

Multimedia utilizzando Macromedia Flash 8

Impostazione dei requisiti di un progetto

- Identificare lo scopo, i destinatari e le necessità dei destinatari per contenuti sofisticati.
- Identificare i contenuti sofisticati rilevanti per lo scopo ed appropriati per il pubblico destinatario.
- Conoscere le opzioni per produrre contenuti sofisticati accessibili
- Dimostrare la conoscenza delle disposizioni di base relative al diritto d'autore (come la relativa terminologia, i permessi da ottenere e la citazione di materiale coperto da diritto d'autore).
- Comprendere le mansioni e le responsabilità della gestione di progetti.
- Comunicare con altri (committenti e clienti) riguardo il piano del progetto e dei contenuti.

Identificare gli elementi di progetto di contenuti sofisticati

- Identificare le procedure consigliate per progettare contenuti sofisticati per un sito web.
- Dimostrare la conoscenza dei principi e degli elementi di progettazione.
- Identificare le tecniche per creare contenuti sofisticati che siano accessibili e leggibili.
- Usare uno storyboard per produrre elementi di contenuti sofisticati.

Conoscere Macromedia Flash

- Identificare gli elementi dell'interfaccia di Flash.
- Utilizzare ispezione Proprietà.
- Utilizzare Timeline.
- Conoscere i tipi di file Flash.
- Identificare le procedure consigliate per gestire le dimensioni di un documento Flash pubblicato.

Costruire elementi con contenuti sofisticati

- Seguire le specifiche di progetto.
- Adattare le proprietà di progetto.
- Utilizzare le guide ed i righelli in Flash
- Utilizzare gli strumenti del Pannello degli strumenti per selezionare, creare e manipolare testo e grafica.
- Importare e modificare grafica.
- Creare testo.
- Adattare le proprietà del testo.
- Creare oggetti e convertirli in simboli includendo grafica, brevi filmati e pulsanti.
- Conoscere i simboli e le librerie.
- Modificare simboli ed istanze.
- Creare maschere.
- Creare animazioni (cambiare la forma, la posizione, la dimensione, il colore e la trasparenza)
- Aggiungere semplici controlli attraverso i frame e le azioni degli oggetti.
- Importare ed usare suoni.
- Aggiungere ed esportare video.
- Pubblicare documenti Flash.

Valutare elementi con contenuti sofisticati

- Condurre test tecnici di base.
- Identificare tecniche per test di base sull'usabilità.

Impostazione dei requisiti di progetto

- Identificare lo scopo, i destinatari e le necessità dei destinatari per un sito web.
- Identificare il contenuto delle pagine web che è rilevante per lo scopo del sito web ed appropriato per il target dei destinatari.
- Dimostrare la conoscenza delle disposizioni di base relative al diritto d'autore (come la relativa terminologia, i permessi da ottenere e la citazione di materiale coperto da diritto d'autore).
- Dimostrare la conoscenza delle regole di base per l'accessibilità dei siti web rivolte alle persone con difficoltà motorie e visive.
- Seguire le specifiche di progetto.
- Capire le mansioni e le responsabilità nella gestione di progetti.

Pianificare la struttura del sito e lo schema delle pagine.

- Dimostrare la conoscenza delle procedure consigliate per la progettazione di siti web (mantenere la consistenza, usare stili, usare font di carattere standard e colori adeguati per il web)
- Produrre progetti di siti web che funzionino egualmente bene su computer con sistema operativo Macintosh e Windows.
- Dimostrare la conoscenza dei principi e degli elementi di progettazione dello schema delle pagine.
- Identificare i principi di base per l'utilizzo, la leggibilità e l'accessibilità di un sito web.
- Dimostrare la conoscenza dei diagrammi di flusso e dello storyboard per creare pagine web e una mappa del sito (indici di sito) che mantenga la gerarchia del sito web pianificato.
- Comunicare con altri (committenti e clienti) riguardo il piano di progetto e dei contenuti.

Conoscere l'interfaccia di Macromedia Dreamweaver

- Identificare gli elementi dell'interfaccia di Dreamweaver.
- Utilizzare la barra Inserisci.
- Utilizzare ispezione Proprietà.
- Utilizzare il pannello Risorse (Assets).
- Utilizzare il pannello File.

Aggiungere contenuti

- Definire un sito Dreamweaver.
- Creare, attribuire nome e titolo e salvare pagine web.
- Seguire il diagramma di flusso e lo storyboard per creare pagine web e mappe di sito (indici del sito) che mantengano la gerarchia stabilita per il sito web.
- Aggiungere testo ad una pagina web.
- Inserire immagini ed applicare testo alternativo ad una pagina web.
- Collegare contenuti web, usando collegamenti ipertestuali, collegamenti e-mail e ancoraggi con nome.
- Inserire file sofisticati come video, immagini e animazioni in formato Flash.

- Inserire barre di navigazione, immagini con rollover e pulsanti creati con Macromedia Fireworks.
- Costruire mappe di immagini
- Importare in una pagina web dati in forma tabulare.
- Importare in una pagina web documenti Word o Excel

Organizzare e modificare il contenuto

- Impostare e modificare le proprietà di un documento.
- Organizzare il contenuto utilizzando le tabelle.
- Organizzare la disposizione delle pagine web utilizzando i layers (livelli).
- Modificare il testo e le proprietà del testo.
- Modificare file Flash in formato SWF in una pagina web.
- Creare modelli di pagine web.
- Usare tag fondamentali per impostare un documento HTML, formattare il testo, aggiungere collegamenti, creare tabelle e costruire liste ordinate e non ordinate.
- Aggiungere contenuti rilevanti per rendere visibile la pagina web ai motori di ricerca.
- Utilizzare i CSS per sviluppare progetti riutilizzabili.

Valutare e mantenere un sito

- Condurre test tecnici di base.
- Identificare le tecniche per i test di base sulla usabilità.
- Presentare le pagine web ad altri (come membri della squadra e clienti) per la valutazione ed i riscontri.
- Identificare i metodi per raccogliere riscontri sul sito.