

pagina stampata dal sito ScuolaSI <http://www.scuolasi.it>

pubblicato il 20/12/2011

Adobe Rich Media Communication utilizzando gli obiettivi Flash Professional CS5

Dominio 1.0 Impostare i requisiti del progetto

- 1.1 Individuare lo scopo, i destinatari e le necessità dei destinatari dei contenuti multimediali.
- 1.2 Identificare il contenuto rich media che è rilevante per lo scopo dei media in cui sarà utilizzato (siti web, dispositivi mobili, e così via).
- 1.3 Comprendere le opzioni per la produzione di contenuti multimediali accessibili
- 1.4 Dimostrare di conoscere le regole di copyright standard (termini correlati, acquisizione dell'autorizzazione e citazione del materiale protetto da copyright).
- 1.5 Comprendere i compiti e le responsabilità di gestione dei progetti
- 1.6. Comunicare con altri (colleghi e clienti) riguardo ai piani di progettazione e contenuti

Dominio 2.0 Individuare gli elementi di progettazione Rich Media

- 2.1 Identificare le migliori pratiche generali e specifiche di Flash per la progettazione di contenuti multimediali per un sito web.
- 2.2 Dimostrare di conoscere elementi e principi di progettazione.
- 2.3 Identificare le tecniche generali e specifiche di Flash per creare elementi multimediali che siano accessibili e leggibili
- 2.4 Utilizzare uno storyboard per produrre elementi multimediali.
- 2.5 Organizzare un documento Flash

Dominio 3.0 Comprendere l'interfaccia Adobe Flash CS5

- 3.1 Individuare gli elementi dell'interfaccia di Flash.
- 3.2 Utilizzare ispezione Proprietà.
- 3.3 Utilizzare Timeline.
- 3.4 Regolare le proprietà del documento.
- 3.5 Usare le guide e righelli di Flash.
- 3.6 Usare Motion Editor.
- 3.7 Comprendere i tipi di file Flash.
- 3.8 Identificare le migliori pratiche per la gestione delle dimensioni del file di un documento Flash pubblicato.

Dominio 4.0 Costruire gli elementi Rich Media utilizzando Flash CS5

- 4.1 Effettuare decisioni di sviluppo di contenuti multimediali, sulla base di analisi e interpretazione di specifiche di progetto.
- 4.2 Utilizzare gli strumenti del pannello Strumenti per selezionare, creare e manipolare grafica e testo.
- 4.3 Importare e modificare immagini.
- 4.4 Creare testo.
- 4.5 Regolare le proprietà del testo.
- 4.6 Creare oggetti e convertirli in simboli, tra cui grafica, filmati e pulsanti.

4.7 Comprendere simboli e librerie.

4.8 Modificare simboli e istanze

4.9 Creare maschere.

4.10 Creare animazioni (modifiche di forma, posizione, dimensione, colore e trasparenza).

4.11 Aggiungere controlli semplici tramite ActionScript 3.0.

4.12 Importare ed utilizzare suono.

4.13 Aggiungere ed esportare video.

4.14 Pubblicare ed esportare documenti Flash.

4.15 Rendere un documento accessibile

Dominio 5.0 Valutare gli elementi Rich Media utilizzando Flash CS5

5.1 Condurre test tecnici di base.

5.2 Identificare tecniche per test di base sull'usabilità.