

<b>Tipologia corso:</b>	Web Master Aziendale Completo.
<b>Durata corso:</b>	4 mesi.
<b>Totale ore corso:</b>	100 ore.
<b>Frequenza:</b>	Bisettimanale con possibilità di recupero lezioni.
<b>Orari disponibili:</b>	(10.00-13.00) - (16.00/19.00).
<b>Posti disponibili:</b>	Massimo 5 partecipanti, 1 postazione PC completa per allievo.
<b>Requisiti minimi:</b>	Nessuno.
<b>Software utilizzati:</b>	Adobe Dreamweaver – Fireworks – Photoshop – Flash – Illustrator – After Effects – HTML – CSS – PHP.
<b>Materiale didattico:</b>	Blocco, penna, libro di testo, cartellina porta documenti, dispense, DVD suite adobe, DVD risorse MDC, Penna USB da 2GB, bozza contratto fornitura di servizi.
<b>Certificazioni:</b>	Attestato MDC in “Web Communication” – “Rich Media Communication” – “Web Marketing Management”.
<b>Costo totale:</b>	Euro 1.900,00 (iva esclusa)
<b>Rateizzazione:</b>	Rateizzazione interessi 0. Anticipo + 4 rate mensili.
<b>Figure professionali (inerenti al corso):</b>	Web Designer, Web Master, Web Content Editor, Head Graphic Designer, Web Engineering, Flash Designer, Web Development, Dopywriter, Art Director, Account Manager, Communication Manager.
<b>Note:</b>	<p>Al termine dei corsi, verranno selezionati i migliori studenti per collaborazioni dirette con l’agenzia, in visione di future assunzioni.</p> <p>* durante il corso verranno effettuate delle prove frontali, con veri clienti, per misurare le capacità imprenditoriali e professionali degli allievi.</p> <p>* il corso è aperto ad allievi di ogni livello, in quanto partirà da 0(zero) fino ad approfondire tutti i concetti per gli utenti più esperti.</p> <p>* esame finale.</p>

## PROGRAMMA DIDATTICO DEL CORSO

1. Web Design e usabilità dei siti
2. Studio della Grafica e Accessibilità
3. Linguaggio HTML
4. Adobe Fireworks CS3
5. Adobe Photoshop CS3
6. Adobe Flash CS3
7. Adobe Dreamweaver CS3
8. Cenni su Adobe After Effects CS3 – Illustrator CS3
9. Programmazione PHP MySql
10. Ambienti di sviluppo Open Source
11. Swift 3D
12. Uso appropriato di testi, colori e layout

13. Processi di pianificazione e workflow
14. Indicizzazione sui motori di ricerca
15. Ottimizzazione siti web
16. Posizionamento sui motori di ricerca
17. Branding & Corporate Image
18. Copywriting
19. Web Marketing
20. Politica di comunicazione e promozione online
21. Istituzionalità normative, etica dell'e-commerce
22. Glossario di Web Marketing

## **PROGRAMMA DIDATTICO DEL CORSO COMPLETO**

- **Web Design e usabilità dei siti**

L'estetica ed Internet.  
L'estetica e la navigazione.  
L'estetica e l'ergonomia.  
Lo stile e la progettazione.  
Il campo di attenzione.  
La pianificazione delle interfacce.  
L'accessibilità.  
Il Content Design.  
I percorsi di lettura.  
Le funzioni della grafica.  
Le aree del layout ed i gruppi visivi.  
L'architettura dell'informazione.  
La posizione degli elementi strutturali.  
La visibilità e lo studio dei colori.  
Utilizzo delle font.  
Il "problema" delle animazioni.  
Lo stile del testo.

- **Studio della Grafica e Accessibilità**

Progettazione Grafica Web.  
Progettazione Grafica Cartacea.  
Brand Identity.  
Studio della Comunicazione Visiva.  
Studio dei colori.  
Studio dell'immagine coordinata.  
Fotoritocco di un'immagine.  
Creazione di Marchi e Logotipi e registrazione degli stessi.  
Studio dei caratteri.  
Bilanciamento dei colori.  
Gestione della stampa.  
Studio dell'impaginazione.  
Analisi e critica delle immagini.  
Ottimizzazione del formato grafico (JPEG, GIF, TIFF, BMP).

- **Linguaggio HTML**

Cos'è Word Wide Web.

Il significato di ipertesto e le sue funzioni.

L'Hyper Text Markup Language.

Gli strumenti di navigazione: i browser e le principali piattaforme.

Strutturazione, definizione e navigabilità di un sito web.

La struttura di un documento HTML.

Studio dei TAG e delle loro funzioni.

Inserimento di immagini di sfondo.

Inserimento di colori di sfondo.

Inserimento, formattazione e allineamento di un testo.

