

CORSO DI WEBDESIGN

Il corso ha una durata di **50 ORE**

Il corso di web design è articolato in 6 moduli formativi:

Adobe Photoshop CS5 - 12 ore

Adobe Dreamweaver CS5 - 4 ore

Adobe Illustrator CS5 - 12 ore

Adobe Flash CS5 - 12 ore

HTML/CSS - 8 ore

Usabilità ed architettura delle informazioni - 2 ore

Ti ricordiamo che è possibile seguire anche solo alcuni dei moduli di questo corso.

PROGRAMMA DETTAGLIATO DEL CORSO DI WEB DESIGN

Il corso si articola in 6 moduli didattici che comprendono le seguenti aree:

- *Adobe Photoshop CS5*
- *Adobe Dreamweaver CS5*
- *Adobe Illustrator CS5*
- *Adobe Flash CS5*
- *HTML/CSS;*
- *Usabilità ed architettura delle informazioni*

ADOBE PHOTOSHOP CS5

UNITÀ DIDATTICA 1: GRAFICA BITMAP ED INTRODUZIONE ALL'UTILIZZO DI PHOTOSHOP

- Concetti fondamentali di Photoshop
- Immagini bitmap e grafica vettoriale
- Dimensioni e risoluzione delle immagini

UNITÀ DIDATTICA 2: USO DEGLI STRUMENTI

- Uso delle palette principali
- modificare le dimensioni e la risoluzione di un'immagine
- metodi modelli di colore e conversioni tra i metodi di colore
- uso degli strumenti di selezione
- i tracciati di ritaglio
- la modalità maschera veloce

UNITÀ DIDATTICA 3: LA GESTIONE DEL COLORE

- Colori singoli e quadricromia
- modalità colore: CMYK e RGB
- creazione e modifica dei colori

UNITÀ DIDATTICA 4: CREAZIONE E GESTIONE DEI TESTI

- La palette carattere
- Formattazione dei testi
- Impaginare un testo
- Creare effetti sui testi

UNITÀ DIDATTICA 5: USO DEI LIVELLI

- I livelli e le loro proprietà
- La gestione dei livelli
- Modificare i livelli
- Le maschere di livello
- Gli stili di livello

UNITÀ DIDATTICA 6: LA TRASPARENZA

- Applicare le impostazioni di trasparenza
- Modificare l'opacità agli oggetti grafici
- Applicare un contorno sfocato
- Creazione di un'ombra esterna

ADOBE DREAMWEAVER CS5

UNITÀ DIDATTICA 1: INTERFACCIA E LAYOUT DI LAVORO DI DREAMWEAVER

- Pannelli e barra delle proprietà
- Creazione e salvataggio di una pagina Html con Dreamweaver
- Creare e salvare un layout
- Navigazione tra i documenti aperti
- Le viste di Dreamweaver
- Gestione dei CSS in Dreamweaver

UNITÀ DIDATTICA 2: INSERIRE FILMATI

- Inserire un'animazione Flash
- Inserire un Flash Video
- Creare e pubblicare un file Pdf

UNITÀ DIDATTICA 3: I MODELLI DI DREAMWEAVER

- Vantaggi nell'uso dei modelli
- Definire le aree modificabili
- Salvare e associare modelli alle pagine
- Staccare le pagine dal modello
- La cartella Templates

UNITÀ DIDATTICA 4: PUBBLICAZIONE DI UN SITO WEB

- La vista locale e la vista remota
- Caricare e scaricare le pagine con Dreamweaver
- I file dipendenti

ADOBE ILLUSTRATOR CS5

UNITÀ DIDATTICA 1: GRAFICA VETTORIALE

- La grafica vettoriale;
- La grafica bitmap;
- Definizione di risoluzione.

UNITÀ DIDATTICA 2: ILLUSTRATOR

- L'area di lavoro;
- L'uso degli strumenti di disegno;
- Penna;
- Pennello;
- linea dritta e box.

