybodaeth am syniadau a phennu hyd a lled cynulleidfaoedd a sut i fanteisio arnyn nhw
2. y buddion ynghlwm ag addasu, gwella a datblygu prosiectau presennol a lle i ganfod y wybodaeth i wneud hynny
3. pwysigrwydd canolbwyntio ar syniadau a fyddai'n bodloni'r gofynion cyn adnabod y dechnoleg neu'r llwyfannau priodol
4. y technolegau cyfredol a'u galluoedd
5. sut i ddwyn i ystyriaeth y tueddiadau a'r datblygiadau cyfredol, ynghyd ag anghenion newidiol y diwydiant
6. gwahanol genres a disgwyliadau'r masnachwr / defnyddiwr ynghylch pob un
7. y gofynion creadigol a chyllidebol a sut byddai'r gyllideb a'r ffactorau technegol a rhesymegol yn effeithio ar syniadau ac amserlenni gwreiddiol
8. sut i gadarnhau bod y syniadau'n wreiddiol a ddim yn gwrth-ddweud y rheoliadau neu'r polisiau
9. sut i greu deunyddiau blasu effeithiol
10. effaith gofynion y noddwyr a'r gynulleidfa / defnyddwyr arfaethedig ar lwyddiant y syniadau
11. 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
12. effaith amrywioldeb, cynhwysiant, hygyrchedd, moeseg, deallusrwydd emosïynol a seicoleg ymddygiad ar brosiectau
13. y prif ystyriaethau cyfreithiol a moesegol a fyddai'n effeithio ar ddefnydd y wybodaeth
14. sut i leihau ffactorau risg i brosiectau a'r mudiadau sydd ynghlwm
15. sut i allanoli gwybodaeth am ddatblygiad ac ymwybyddiaeth o'r farchnad i gyrrff trydydd parti sy'n fwy profiadol
16. sut byddai'r cynlluniau dosbarthu ac aml-lwyfan gorau posib yn ymarferol ar gyfer y syniadau arfaethedig
17. sut i gydweithio gydag eraill mewn modd calonogol ac adeiladol yn ystod y broses datblygu

SKSIM1

Meddwl am syniadau ar gyfer gemau a phrosiectau cyfryngau rhyngweithiol arfaethedig



---

<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>	SKSIMT1
<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 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; cynnyrch; prototeip; syniad; dichonol; cychwyn; datblygu;

---