Modifica del colore del testo.

Inserimento e allineamento di immagini.

Collegamenti ipertestuali.

I TAG speciali.

- **Adobe Fireworks CS3 (Grafica Vettoriale)**

**Uso di Fireworks:**

Impostazione di un nuovo documento.

Apertura di elementi grafici provenienti da altre applicazioni.

**Selezione e trasformazione di oggetti:**

Operazioni con gli oggetti.

Selezione di oggetti in modalità vettoriale.

Uso dello strumento Sottoselezione.

Uso dello strumento Seleziona dietro.

Modifica di una selezione.

Selezione di pixel.

Creazione di perimetri di selezione pixel.

Tracciamento di punti per creare un perimetro di selezione.

Regolazione di perimetri di selezione.

Creazione di una selezione di pixel inversa.

Sfumatura dei bordi di una selezione di pixel.

Attenuazione del bordo di un perimetro di selezione.

Modifica di oggetti selezionati.

Spostamento, copia, clonazione ed eliminazione di oggetti.

Trasformazione e distorsione degli oggetti.

Organizzazione degli oggetti.

Raggruppamento degli oggetti.

Selezione degli oggetti all'interno dei gruppi.

**Operazioni con gli oggetti vettoriali:**

Inserimento della modalità vettoriale.

La finestra degli strumenti.

Disegno di forme base.

Disegno di tracciati di forma libera.

Uso dello strumento Tracciato vettoriale.

Disegno di segmenti rettilinei di tracciato.

Disegno di segmenti tracciato curvi.

Regolazione della forma di un segmento curvo tramite le curve.

Spostamento di punti e maniglie.

Inserimento ed eliminazione dei punti su un tracciato.

Prosecuzione di un tracciato esistente.

Unione di due tracciati aperti.  
Gli strumenti di disegno.  
Disegno e applicazione di grafica pittorica ai tracciati a forma libera.  
Modifica di tracciati.  
Modifica con strumenti vettoriali.  
Suddivisione dei tracciati in più oggetti.  
Modifica con operazioni sui tracciati.  
Creazione di un oggetto dall'intersezione di due o più oggetti.  
Semplificazione di un tracciato.

### **Operazioni con le bitmap:**

Creazione degli oggetti bitmap.  
Disegno, grafica pittorica e modifica di oggetti bitmap.  
Campionamento di un colore da utilizzare come colore di tratto o riempimento.  
Ammorbidimento delle selezioni di pixel.  
Ritocco delle bitmap.  
Sfocatura, definizione di precisione e applicazione dell'effetto sfumino ai pixel.  
Schiaramento e oscuramento dei pixel.  
Regolazione della luminosità e del contrasto.  
Regolazione di tonalità e saturazione.  
Sfocatura e definizione di precisione delle bitmap.  
Uso dell'effetto Trova bordi per creare l'aspetto di uno schizzo.  
Conversione di un'immagine in trasparenza.  
Uso della funzione Precisione per migliorare la precisione di un'immagine.  
Clonazione di un'area di pixel.  
Ritaglio di un'immagine bitmap.

### **Uso del testo:**

Applicazione di tratti, riempimenti, effetti e stili al testo.  
Creazione di blocchi di testo.  
Modifica di testo.  
Scelta di carattere, dimensioni e stile del testo.  
Applicazione del colore al testo.  
Impostazione dell'orientamento del testo.  
Attenuazione dei bordi del testo.  
Espansione e contrazione della larghezza dei caratteri.  
Impostazione dello spostamento della riga base.  
Conversione del testo in tracciati.  
Collegamento di testo a un tracciato.  
Importazione del testo.

### **Applicazione di colori, tratti e riempimenti:**

Trasformazione e distorsione dei riempimenti Sfumatura e Motivo  
Uso della sezione Colori del pannello Strumenti.  
Operazioni con i tratti.  
Applicazione di tratti.  
Posizionamento di tratti su un tracciato.  
Impostazione di bordi rigidi, anti-alias, o bordi riempimento ammorbidito.  
Aggiunta di texture a tratti e riempimenti.  
Impostazione degli attributi di riempimento degli strumenti di disegno.  
Modifica dei riempimenti uniformi.  
Applicazione di riempimenti sfumati e a motivi.  
Modifica di un riempimento sfumato.  
Creazione di riempimenti con lo strumento Sfumatura.  
Trasformazione e distorsione dei riempimenti.  
Regolazione dei colori e delle tonalità.

### **Applicazione di un Effetto dal vivo:**

Applicazione di effetti tradizionali.  
Applicazione di bordi smussati.  
Applicazione del rilievo.  
Applicazione di ombre e luci.  
Applicazione di filtri e di plug-in di Photoshop come effetti dal vivo.  
Modifica degli effetti dal vivo.  
Salvataggio degli effetti dal vivo come comandi.