UNITÀ DIDATTICA 3: IL COLORE

- I sistemi colore;
- Cmyk;
- Rgb;
- Come e quando usare i diversi sistemi;
- Le sfumature per creare una zona di luce o una zona di ombra;
- Orientare le sfumature;

UNITÀ DIDATTICA 4: ELABORARE UN TESTO

- Scrivere su una curva, su una linea o all'interno di un box;
- Corpo, dimensione, interlinea;
- La palette carattere;
- Testo lineare ed in un blocco;
- Come rendere vettoriale il testo ovvero trattarlo come oggetto;
- Possibilità di deformare il testo, modificarlo, colorarlo;
- Importare il testo da un altro programma o da un altro documento;
- Caratteri incorporati nei file EPS per MAC e WIN.

UNITÀ DIDATTICA 5: OGGETTI

- Come si creano;
- Cerchio, Ellissi, Quadrato, Rettangolo;
- Come si deformano, si colorano, si riducono in proporzione;
- Selezione normale e diretta;
- Curve d'apprendimento;
- Palette di controllo;
- Le bitmap;
- Il PostScripts.

UNITÀ DIDATTICA 6: ALTRE FUNZIONI E FILTRI

- Saturare i colori;
- Sovrapporre diversi elementi con diversi effetti;
- Aggiungere gli effetti, sottrarli, scomporli ecc;
- Lo strumento trama sfumata;
- Fusioni;
- Le maschere.

UNITÀ DIDATTICA 7: ESPORTAZIONE PER IL WEB

- Il layout grafico;
- Master del progetto;
- Esportare per il web;

HTML/CSS

UNITÀ DIDATTICA 1: CONCETTI DI HTML E IMPOSTAZIONE DEL SITO

- Differenze tra i linguaggi di descrizione e i linguaggi di programmazione
- Il linguaggio HTML
- Il tag Html, il tag head, il tag Body
- Impostazione di un sito internet locale
- Impostazione di un sito internet remoto
- Impostazioni di base (titolo, nome del file, proprietà di pagina)
- Concetto di collegamento ipertestuale (link)
- Collegare le pagine
- Percorsi relativi e assoluti
- Collegamento "mailto", ancoraggi e mappe immagine
- I formati di immagini per il web

UNITÀ DIDATTICA 2: IMPAGINARE IN HTML

- Le tabelle e il loro utilizzo
- Impaginazione con tabelle
- Caricare una pagina dentro l'altra con il tag iframe

- Impaginazione con tabelle e la loro formattazione con I CSS

UNITÀ DIDATTICA 3: IL LINGUAGGIO CSS

- I fogli di stile CSS
- Creare e salvare un foglio di stile
- Associare uno o più fogli di stile ad una pagina
- CSS per classe, per tag e avanzati
- Creazione di uno stile per i link
- Creazioni di classi CSS diverse per i link
- Creazione degli Stili CSS per il testo

UNITÀ DIDATTICA 4:IMPAGINARE CON I CSS

- Le impostazioni di pagina con i CSS
- L'impaginazione con I Tag div

ADOBE FLASH CS5

UNITÀ DIDATTICA 1: INTERFACCIA E AMBIENTE DI LAVORO

- Area di lavoro
- Uso dello stage e del pannello Strumenti
- La linea temporale
- Il pannello libreria
- La barra delle proprietà
- Gestione e salvataggio di un layout di lavoro

UNITÀ DIDATTICA 2: IMPOSTAZIONE DI UN NUOVO DOCUMENTO

- Il formato .fla e il formato .swf
- Importare le immagini bitmap
- Importare i video
- Importare gli elementi grafici da Illustrator
- Colore di sfondo e dimensioni
- Impostazione della velocità di un'animazione

UNITÀ DIDATTICA 3: CREAZIONE DI FORME E OGGETTI

- La barra degli strumenti
- Concetto di grafica vettoriale in Flash
- Metodo di disegno delle forme in Flash
- Forme, oggetti e gruppi
- Impostazione di tratti e riempimenti
- Riempimenti sfumati
- Gli strumenti di trasformazione
- Operazioni con i tracciati
- Lo strumento Testo
- Testo e Paragrafo

