



AICA

Associazione Italiana per l'Informatica
ed il Calcolo Automatico

A large, faint, light gray graphic in the background, consisting of three overlapping circles with a white arrow pointing upwards and to the right, similar to the ECDFL logo.

EUROPEAN COMPUTER DRIVING LICENCE
Multimedia Publishing
Syllabus

Scopo

Questo documento presenta il syllabus di *ECDL Multimedia Modulo 3 – Multimedia Publishing*. Il syllabus descrive, attraverso i risultati del processo di apprendimento, la conoscenza e le capacità di un candidato. Il syllabus fornisce inoltre le basi per il test teorico e pratico relativo a questo modulo.

Nota

La versione ufficiale del Syllabus ECDL Multimedia Versione 1.0 è quella pubblicata sul sito web www.ecdl-multimedia.it, rilasciata nell'anno 2011.

Copyright © 2013 AICA –**Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico**

Tutti i diritti riservati. Questa pubblicazione non può essere riprodotta in alcuna forma se non dietro consenso di AICA. Le richieste di riproduzione di questo materiale devono essere inviate all'editore.

Multimedia modulo 3 – Multimedia Publishing

Il modulo Multimedia Publishing riguarda l'uso di programmi per la realizzazione di progetti multimediali da pubblicare in rete o condividere attraverso diversi supporti ottico-digitali.

In particolare, il candidato dovrà essere in grado di progettare e creare un progetto multimediale per poi pubblicarlo in Internet o condividerlo via e-mail.

Il candidato deve inoltre dimostrare di avere familiarità con la creazione di semplici pagine web.

Sezione	Tema	Rif.	Argomento
3.1 Conoscenze di base	3.1.1 Caratteristiche dei supporti digitali	3.1.1.1	Sapere che cos'è un supporto ottico-digitale (quali CD, CD-ROM, VCD, DVD, Blu-ray, HD DVD).
		3.1.1.2	Saper distinguere i diversi supporti ottico-digitali in base alla capacità di memorizzazione.
		3.1.1.3	Comprendere i principali vantaggi di utilizzo dei diversi tipi di supporti ottico-digitali.
		3.1.1.4	Saper utilizzare i differenti tipi di supporto in base ai differenti ambienti e strumenti (quali PC, TV, sistemi di registrazione).
		3.1.1.5	Memorizzare/trasferire i differenti tipi di contenuti multimediali in base ai differenti supporti (quali dimensione, qualità, velocità di accesso).
3.2 I Progetti multimediali	3.2.1 Caratteristiche di un progetto multimediale	3.2.1.1	Sapere in che cosa consiste un progetto multimediale e quali caratteristiche deve avere.
		3.2.1.2	Saper organizzare in modo logico un progetto multimediale.
		3.2.1.3	Saper scegliere il tipo di supporto in base alle caratteristiche del progetto che deve essere memorizzato/trasferito.
	3.2.2 Sviluppo di un progetto multimediale	3.2.2.1	Inserire un contenuto multimediale in un progetto.
		3.2.2.2	Sapere cosa sono menu e sottomenu di un progetto multimediale e perché è importante utilizzarli.
		3.2.2.3	Strutturare un progetto multimediale in menu e sottomenu.
		3.2.2.4	Selezionare un layout appropriato per il menu.
		3.2.2.5	Cambiare il tipo di carattere delle voci di menu.
		3.2.2.6	Aggiungere una musica di sottofondo.

Sezione	Tema	Rif.	Argomento
		3.2.2.7	Scegliere l'immagine di anteprima.
		3.2.2.8	Creare delle scene.
		3.2.2.9	Collegare le scene create al sottomenu del progetto.
	3.2.3 Masterizzazione	3.2.3.1	Saper correlare la tipologia di rendering al dispositivo che gestirà il contenuto multimediale (quale TV, PC-internet, PC, videofonino, dispositivi portatili).
		3.2.3.2	Impostare la masterizzazione, ad esempio scegliendo la velocità di masterizzazione, creando una o più sessioni, e avviare la masterizzazione.
3.3 Pubblicazione e condivisione	3.3.1 Concetti	3.3.1.1	Conoscere le diverse modalità di pubblicazione.
		3.3.1.2	Sapere come i differenti tipi di file digitali possono essere pubblicati e letti in Internet.
		3.3.1.3	Comprendere i limiti di formato e dimensione di un progetto per la sua pubblicazione su Internet.
	3.3.2 Compressione	3.3.2.1	Comprendere la necessità di comprimere un contenuto prima della pubblicazione in rete o dell'invio via mail.
		3.3.2.2	Comprendere le implicazioni della compressione di un contenuto multimediale (quali perdita di qualità, alleggerimento del file).
		3.3.2.3	Comprimere i diversi tipi di file per la condivisione, quale la pubblicazione in Internet o su dispositivi mobili, o l'invio via email.
	3.3.3 Pubblicazione online	3.3.3.1	Riconoscere le diverse modalità di condivisione dei contenuti multimediali online, ad esempio incorporare il contenuto in una pagina, condividere collegamenti ipertestuali, esportare contenuti su player multimediali esterni.
		3.3.3.2	Caricare un progetto multimediale sul web.
		3.3.3.3	Incorporare un contenuto multimediale in una pagina web.
		3.3.3.4	Inserire in una pagina web il collegamento a un contenuto multimediale.

Sezione	Tema	Rif.	Argomento
	3.3.4 Accedere ai contenuti online	3.3.4.1	Comprendere la differenza tra fruizione di un contenuto multimediale attraverso download e via streaming.
		3.3.4.2	Sapere cosa si intende per Really Simple Syndication (RSS).
		3.3.4.3	Sapere come l’RSS può essere utilizzato per distribuire contenuti multimediali.
	3.3.5 Invio tramite e-mail	3.3.5.1	Inviare un contenuto multimediale via e-mail.
	3.3.6 Gestione file	3.3.6.1	Importare contributi audio da CD-DA, web o altro in un computer o in un player multimediale.
		3.3.6.2	Compilare le informazioni da associare a un file audio quali nome, artista, album, numero traccia, utilizzando un player per la riproduzione e organizzazione di file multimediali.
		3.3.6.3	Esportare in modo appropriato da un player multimediale i file audio, sia su disco rigido che su player musicali esterni quali lettori MP3, dispositivi portatili, telefoni cellulari.
3.4 Copyright	3.4.1 Copyright dei contenuti	3.4.1.1	Comprendere il concetto di proprietà intellettuale e copyright.
		3.4.1.2	Essere al corrente delle modalità di applicazione del copyright.
		3.4.1.3	Conoscere le normative vigenti per proteggere copyright e diritti d’autore per contenuti audio e video.
		3.4.1.4	Comprendere le modalità con cui i detentori dei diritti di copyright possono trasmettere alcuni di questi diritti al pubblico attraverso le licenze <i>Creative Commons</i> .
	3.4.2 Copyright dei contenuti in rete	3.4.2.1	Sapere come rispettare il copyright di contenuti reperibili in rete.
		3.4.2.2	Conoscere le limitazioni nell’utilizzo di filmati, immagini, audio (voci, musica, suoni), loghi e marchi registrati reperibili in rete.
		3.4.2.3	Sapere cosa si intende per privacy e diritto d’immagine.
		3.4.2.4	Sapere cosa si intende per liberatoria.