Adnabod a chyflwyno cynigion ar gyfer gemau a gwaith cyfryngau rhyngweithiol newydd

Trosolwg

Mae'r safon hon yn ymwneud â chynhyrchu busnes, un ai drwy gaffael, ymateb i wahoddiadau i gyflwyno tendr neu fanteisio ar gyfleoedd masnachol. Mae hyn yn ymwneud â chyflwyno cynigion un ai i gleientiaid neu randdeilaid mewnol i geisio sicrhau eich bod yn derbyn y gwaith. Gallai hyn ymwneud gyda phrosiectau newydd sbon neu wella neu fanteisio ar ddichonoldeb prosiectau presennol.

Mae'n ymwneud ag adnabod a gwerthuso cyfleoedd, pennu hyd a lled cyfleoedd, cyllidebau ac adnoddau a pharatoi a chyflwyno gwybodaeth am allu'r mudiadau i gyflawni'r prosiectau.

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. cyflawni ymchwil marchnad i adnabod bylchau yn y farchnad a chyfleoedd i ddatblygu cynnyrch neu wasanaethau newydd neu fanteisio ar gyllid o gynnyrch neu wasanaethau presennol
2. cyfathrebu gyda chleientiaid arfaethedig perthnasol i gaffael cyfleoedd i gyflwyno tendrau neu gyflwyno syniadau ar gyfer prosiectau
3. gwerthuso cyfleoedd ar gyfer cynnyrch, gwasanaethau neu brosiectau sy'n cyd-fynd gyda model busnes eich mudiad
4. defnyddio gwybodaeth ddibynadwy i adnabod a deall gofynion y cleient a'r farchnad
5. cynnal asesiadau manwl gywir a realistig am werth masnachol y cyfleoedd
6. pennu hyd a lled amcanion, graddfeydd amser, cyllidebau ac adnoddau'r prosiect ynghyd â gofynion y defnyddiwr a fyddai'n cyflawni'r prosiectau arfaethedig
7. cyfathrebu gyda'r staff creadigol, technegol, rheoli prosiect, busnes, marchnata a chymunedol perthnasol i sicrhau bod y cynigion yn realistig ac yn gyraeddadwy
8. paratoi dogfennau i ategu holl agweddau gofynnol y prosiectau arfaethedig
9. cynnig cyflwyniadau eglur a dengar gan gyflwyno gwybodaeth allweddol am gynigion ar ffurf a chyflymder sy'n briodol i'r gynulleidfa
10. trefnu sesiwn dilynol wedi ichi gyflwyno'r wybodaeth i sicrhau bod y gynulleidfa wedi deall y cynigion
11. cyflwyno unrhyw wybodaeth ychwanegol sy'n ofynnol er mwyn egluro'r cynigion i'r cleientiaid neu'r rhanddeiliaid mewnol

Gwybodaeth a dealltwriaeth

Mae angen i chi wybod a deall:

1. nodau, gwerthoedd, rheolaeth, blaenoriaethau a model busnes eich mudiad yn enwedig y cydbwysedd rhwng gwaith i'w hurio a datblygu cynnyrch hapfasnachol
2. strwythur y diwydiant gan gynnwys yr hynny mae'r cystadleuwyr yn canolbwyntio arno a'u gweithgareddau
3. galluoedd, cyfleoedd a chyfyngiadau'r dulliau a'r technolegau sydd ar gael gan gynnwys cymhwyster animeiddiad amser real
4. effaith amrywioldeb, cynhwysiant, hygyrchedd, moeseg, deallusrwydd emosiynol a seicoleg ymddygiad ar brosiectau
5. y ffynonellau gwybodaeth am gystadlaethau a gwobrau a allai ddenu busnes neu grantiau newydd neu ffynonellau cyllid a allai gefnogi prosiectau
6. y ffynonellau gwybodaeth am y farchnad sydd ar gael a sut i ddefnyddio technegau ymchwil i'r farchnad i adnabod marchnadoedd targed, gwahanol gynulleidfaoedd a gweithgareddau'r cystadleuwyr
7. sut i bennu gwerth masnachol y cyfleoedd
8. sut i bennu a fyddai cyflwyno cais am brosiectau'r cleientiaid arfaethedig yn briodol
9. sut i lunio a chyflwyno achos busnes ar gyfer busnes, gan gynnwys sut i gynnal dadansoddiadau buddsoddi ac asesiadau risg
10. pryd mae hi'n briodol i ystyried addasu, gwella a datblygu prosiectau presennol
11. sut a phryd i ymateb i geisiadau ar gyfer tendrau a datblygu cynigion a chyflwyniadau effeithiol
12. sut i adnabod a deall naws busnesau'r cleientiaid a'r cyd-destun priodol ar gyfer y prosiectau
13. anghenion a disgwyliadau'r cleientiaid a chomisiynwyr arfaethedig a sut i reoli perthnasau gyda chleientiaid gan gynnwys peryglon gaddo gormod a thangyflawni
14. sut i barhau i fod yn ymwybodol o gyfleoedd i rwydweithio a hyrwyddo'ch mudiad i gleientiaid neu bartneriaid arfaethedig
15. y galluoedd, yr adnoddau a'r prosesau rheoli prosiectau a chytundebau eich mudiad
16. anghenion a disgwyliadau staff dylunio a chynhyrchu a chyflenwyr eich mudiad

SKSIM2

Adnabod a chyflwyno cynigion ar gyfer gemau a gwaith cyfryngau rhyngweithiol newydd

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	SKSIM2
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
Cyfres/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; busnes; caffael; tendr; masnachol; cyfleoedd; gwerthiannau; datblygiad; gwaith i'w hurio; cynnyrch;