### **Livelli e maschere:**

Operazioni con i livelli.  
Organizzazione dei livelli.  
Protezione di livelli e oggetti.  
Condivisione dei livelli.  
Applicazione di maschere alle immagini.  
Maschere vettoriali.  
Maschere bitmap.  
Creazione di una maschera da un oggetto preesistente.  
Modifica delle maschere.  
Selezione di maschere e oggetti mascherati utilizzando le miniature.  
Selezione di maschere e oggetti mascherati con lo strumento Sottoselezione.  
Modifica della modalità di applicazione delle maschere.  
Fusione e trasparenza.

### **Uso dei simboli:**

Creazione di un simbolo.  
Utilizzo del pannello Libreria.  
Importazione di simboli dalla libreria di Flash.  
Esportazione di simboli per la libreria di Flash.  
Creazione di pulsanti e barre di navigazione nella libreria.

### **Porzioni, rollover e punti attivi:**

Creazione e modifica di porzioni.  
Creazione di porzioni HTML.  
Creazione di porzioni di forma irregolare.  
Visualizzazione di porzioni e guide porzione.  
Spostamento delle guide porzione per modificare le porzioni.  
Aggiunta di interattività semplice alle porzioni.  
Creazione di un rollover semplice.  
Creazione di un rollover disgiunto.  
Applicazione di più rollover a una porzione.  
Preparazione delle porzioni per l'esportazione.  
Assegnazione degli URL ai punti attivi.  
Definizione delle modalità di esportazione delle tabelle HTML.  
Operazioni con i punti attivi e le mappe immagine.  
Uso del pannello Comportamenti.

### **Creazione di pulsanti e menu a comparsa:**

Creazione di simboli pulsante.  
Uso dell'Editor di pulsanti.  
Creazione di un semplice pulsante a due stati.  
Creazione di un pulsante a tre o quattro stati.  
Uso degli effetti smusso per disegnare gli stati dei pulsanti.  
Esportazione di simboli del pulsante per Flash.  
Modifica dell'area attiva di un simbolo del pulsante.  
Creazione di barre di navigazione.  
Creazione di menu a comparsa.

Creazione di sottomenu all'interno di un menu a comparsa.  
Progettazione dell'aspetto di un menu a comparsa.  
Impostazione delle proprietà avanzate dei menu a comparsa.  
Posizionamento di menu e sottomenu a comparsa.

#### **Creazione di animazioni:**

Operazioni con i simboli dell'animazione.  
Intercalaggio.

#### **Ottimizzazione ed esportazione:**

Ottimizzazione dei grafici.  
Ottimizzazione nello spazio di lavoro.  
Anteprima e confronto delle impostazioni di ottimizzazione.  
Ottimizzazione dei formati GIF, PNG, TIFF e BMP.  
Rimozione dei colori inutilizzati.  
Regolazione della compressione.  
Trasformazione di aree in trasparenti.  
Ottimizzazione dei file JPEG.  
Esportazione di una singola immagine. Esportazione di un documento suddiviso in porzioni.  
Esportazione di HTML.  
Esportazione di file con codifica UTF-8.  
Rimozione di aloni dalla grafica Web.

### • **Adobe Photoshop CS3 (Grafica)**

#### **Area di lavoro:**

Menù a tendina  
Barra degli strumenti  
Barra di stato

#### **Concetti fondamentali:**

Concetto di Pixel, Pollici, Punti,....  
Risoluzione (DPI)  
Metodo bitmap ecc.....  
Apri un file  
Apri come  
Chiudi un file  
Salva  
I Formati Master: bitmap, Jpg, gif,....  
Salva con nome, ecc.

#### **Strumenti per il disegno:**

La Matita  
Il Pennello  
L'Aerografo  
Strumento gomma

#### **Strumenti per la selezione:**

Selezione  
Sposta  
Lazo  
Bacchetta magica

#### **Strumenti di visualizzazione:**

Mano  
Zoom

#### **Le palette:**

Che cos'è una Palette  
Gestione di una Palette (Ridurre dimensionare,...)

#### **I colori:**

Selezionare i colori di sfondo e primo piano  
Modelli di colore(HSB, RGB, CMYH, LAB)

#### **Strumenti:**

Sfocatura  
Schermatura  
Sfumino  
Contrasta  
Brucia  
Spugna  
Il Testo  
Il Timbro (definizione di un pattern)  
Righello  
Secchiello

#### **Livelli:**

Cosa sono i livelli  
Gestione dei livelli  
Assegnare metodi ad un livello  
Spostamento, eliminazione ed unione dei livelli

#### **Maschere e canali:**

Maschere veloci  
Salvare selezione come maschera  
Modificare una maschera di un canale  
Aggiungere una sfumatura di colore ad un canale

#### **La penna:**

Disegnare tracciati con lo strumento penna  
Colorare i tracciati  
Disegnare i tracciati curvi  
Modifica dei tracciati (cambiare linee rette e curve,aggiungere ed eliminare punti di ancoraggio)

#### **Modifica di un'immagine:**

Taglia  
Copia  
Incolla, incolla dentro  
Trasformazione libera  
Trasforma punti ( scala, ruota, inclina,...)

