

Adobe Dreamweaver

RS :

L'examen Médias interactifs avec Adobe Animate valide l'acquisition de compétences de base en création multimédia correspondant au logiciel Flash Professional.



CERTIFIED
PROFESSIONAL

Le CT est généralement autonome et capable d'appliquer la connaissance des principes actuels de conception Web pour effectuer des tâches de base ou de routine impliquées dans son rôle de travail avec l'aide limitée de ses pairs, de la documentation produit et des services de soutien. Le CT travaille généralement en collaboration avec des collègues ou avec la supervision. En outre, le TC sera en mesure de répondre à la plupart des questions conceptuelles et appliquées de routine sur l'utilisation de Dreamweaver et n'a généralement pas à renvoyer les questions de base à d'autres. Il peut parler de manière crédible à d'autres utilisateurs ou clients de ce qui peut être fait avec Dreamweaver et de la façon de le faire efficacement. Vous trouverez des détails sur les concepts logiciels sur le site Web d'apprentissage et d'assistance du programme Adobe

Prérequis : 150 heures de pratique afin de couvrir l'ensemble des compétences testées.

PROFESSIONAL

DW

Objectifs

Travailler
dans
l'industrie
du Web

Cet objectif couvre les concepts critiques liés au travail avec les collègues et les clients, ainsi que les connaissances juridiques, techniques et liées à la conception cruciale.

- 1.1 Identifier le but, le public et les besoins du public pour la préparation du site Web**
 - Déterminer si le contenu est pertinent par rapport à l'objectif, au public, aux besoins du public, à l'expérience utilisateur et s'il a une conception appropriée pour l'appareil cible
- 1.2 Communiquer avec les collègues et les clients tout au long du projet.**
 - Démontrer une connaissance des techniques de communication d'idées sur les résultats attendus avec les pairs et les clients.
 - Démontrer une connaissance des concepts de base de la gestion de projet.
- 1.3 Démontrer une compréhension du type d'autorisations requises pour utiliser un contenu spécifique.**
 - Identifier les considérations juridiques et éthiques pour l'utilisation d'actifs tiers tels que les droits d'auteur, les autorisations et les licences.
 - Identifier quand et comment obtenir des autorisations pour utiliser le code et le contenu

Travailler dans l'industrie du Web

- 1.4 Démontrer une compréhension des technologies clés liées à la conception et au développement web**
- Démontrer une connaissance fondamentale de la terminologie d'Internet
 - Démontrer des connaissances fondamentales des moteurs de recherche et de l'optimisation des moteurs de recherche.
 - Démontrer une connaissance fondamentale du concept de sécurité Web
 - Démontrer la connaissance des concepts clés du développement Web
- 1.5 Démontrer une connaissance des principes de conception de base et des pratiques exemplaires utilisées dans l'industrie.**
- Communiquer visuellement en utilisant les éléments et les principes de la conception et les techniques courantes de conception Web
 - Identifier les éléments et les pratiques de conception de l'expérience utilisateur
 - Identifier les éléments d'interaction utilisateur.

Configuration et interface du projet

Cet objectif couvre la configuration de l'interface et les paramètres du programme qui aident à un flux de travail efficace et efficient, ainsi que les connaissances sur la gestion des actifs numériques pour un site.

- 2.1 Créer un nouveau site avec les paramètres appropriés.**
- Définir les options appropriées pour définir un nouveau site
 - Créer une nouvelle page pour les besoins spécifiques du projet.
- 2.2 Naviguer, organiser et personnaliser l'espace de travail de l'application.**
- Identifier et manipuler des éléments de l'interface de Dreamweaver
 - Organiser et personnaliser l'espace de travail
 - Configurer les préférences de l'application.
- 2.3 Utiliser des outils de conception non visibles dans l'interface pour faciliter le flux de travail du projet.**
- Configurer les options d'affichage du contenu.
 - Naviguer sur un site
- 2.4 Gérer les actifs d'un projet.**
- Ajouter et organiser des ressources
 - Configurer les ressources dans un projet.

Organisation du contenu sur une page

Cet objectif couvre la structure du document et la conception réactive.

- 3.1 Organiser la structure de la page.**
- Afficher, modifier et gérer la structure d'une page
- 3.2 Appliquer des concepts de conception réactifs et adaptatifs.**
- Concevoir une page Web qui fonctionne bien sur plusieurs appareils.

Utiliser du code pour créer et modifier du contenu

Cet objectif couvre les technologies de base utilisées pour créer du contenu Web.

4.1 Organiser et afficher le contenu en html.

- Identifier l'utilisation appropriée de <html>, <Head>, <body>et <div>tags
- Différencier les éléments de bloc et les éléments en ligne.
- Mettre en forme le contenu à l'aide d'en-têtes, de paragraphes et de listes.
- Insérer et manipuler des images, des vidéos, du son et des animations
- Créer, gérer et modifier des hyperliens

4.2 Appliquer des éléments de tableau et de sémantique pour décrire le contenu.

- Afficher et organiser l'information à l'aide de tableaux
- Afficher et organiser les informations à l'aide d'autres éléments sémantiques de base

4.3 Styliser une page Web à l'aide de CSS

- Configurer les propriétés initiales de la page.
- Gérer les polices.
- Créer et gérer des règles CSS à l'aide du panneau CSS Designer
- Créer et utiliser des styles en ligne, des styles internes et des feuilles de style externes
- Créer et modifier des sélecteurs qui font référence à des éléments HTML spécifiques.
- Appliquer les déclarations CSS courantes
- Organiser une mise en page Web avec des balises div et des styles CSS relativement et absolument positionnés

4.4 Ajouter de l'interactivité en JavaScript

- Créer et gérer des formulaires.
- Ajouter de l'interactivité à une page Web.

Publication de médias numériques

Cet objectif couvre l'enregistrement et l'exportation de documents entiers dans plusieurs formats ou ressources spécifiques au sein du projet.

5.1 Préparer le projet pour la publication.

- Configuration pour le test et la publication
- Vérifier les erreurs et les spécifications du projet

5.2 Publier un site Web.

- Enregistrer les pages Web
- Publier un site en direct