

## Multimedia utilizzando Macromedia Flash 8

### 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 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.