#### **Correzioni:**

Livelli  
Curve  
Bilanciamento colore  
Luminosità e contrasto  
Tonalità saturazione  
Equalizza  
Dimensioni immagine  
Dimensioni quadro

## • **Adobe Flash CS3**

#### **Disegno:**

Strumenti di disegno: pennino, matita, pennello e linea.  
Impostazione delle preferenze dello strumento pennino.  
La sovrapposizione delle forme.  
Creazione di ovali e rettangoli.  
Disegno di linee rette con il pennino.  
Disegno di tracciati curvilinei con il pennino.  
Spostamento dei punti di ancoraggio dei tracciati.  
La Modellazione.

Raddrizzamento e smussatura delle linee.  
Ottimizzazione delle curve.  
Creazione del testo.  
Impostazione degli attributi del testo.  
Modellazione di un elemento testuale.

#### **Operazioni con i colori:**

Definizione del colore, stile e peso del tratto nella palette Tratto.  
I riempimenti uniformi, sfumati e bitmap nella palette Riempimento.  
Lo strumento Contenitore colore.  
Lo strumento Bottiglia di inchiostro.  
Lo strumento Contagocce.  
Creazione e modifica di colori uniformi con il Mixer.

#### **Uso degli oggetti grafici:**

Selezione di oggetti.  
Uso dello strumento Lazo.  
Spostamento di oggetti.  
Modifica in scala di oggetti.  
Rotazione, Riflessione ed Inclinazione degli oggetti.  
Allineamento di oggetti.

#### **Uso di immagini e di video importati:**

Inserimento di immagini.  
Importazione dei diversi formati di file di immagine.  
Conversione di bitmap in grafici vettoriali.  
Divisione di una bitmap.

#### **Aggiunta di audio:**

Importazione dell'audio.  
Aggiunta di audio a un filmato.  
Aggiunta di audio ai pulsanti.  
La modifica dell'audio.  
Compressione dell'audio per l'esportazione.  
Opzione di compressione MP3 .

#### **Uso dei simboli, delle istanze e degli elementi delle librerie:**

Tipi di comportamento dei simboli.  
Creazione dei simboli e delle istanze.  
Conversione dell'animazione sullo stage in un clip filmato.  
Duplicazione di simboli.  
Modifica delle proprietà di un'istanza.  
Modifica del colore e della trasparenza di un'istanza.  
Assegnazione di un simbolo diverso a un'istanza.  
Cambiamento del tipo di istanza.  
Impostazione dell'animazione per le istanze di grafici.  
Copia degli elementi di una libreria tra filmati.  
Uso degli elementi di una libreria condivisa.  
Creazione di pulsanti.  
Sostituzione di un'istanza con un altro simbolo.

#### **Creazione di animazioni:**

Creazione dei fotogrammi chiave.  
Creazione, Visualizzazione e Modifica dei livelli.  
Uso dei livelli guida.  
Uso dei livelli maschera.  
Rappresentazioni di animazioni nella linea temporale.  
Distribuzione degli oggetti sui livelli per l'animazione interpolata.  
Interpolazione di istanze, gruppi e testo.

L'interpolazione movimento lungo un tracciato.

L'interpolazione forme.

Uso dei suggerimenti forma.

Le animazioni fotogramma per fotogramma.

La tecnica Onion skin.

Uso dei livelli maschera.

### **Creazione di script con ActionScript:**

Creazione di filmati interattivi.

Uso del pannello Azioni.

Assegnazione di azioni a un pulsante.

Assegnazione di azioni a un clip filmato.

Assegnazione di azioni ai fotogrammi.

### **Creazione di contenuto interattivo con ActionScript:**

Le azioni principali per navigazione e interazione.

Controllo della riproduzione del filmato.

Passaggio a un fotogramma o a una scena.

Riproduzione e interruzione di filmati.

Passaggio a un URL diverso.

### **Pubblicazione ed esportazione:**

Prova di un filmato.

Ottimizzazione dei filmati.

Prova delle prestazioni di scaricamento dei filmati.

Riproduzione di filmati Flash.

Pubblicazione dei documenti Flash.

Scelta del formato per le impostazioni di pubblicazione dei filmati Flash.

Esportazione di filmati e immagini.

