



## OBIETTIVI INTRODUTTIVI

### 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 Adobe Flash CS3

- \* 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.

## Multimedia utilizzando Adobe Flash CS3

### Costruire elementi con contenuti sofisticati

- \* 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 mediante ActionScript 3.0.
- \* 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.