Defnyddio ieithoedd sgriptio i ddatblygu ymarferoldeb cynnwys ar gyfer gemau a phrosiectau cyfryngau rhyngweithiol

SAFONAU GALWEDIGAETHOL CENEDLAETHOL

Trosolwg

Mae'r safon hon yn ymwneud â defnyddio iaith sgriptio i ddatblygu ymarferoldeb cynnwys ar gyfer gemau neu brosiectau cyfryngau rhyngweithiol. Mae hyn yn ymwneud ag ysgrifennu, profi, cael gwared ar wallau a dogfennu cod 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 arwyddnodau i ddatblygu ymarferoldeb cynnwys ar gyfer gemau neu brosiectau cyfryngau rhyngweithiol.

Meini prawf perfformiad

Rhaid i chi allu:

1. caffael manylebau, cyfarwyddiadau, paramedrau a chyfyngiadau cyfredol y prosiect
2. gofyn am fwy o wybodaeth am y gofynion a chodi unrhyw broblemau gyda'r bobl briodol pan fo'n ofynnol
3. defnyddio'r cyfarpar awduro priodol i fodloni gofynion y prosiect
4. defnyddio'r cyfarpar awduro penodol yn unol â'r gofynion
5. ysgrifennu cod effeithlon ac ailddefnyddiadwy sy'n hawdd i'w gynnal a chael gwared ar unrhyw wallau ohono
6. codio sgriptiau i ddarparu'r ymarferoldeb penodol
7. llunio cod modwlar i fodloni'r gofynion
8. dogfennu'r cod fel bod modd i eraill ei ddeall
9. profi'r cod i sicrhau ei fod yn gweithredu'n gywir yn unol â'r paramedrau penodol
10. trwsio unrhyw wallau neu broblemau sydd wedi'u hadnabod yn sgil y profion
11. cyfathrebu gyda chydweithwyr i sicrhau y caiff y dyluniadau a'r manylebau eu gweithredu'n gywir
12. ymateb mewn ffordd gadarnhaol i geisiadau am newidiadau
13. defnyddio'r cynnyrch wedi'u cwblhau ar ffurfiau priodol ar gyfer llwyfannau neu weinyddion priodol 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 galluoedd ynghyd ag unrhyw broblemau'n ymwneud â chyflawni cynnwys ac asedau a goblygiadau cyfryngau wedi'i fewnosod
2. eich safle yn y broses cynhyrchu cyffredinol a phwy i dderbyn mwy o wybodaeth ganddyn nhw, codi problemau gyda nhw ynghyd â gwirio priodoldeb y gwaith wedi'i gwblhau gyda nhw
3. yr egwyddorion rhaglennu perthnasol a'r ymarfer gorau gan gynnwys rhaglennu gwrthrych cyfeiriedig a rhaglennu gweithredol
4. ieithoedd sgriptio safon diwydiant a nodweddion a chystrawen yr iaith rydych chi'n ei defnyddio ynghyd â ffynonellau gwybodaeth am help ac awgrymiadau ar fanteisio i'r eithaf ar yr iaith sgriptio rydych chi'n codio gyda hi
5. datblygiad tebygol ieithoedd sgriptio cyfredol yn y dyfodol, a chyfleoedd a galluoedd a allai ddatblygu wrth i'r ieithoedd esblygu
6. y fframweithiau sydd ar gael ar gyfer yr iaith rydych chi'n ei defnyddio
7. pam ei bod hi'n bwysig cynnig dogfennau a sylwadau eglur am godau fel bod modd i eraill ei ddeall
8. sut i brofi cod a chael gwared ar unrhyw wallau ohono yn effeithlon, yn effeithiol ac yn drylwyr.
9. goblygiadau ceisiadau hwyrach am newidiadau i ymarferoldeb neu agweddau eraill prosiectau
10. sut i ddarllen a deall cod a sylwadau datblygwyr eraill er mwyn addasu, dadfygio neu ychwanegu at eu gwaith
11. y goblygiadau ar gyfer dylunio a datblygu defnyddio data byw, cynnwys ar sail cronfa ddata, datblygu, cynnal, gweinyddion gwe byw ac animeiddiad amser real
12. effaith amrywioldeb, cynhwysiant, moeseg, defnyddioldeb, hygyrchedd, deallusrwydd emosiynol a seicoleg ymddygiad ar brosiectau
13. y safonau perthnasol a'r arferion rhyngweithredu
14. materion perthnasol yn ymwneud ag amrywioldeb, cynhwysiant, moeseg, defnyddioldeb, hygyrchedd, deallusrwydd emosiynol a seicoleg ymddygiad ar ddyluniad y cynnyrch a'r prosiectau
15. disgwyliadau eraill a allai fod ynghlwm â dadfygio, defnyddio neu addasu eich

cod

16. safonau caiff eu gweithredu gan y diwydiant a thueddiadau technegol eraill

SKSIM23

Defnyddio ieithoedd sgriptio i ddatblygu ymarferoldeb cynnwys ar gyfer gemau a phrosiectau cyfryngau rhyngweithiol

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	SKSIM22
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; sgriptio; iaith; ymarferoldeb; technegol; cynnwys; ased