Ottimizzazione dei filmati e pre-loading.

## **• Adobe Dreamweaver CS3**

### **Nozioni fondamentali:**

L'interfaccia di Dreamweaver.

Apertura e creazione di un file HTML.

Definizione del sito.

Intitolare un nuovo documento.

Inserimento e modifica del testo.

Modifica dello sfondo di una pagina.

Salvataggio del lavoro.

Salvataggio della copia di un file.

Proprietà della pagina.

La vista codice.

Colori e pagine web.

Griglia e righelli.

L'anteprima nei browser.

Stampa della finestra del browser.

### **Gestione del sito:**

Gestione della finestra del sito.

Differenza tra un server locale e uno remoto.

Impostazione di una connessione ad un server remoto.

Pubblicazione del sito.

Cos'è l'FTP e come viene gestito.

### **La progettazione:**

Creazione e modifica delle tabelle.

Le tabelle e l'impostazione del layout di una pagina.  
Le proprietà delle tabelle: spaziatura, allineamento e dimensione.  
Modifica delle tabelle: righe e colonne.  
Lavorare in pixel o in percentuale.  
Come inserire immagini di sfondo nelle tabelle.  
Creazione e formattazione dei moduli.  
Creazione di un modello.

### **I CSS:**

Studio degli stili CSS.  
Creazione di uno stile CSS.  
Modifica di uno stile CSS.  
Collegamento di un CSS esterno.  
La formattazione del testo con gli stili CSS.  
Impostazione dei link con gli stili CSS.  
Creazione di una scrollbar personalizzata con gli stili CSS.  
Allineamento del testo e delle immagini con gli stili CSS.  
Creazione di bordi con gli stili CSS.  
Creazione di elenchi personalizzati con gli stili CSS.

### **Gestione delle immagini:**

Inserimento dei file di immagine.  
Proprietà delle immagini.  
Posizionamento di un'immagine.  
I formati dei file da utilizzare.  
Inserimento dei alt TAG nelle immagini.  
Creazione dei punti attivi nelle immagini.  
Immagini rollover.

### **Interattività e comportamenti:**

Lavorare con i collegamenti e gli URL.  
Test dei collegamenti del sito.  
Testo e immagini come collegamenti.  
I collegamenti e-mail.  
Gli ancoraggi.  
Le mappe immagine.  
Creazione di rollover e rollover disgiunti.  
Livelli e posizionamento.  
Importazione di un livello nella linea temporale.  
Uso ed esecuzione delle linee temporali (DHTML).  
Animazione di un livello in una pagina HTML.  
Aggiunta di fotogrammi chiave ad una linea temporale.  
Impostare la visibilità di un livello durante un'animazione.  
Rendere un livello trascinabile dall'utente.  
Esecuzione di una linea temporale da parte dell'utente.  
Inserimento di file in formato Flash.  
Proprietà di un file Flash: la trasparenza.  
Aprire una finestra del browser pop-up.  
Aprire una finestra pop-up da un file Flash.  
Messaggio pop-up.  
Creazioni messaggi nella barra di stato.

## **• Adobe After Effects CS3**

Tecniche di annullamento background  
Il Chroma-key

Le telecamere  
Cenni montaggio video

- **Adobe Illustrator CS3**

Cenni sulla grafica vettoriale con Illustrator

- **Programmazione PHP MySql**

Creazione di un layout CSS in Fireworks.  
Regole per i layout basati su CSS.  
Esportare un layout CSS da Fireworks.  
Ottimizzazione delle porzioni per l'esportazione di CSS.  
Uso dei CSS per la creazione di un .dwt TABLELESS.  
Utilizzo dei Frameworks per la realizzazione di interfacce Web evolute.

AJAX Menu via **Spry**.  
AJAX Tabs via **jQuery**.  
AJAX Accordion via **jQuery**.  
AJAX Calendar via **jQuery**.  
AJAX Tooltip via **YUI**.  
AJAX TreeView via **YUI**.  
AJAX Multibox via **Mootools**.  
AJAX Slideshow via **Mootools**.

Installazione del Web Server Apache.  
Installazione del linguaggio PHP.  
Installazione di MySql.  
Utilizzo del front-end PhPmyAdmin.  
Creazione e modifica di un Database MySql.  
Approfondimenti sul linguaggio PHP 5:  
Creazione ed utilizzo delle Variabili.  
Creazione ed utilizzo delle Costanti.  
I Numeri, le Stringhe di caratteri.  
Data e ora.  
Creazione ed Utilizzo delle Array.  
Le Array superglobali.  
Definizione di un sito dinamico in Dreamweaver.  
Connessione al Database MySql.  
Registrazione di un nuovo utente con invio mail di conferma e Attivazione!  
Funzioni di Upload dei file senza utilizzo della cartella "public".  
Creazione della pagina dei prodotti e dettaglio.  
Creazione della pagina carrello con tutte le funzioni più avanzate, dalla rimozione del prodotto tramite checkbox, il pulsante svuota carrello, dall'acquisto in contrassegno fino all'acquisto con Paypal!  
Invio delle email, per registrazione mailing list.  
Creazioni di moduli per richiesta informazioni con invio mail direttamente in PHP.  
Creazione ed utilizzo di un Back office per la gestione del sito:  
Aggiungere un prodotto.  
Modificare un prodotto.  
Cancellare un prodotto.  
Creazione di un motore di ricerca interno al sito.  
Come pubblicare in remoto il sito.

