

Flash CS3

Questi obiettivi verranno valutati nell'esame sull'utilizzo di Adobe Flash CS3 per la comunicazione multimediale

Definizione dei requisiti di progetto

- 1.1 Individuare lo scopo, i destinatari e le esigenze degli utenti di contenuti multimediali.
- 1.2 Individuare i contenuti multimediali attinenti allo scopo del sito e appropriati ai destinatari.
- 1.3 Comprendere le opzioni disponibili 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 attività e responsabilità relative alla gestione dei progetti.
- 1.6 Comunicare con altre persone, ad esempio colleghi e clienti, riguardo a progetti di pianificazione e contenuti.

Individuazione degli elementi di progettazione multimediale

- 2.1 Individuare le procedure consolidate per la progettazione di contenuti multimediali per un sito web.
- 2.2 Dimostrare di conoscere elementi e principi di progettazione.
- 2.3 Individuare le tecniche appropriate per creare elementi multimediali accessibili e leggibili.
- 2.4 Utilizzare una storyboard per produrre elementi multimediali.

Conoscenza di Adobe Flash CS3

- 3.1 Individuare gli elementi dell'interfaccia di Flash.
- 3.2 Utilizzare la finestra di ispezione Proprietà.
- 3.3 Utilizzare la Timeline.
- 3.4 Conoscere i tipi di file Flash.
- 3.5 Individuare le procedure consolidate per la gestione delle dimensioni dei file di un documento Flash pubblicato.

Creazione di elementi multimediali

- 4.1 Seguire le specifiche di progettazione.
- 4.2 Adattare le proprietà dei documenti.
- 4.3 Utilizzare guide e righelli di Flash.
- 4.4 Utilizzare gli strumenti del pannello Strumenti per selezionare, creare e modificare grafica e testo.
- 4.5 Importare e modificare la grafica.
- 4.6 Creare testo.
- 4.7 Adattare le proprietà del testo.
- 4.8 Creare oggetti e convertirli in simboli, ad esempio elementi grafici, clip di filmati e pulsanti.
- 4.9 Comprendere i simboli e la libreria.
- 4.10 Modificare simboli e istanze.
- 4.11 Creare maschere.
- 4.12 Creare animazioni (modifiche di forma, posizione, dimensioni, colore e trasparenza).
- 4.13 Aggiungere controlli semplici tramite ActionScript 3.0.
- 4.14 Importare e utilizzare risorse audio. 4.15 Aggiungere ed esportare video.
- 4.16 Pubblicare documenti Flash.

Valutazione di elementi multimediali

- 5.1 Condurre test tecnici di base.
- 5.2 Individuare tecniche per test di usabilità di base.