

Trosolwg

Mae'r safon hon yn ymwneud â defnyddio arwyddnodi i ddatblygu cynnwys ar gyfer gemau neu brosiectau cyfryngau rhyngweithiol. Mae'n ymwneud â dewis a defnyddio iaith arwyddnodi priodol, cynhyrchu arwyddnodau a phrofion priodol, cael gwared ar wallau a dogfennu arwyddnodau 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.

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 defnyddio'r adnodd arwyddnodi i ddatblygu cynnwys ar gyfer gemau neu brosiectau cyfryngau rhyngweithiol.

Meini prawf perfformiad

Rhaid i chi allu:

1. caffael gwybodaeth gyfredol am fanylebau, cyfarwyddiadau, paramedrau a chyfyngiadau'r prosiect
2. gofyn am eglurder ynghylch y gofynion a chodi unrhyw broblemau gyda'r bobl briodol pan fo'n ofynnol
3. cynhyrchu arwyddnodau yn unol â manylebau a pharamedrau'r prosiect
4. arwyddnodi'r testun gan ddefnyddio iaith arwyddnodi priodol
5. cynhyrchu arwyddnodau priodol, cadarn, cywir ac effeithlon
6. defnyddio arwyddnodau sy'n cydymffurfio gyda'r safonau, canllawiau neu'r arferion perthnasol
7. profi'r arwyddnodau er mwyn sicrhau ei fod yn gweithredu'n briodol yn unol â'r paramedrau priodol
8. trwsio unrhyw wallau neu broblemau wedi'u hadnabod yn sgil y profion
9. sicrhau bod yr arwyddnodau'n cydymffurfio gyda'r safonau penodol
10. dogfennu'r arwyddnodau fel bod modd i eraill ei ddeall
11. ymateb mewn ffordd gadarnhaol i unrhyw geisiadau am newidiadau
12. trosglwyddo'r ffeiliau wedi'u cwblhau yn unol â'r manylebau a'r cyfarwyddiadau

Gwybodaeth a dealltwriaeth

Mae angen i chi wybod a deall:

1. sut i gaffael gwybodaeth ar, a dehongli manylebau, cyfarwyddiadau, paramedrau a chyfyngiadau'r prosiect gan gynnwys ffurfiau, llwyfannau targed a'u galluedd
2. y gwahaniaeth rhwng datblygu, cynnal gweinyddwyr gwe byw ac animeiddiad amser real a'u heffaith ar y gofynion o ran arwyddnodi
3. sut caiff yr arwyddnodau eu defnyddio a phwy ddylech chi eu holi am eglurder a chodi unrhyw broblemau gyda nhw
4. cystrawen y iaith arwyddnodi rydych chi'n ei defnyddio a'r ffynonellau gwybodaeth i dderbyn help ac awgrymiadau i fanteisio i'r eithaf ar yr iaith arwyddnodi rydych chi'n ei defnyddio wrth godio
5. egwyddorion arwyddnodi semantig, gwelliant cynyddol a diraddiad gosgeiddig
6. gwraidd a datblygiad tebygol ieithoedd arwyddnodi cyfredol yn y dyfodol, ynghyd â chyfleoedd a galluedd a allai ymddangos wrth iddyn nhw esblygu
7. sut i gynhyrchu arwyddnodau effeithiol lle gallwch gael gwared ar wallau a'i chynnal yn rhwydd
8. pam ei bod hi'n bwysig dogfennu arwyddnodau'n eglur
9. sut i brofi a chael gwared ar arwyddnodau'n effeithlon, yn effeithiol ac yn drylwyr
10. y cyfarpar a'r amgylcheddau datblygu priodol ar gyfer codio a dilysu'r arwyddnodau
11. y safonau a'r canllawiau hygyrchedd cyfredol sydd wedi'u cydnabod gan y diwydiant
12. effaith amrywioldeb, cynhwysiant, moeseg, defnyddioldeb, hygyrchedd, deallusrwydd emosynol a seicoleg ymddygiad ar brosiectau
13. sut i ddarllen a deall codau a sylwadau datblygwyr eraill er mwyn addasu, cael gwared ar wallau neu ychwanegu at eu gwaith
14. goblygiadau ceisiadau hwyrach am newidiadau i'r cynnyrch
15. y disgwyliaid eraill a allai fod ynghlwm â'r gwaith i gael gwared ar wallau, defnyddio neu addasu arwyddnodau

Datblygwyd gan	ScreenSkills
Dyddiad cymeradwyo	30 Maw 2021
Dyddiad Adolygu Dangosol	30 Maw 2026
Dilysrwydd	Ar hyn o bryd
Statws	Gwreiddiol
Sefydliad cychwynol	ScreenSkills
RCU gwreiddiol	SKSIM19
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; defnyddiwr terfynol; aml-lwyfan; aml-sianel; arwyddnodi; arwyddnodi; datblygu; cynnwys;ieithoedd;