Configurazione di uno spazio PHP.  
Protezione di un Database, gestione dei privilegi.  
Esportazione dei dati in sql e importazione nel database in remoto.  
Modificare il file di connessione per il remoto.  
Test del sito su di un sever remoto.

- **Ambienti di sviluppo Open Source**

Joomla  
Wordpress  
Forum  
e-Commerce completo e vendita online  
Paypal

- **Swift 3D (modellazione e animazione 3D)**

Interfaccia del programma.  
Proprietà del documento.  
Proprietà dell'ambiente.  
Colore di sfondo.  
Colore luce ambiente.  
Ambiente.  
**Lavorare con gli oggetti:**  
Proprietà dell'oggetto: Nome, Nascondi, Blocca, Rifrazione, Texture e Smusso.  
Selezione di oggetti: Singola, Multipla, dal Pannello Gerarchia.  
Creazione di Gruppi.  
Tagliare, Copiare, Incollare e Cancellare gli oggetti.  
Posizionare gli oggetti: "Seleziona e Sposta", tramite Assi, o tramite Valori Numerici.  
I Perni.  
Rotazione di oggetti: rotazione numerica.  
Scalare gli oggetti.  
Pannello gerarchia.  
**Primitive:**  
Inserimento di una Primitiva.  
Sfera, Geosfera, Cubo, Piramide, Cono, Cilindro, Toroide, Piano e Poliedro.  
**Testo:**  
Inserire un Oggetto Testo.  
Proprietà del Testo.  
Proprietà del rilievo del Testo.  
Dimensioni del Testo.  
Modificare un carattere del Testo individualmente.  
Convertire il Testo in tracciato.  
Lavorare con il testo in Modalità Modellazione Avanzata.  
**Editor dell'Estrusione:**  
Come si lavora, concetti di base sull'Estrusione.  
Pannello degli strumenti.  
La Griglia.  
Creazione di forme.  
Modificare un disegno: punti e maniglie Bezier.  
Lavorare con forme complesse.  
Combinare e Sottrarre Forme.  
Il Morphing.  
Proprietà dell'Estrusione.

Lavorare con oggetti estrusi in Modalità Modellazione Avanzata.

### **Editor del Tornio:**

Come si lavora, concetti di base sul Tornio.

Creare un oggetto con il Tornio.

Proprietà del Tornio e Morphing.

Lavorare con oggetti torniti in Modalità Modellazione Avanzata.

### **Importazione di File:**

Importazione di file .3DS.

Importazione di file .AI.

### **Modellazione Avanzata:**

Terminologia 3D: i Poligoni.

Modellazione.

Lavorare con le Viste.

Pulsante Modifica Mesh.

Combinare e tagliare parti di Mesh.

Le Primitive.

Seleziona, Modica, Sposta, Scala, Ruota ed Estrudi.

### **Materiali:**

Galleria dei Materiali.

Materiali Vettoriali.

Materiali Raster.

Applicazione di un materiale.

Proprietà dei materiali.

Creazione e modifica di un materiale.

Colori Solidi.

Bitmap Textures.

Textures procedurali.

Materiali trasparenti.

Materiali riflettenti.

Materiali d'Ambiente.

### **Le Telecamere:**

Modalità Telecamera.

Modalità Prospettiva.

Creare una "Telecamera Libera".

Creare una "Telecamera Target".

Proprietà delle Telecamere.

Rendering della Vista Telecamera.

Lavorare con più Telecamere.

### **Le Luci:**

Tipi di luci.

Addizionare o eliminare una luce Spot.

Addizionare o eliminare una luce Diffusa.

### **Animazione:**

Pulsante "Animate".

La Timeline.

Galleria della Animazioni.

Animazione tramite "Fotogrammi Chiave".

Modifica dei "Fotogrammi Chiave".

Modifica delle Traiettorie.

Animare la scalatura.

Animare i Materiali.

Animare le Luci.

Animare le Telecamere.

### **Anteprima ed Esportazione:**

Anteprima e rendering di un singolo fotogramma.

Esportare un file.