UNITÀ DIDATTICA 4: LINEA TEMPORALE E ANIMAZIONI

- Uso della linea temporale
- I fotogrammi e i fotogrammi chiave
- Inserimento, rimozione e conversione dei fotogrammi
- Uso dei livelli e della linea temporale
- Etichette dei fotogrammi
- Tecnica Onion Skin
- Creazione di un'animazione fotogramma per fotogramma
- Concetto di interpolazione
- Caratteristiche delle animazioni con le forme
- Creazione di un'interpolazione forma
- Proprietà di un'interpolazione forma
- Creazione di un'interpolazione movimento
- Proprietà di un'interpolazione movimento
- Copiare e incollare i fotogrammi di un'animazione
- Andamento di un'animazione
- Uso dei livelli guida
- Uso dei livelli maschera

UNITÀ DIDATTICA 5: I SIMBOLI

- Uso del pannello libreria
- Creazione di un simbolo
- Simboli e istanze
- Nominare i simboli e le istanze
- Simboli clip filmato
- Simboli pulsanti
- Simboli grafici
- Simboli nidificati
- Effetti colore per le istanze
- Metodi di fusione
- Importare i simboli da Illustrator

UNITÀ DIDATTICA 6: ANIMAZIONI

- Utilizzare il pannello
- Elaborazioni dei fotogrammi su più livelli
- Elaborazioni dei fotogrammi su più livelli
- Interpolazione di forme con elementi grafici multipli
- Inversione dell'ordine dei fotogrammi
- Uso combinato dell'interpolazione e della tecnica fotogramma per fotogramma
- Uso delle maschere animate

UNITÀ DIDATTICA 7: INTERATTIVITÀ CON LE AZIONI (ACTION SCRIPT)

- Uso del pannello Azioni
- Selezione delle Azioni
- Aggiunta di azioni ad un fotogramma
- Controllo della riproduzione di un filmato
- Azioni per movieclip
- Azioni per i pulsanti
- Azioni per i fotogramma

UNITÀ DIDATTICA 8: INTERATTIVITÀ CON GLI OGGETTI

- Creazione di un pulsante rollover
- Anteprima dei pulsanti in modalità di modifica del filmato
- Pulsanti animati con aggiunta di audio
- Realizzazione di un pulsante con più aree attive

UNITÀ DIDATTICA 9: INTERATTIVITÀ CON GLI OGGETTI

- Creazione di un pulsante rollover
- Anteprima dei pulsanti in modalità di modifica del filmato
- Pulsanti animati con aggiunta di audio
- Realizzazione di un pulsante con più aree attive

UNITÀ DIDATTICA 10: AGGIUNTA DI AUDIO E VIDEO AD UN FILMATO

- L'audio di Flash
- Importazione dei suoni
- Inserimento dei suoni nei fotogrammi
- Il formato flas video (flv) e il Flash Video Encoder
- Importazione, settaggio ed esportazione di un video Flash

UNITÀ DIDATTICA 11: DISTRIBUZIONE E PUBBLICAZIONE DEI FILMATI

- Allestimento del filmato per una riproduzione ottimale
- Pubblicazione ed esportazione
- Utilizzo delle opzioni di pubblicazione
- Impostazioni di Flash Player
- Esportazione di Flash in altri formati

USABILITÀ ED ARCHITETTURA SITI WEB

UNITÀ DIDATTICA 1: COS'È L'USABILITÀ

- Definizione (norma ISO 9241)
- Interazione uomo-macchina
- Introduzione agli standard
- A chi e a cosa serve l'usabilità: scopi e metodi
- Usabilità e accessibilità

- Usabilità e architettura delle informazioni

UNITÀ DIDATTICA 2: IL PROGETTO

- Identificazione di scopi e target del sito: analisi di mercato
- Lo scheletro del sito
- Home page (dove sono? Dove posso andare?)
- La barra di navigazione
- Pagine interne
- Link
- Utilizzo di convenzioni

UNITÀ DIDATTICA 3: IL CONTENUTO

- Scrivere per il Web: quantità, qualità, pertinenza e chiarezza
- Disposizione e stile del testo
- Archivio e motore interno: la ricerca delle informazioni
- Espedienti visivi

UNITÀ DIDATTICA 4: LE TECNOLOGIE

- Compatibilità: browser, hardware, piattaforme, plug-in...
- Motori di ricerca esterni e indicizzazione
- Flash: uso e abuso
- Mantenimento e ottimizzazione del progetto