### **Renderizzare con RAVIX:**

Tipi di file.

Opzioni generali, Opzioni del Riempimento e Opzioni dei Bordi.

### **Renderizzare con EMO:**

Tipi di file.

Opzioni Generali.

Compressione della Bitmap.

Profondità del colore.

Qualità dell'Antialias.

- **Usò appropriato di testi, colori e layout**

Analisi dei metodi di percezione del colore: Sintesi additiva e sintesi sottrattiva.

Usò del colore come strumento di comunicazione.

Creazioni di palette efficaci di colori in base ai messaggi che si vogliono divulgare.

Il layout e la differenza tra presentazione e contenuto.

L'importanza dell'equilibrio tra i diversi elementi di un layout.

Politiche di branding (diffusione del marchio).

Pilotare le scelte del visitatore disegnando layout efficaci.

Perché scrivere per il web è così diverso da scrivere per qualsiasi altro supporto.

Tecniche di scrittura creativa ed efficaci campagne di e-mail marketing.

Curriculum Vitae. Regole d'oro per non farlo cestinare.

- **Processi di pianificazione e workflow**

Approccio sistematico al lavoro. Perché è così importante la pianificazione.

Primo contatto col cliente. Parlare, ma soprattutto ascoltare.

Creazione e gestione di un team. Determinazione delle figure chiave e loro motivazione affinché tutti vadano nella stessa direzione.

Raccolta ed analisi del materiale.

Definizione dei costi produttivi, del tempo necessario e del prezzo.

Si comincia. Pianificazione del lavoro del team o, se il team siamo noi, pianificazione di noi stessi.

Fasi finali della produzione e stesura dei report.

- **Indicizzazione Ottimizzazione e Posizionamento sui motori di ricerca**

### **Dall'ottimizzazione alla pubblicazione per un sito di successo:**

Guida all'acquisto di un dominio.

Studio della realizzazione di un preventivo.

Studio e strategia per la definizione delle parole chiave.

Strumenti di misura dell'efficacia delle parole chiave.

Ricerca per parole chiave e per categorie.

Analisi di comportamento degli spider.

Cos'è il rank di Google.

L'importanza e l'impostazione dei titoli di pagina.

La registrazione sui motori di ricerca: l'importanza delle directory.

Distinzione tra registrazione automatica e manuale: quale delle due?

Essere tra le prime posizioni senza pagare: e' possibile come?  
Il caso dei "velocipedi equestri".  
Analisi dei "competitor" già presenti on-line.  
Il comportamento degli utenti in rete (cosa cercano, come e cosa acquistano..).  
Come creare i contenuti.  
Tecniche avanzate: strumenti di ottimizzazione.  
Il Web design centrato sul cliente.  
Tecniche e test di usabilità.  
Come conquistare e mantenere le prime posizioni nei motori di ricerca.  
Impostazione e creazione dei titoli, dei meta TAG (description, keywords, robots, ecc.), degli alt TAG.  
Definizione strategica dei nomi dei files HTML e dei files immagini.  
Impostazione e creazione dei links e dei loro TAG.  
Uso ottimale del testo in grassetto.  
Uso corretto e "scorretto" del testo nascosto.  
Cosa fare se si viene bannati da un motore di ricerca?  
Cos'è la Mappa del sito?  
Come valutare gli accessi al proprio sito.

## **Branding & Corporate Image**

### **Insegnamenti di general management:**

Strategia

Organizzazione

Marketing e Comunicazione

### **Introduzione alla comunicazione:**

Teorie della comunicazione

Etica della comunicazione

Funzione e processi di comunicazione nel sistema impresa

### **La comunicazione istituzionale dell'impresa:**

La corporate identity

Costruire l'immagine aziendale: dal nucleo dei valori alla manifestazione dei segni

La corporate image e la visual identity

Promuovere l'immagine dell'impresa: corporate advertising eventi e sponsorizzazioni

### **Progettare la comunicazione**

Variabili di mercato e obiettivi aziendali

Pubblici e target

Le ricerche di marketing: qualitative e quantitative

La strategia

Messaggi chiave

Il piano di comunicazione

### **Scrivere e parlare in azienda:**

Forme e stili di scrittura

Regole base del parlare in pubblico

La comunicazione interpersonale

### **Comunicare con il mercato:**

Comunicare con i clienti potenziali e reali

Comunicare con gli intermediari

La campagna pubblicitaria

Media planning e media buying

Il Direct marketing

Le promozioni

### **Il sistema dei media:**

Politica dei media

Elementi di economia dei media  
Comunicazione e informazione  
Diritto della comunicazione e dell'informazione  
Diritto della proprietà intellettuale  
Norme amministrative e penali concernenti la stampa

### **Le relazioni con i media:**

Agenda setting  
Funzioni e contesto operativo di un Ufficio Stampa all'esterno e all'interno dell'Organizzazione  
Gli strumenti: il comunicato stampa, la conferenza stampa, l'intervista  
Il controllo: rassegna stampa ragionata, monitoraggio dell'immagine sui media.

## • **Copywriting**

Chi è il copywriter  
Come si diventa copywriter  
I compagni di banco del copy: l'art director e gli altri ruoli professionali delle agenzie pubblicitarie  
I consigli dei grandi copywriter

### **Conosci il tuo spazio: il tipo di media e il formato degli annunci**

Annunci stampa, affissioni, spot radio e spot tv, siti web, email  
Quali sono le differenze tra i diversi spazi e i diversi media?  
Quante parole devo scrivere?

### **Conosci i tuoi lettori: ecco a voi il famoso "target"**

Chi leggerà il mio annuncio?  
Quali caratteristiche ha il mio lettore?  
Come faccio a conoscere il mio lettore?

### **Conosci i tuoi obiettivi: quale strategia devo usare per scrivere un buon annuncio?**

Comunicare una promessa e un beneficio al target  
Provare che si può mantenere la promessa  
Il Piano di Lavoro Creativo  
Case History  
Esercitazione: Analizzare i messaggi pubblicitari; scoprire il target; risalire al brief

### **Tecniche per scrivere annunci**

La tecnica del Perché  
La tecnica del Come  
La tecnica del Dove  
La tecnica del Chi  
La tecnica del Quando  
La tecnica del Prima e Dopo  
I testimonial  
Le forme retoriche usate negli annunci  
Il tuo annuncio funziona?

### **Caratteristiche della lettura sul web**

Scrivere per il web è differente?  
L'evoluzione del web: siamo tutti redattori?  
Progettare il piano editoriale di un sito web  
Dove trovo le informazioni: ricercare e selezionare i contenuti  
Valutare le informazioni trovate sul web  
Organizzare i contenuti delle pagine web: titoli, sottotitoli, paragrafi  
Quanto testo inserire in una pagina?  
Scrivere testi informativi  
Scrivere testi creativi per il web  
Scrivere testi persuasivi  
L'importanza delle landing page  
Scrivere landing page efficaci  
Adattare al web i contenuti esistenti

Posso guadagnare scrivendo per Internet?

### Scrivere email promozionali

L'oggetto

Il corpo del messaggio

La forma grafica

Come evitare che l'email finisca nel cestino

Email informative

Email promozionali

Regole per scrivere email efficaci e professionali

### Progettare e realizzare una newsletter

#### Elementi di una newsletter

Definire gli obiettivi

Scegliere la frequenza di invio

Cosa scrivo nella newsletter?

Definire i contenuti di una newsletter

#### Il comunicato stampa

Il titolo

Il lead

Il corpo del messaggio

L'ABC del comunicato stampa: Accuratezza, Brevità, Chiarezza

La tecnica delle 5 w

Conquistate il giornalista pigro

La cartella stampa

Il redazionale e il pubbliredazionale

## • Web Marketing

Definizioni

Obiettivi da conseguire

Funzioni del web marketing

Il marketing one-to-one

Strategie di integrazione con il marketing tradizionale

Il web marketing di massa

Il web marketing di nicchia

Le risorse di rete per il web marketing

## • Politica di comunicazione e promozione online

Le caratterizzazioni

Comunicazione online integrata con quella offline

Come farsi conoscere in internet

Come farsi trovare e creare traffico

Servizi di submission

Utili alleanze in rete (scambio link, scambio banner...)

Come comunicare in internet

La comunicazione push

La comunicazione pull

#### I mezzi comunicativi per avere visibilità online:

- Email
- DEM
- Signature file e profile file
- Comunità virtuali
- Newsletter
- FAQ

- Banner
- Business Advertising
- Sponsorizzazioni

#### I mezzi comunicativi per avere visibilità offline:

- Stampa
- TV e Radio
- Affissioni e Poster
- Il marchio
- Pubbliche relazioni offline
- Direct Marketing offline

#### I mezzi promozionali per sostenere la vendita online:

- siti promotori
- messaggi promozionali
- coupon elettronici
- offerte speciali e sconti
- omaggi
- concorsi e premi
- campioni

- **Istituzionalità normative, etica dell'e-commerce**

L'orientamento del governo italiano  
Il quadro normativo dell'e-commerce  
Normative nazionali  
L'attività di e-commerce  
Il contratto di vendita online  
La tutela del consumatore  
La riservatezza della privacy  
I documenti informatici  
Gli aspetti fiscali

- **Glossario di Web Marketing**

Tutti i termini tecnici del web marketing

[www.MDCitaly.com](http://www.MDCitaly.com)  
info@mdcitaly.com