



DISEGNARE LAYOUT E INTERFACCE UTENTE PER FLEX 3 E ADOBE AIR

OVERVIEW

Nel 2002 Adobe (prima Macromedia) conia il termine Rich Internet Application (RIA). Oggi le RIA hanno ormai una presenza rilevante nel mondo web. Hanno suscitato da sempre l'interesse dei più perché forniscono una valida alternativa alle interfacce statiche del passato, garantendo agli utenti un alto livello di soddisfazione in termini di interazione. Oggi non è più sufficiente creare contenuti puramente testuali, chi naviga o utilizza un computer per qualsiasi motivo è sempre alla ricerca di una maggiore dinamicità rispetto a ciò che vede, per questo motivo sia che si realizzino animazioni, installazioni video o siti web, ci deve essere sempre un'attenzione particolare alla volontà delle persone di interagire con il prodotto finale, a quella che viene definita "user experience".

Niente deve essere lasciato al caso, la progettazione di una Rich Internet Application deve seguire un processo caratterizzato da fasi differenti, processo in cui è necessario mettere in gioco le proprie conoscenze teoriche e pratiche lavorando a stretto contatto con il cliente e i developers, avendo sempre come riferimento gli utenti. Gli ingredienti per poter creare RIA di alta qualità sono:

- tecnologie all'avanguardia quali Adobe Flash e Adobe Flex
- individuazione del target di riferimento
- rispetto delle regole di base di usabilità
- giusto utilizzo di immagini, icone, animazioni ed effetti a supporto dei contenuti
- massima collaborazione tra developer e designer

Con l'evoluzione tecnologica e l'aumento da parte dell'utente a fruire di interfacce sempre più sofisticate, anche il design delle web application ha subito un'importante rivoluzione. Dalla semplice pagina HTML il cui layout veniva pensato con il concetto del "One click, One Page" (un click, una pagina) e con i limiti imposti dal linguaggio HTML, si è passati all'approccio One Page, dove l'intera applicazione risiede in una pagina. Attraverso il sapiente uso di stati, transizioni ed effetti l'utente fruisce ed interagisce col contenuto che in modalità asincrona carica dati e cambia gli elementi della sua interfaccia grafica a seconda dell'interazione dell'utente.

Per questo oggi più che mai il lavoro del designer e del developer ha bisogno di più frequenti confronti. Il designer deve conoscere bene la struttura del framework Flex e delle APIs di AIR per poterne cogliere il vero valore aggiunto e creare layout, interfacce ed elementi grafici in grado di sfruttarne appieno le potenzialità. Questi e altri argomenti verranno approfonditi durante questo corso pratico e teorico, che vi permetterà di restare al passo con l'evoluzione del web design, dandovi gli strumenti necessari per potervi proporre sul mercato con una maggiore professionalità.

Obiettivi formativi

Questo corso è rivolto a web designer che desiderano acquisire conoscenze teoriche e pratiche di base per la realizzazione di Rich Internet Applications.

Prerequisiti del corso

Conoscenza dei maggiori software utilizzati per il web design (Adobe Illustrator, Photoshop, Flash ecc.) e delle dinamiche di base relative al mondo del web.

segue



DISEGNARE LAYOUT E INTERFACCE UTENTE PER FLEX 3 E ADOBE AIR

PROGRAMMA

Interface Design: 3 concetti in 1

- Information design
- Interaction design
- Sensorial design
- I principi di base dello User Interface design

User experiance e user-centered design

- Il target di riferimento della experience: User, Personas
- Adattare la comunicazione ad un target specifico
- Progettare secondo il principio di Human Trust
- Progettare secondo un approccio User-Centered
- Il processo del UI prototyping: dal workflow, allo sketch e al make-up
- Effetti speciali, non sempre la migliore soluzione: "functional, not Flashy"

Developer e designer: due mondi a confronto

- Developers: ruoli e competenze
- Designers: ruoli e competenze
- Io programmo, tu disegni: approccio sbagliato
- L'unione fa la forza: consigli pratici per una collaborazione produttiva
- Agile Programming: l'approccio del futuro

RIA

- Concetto di base
- Il valore e la forza delle RIA
- I vantaggi rispetto all'HTML
- Contesti in cui utilizzarle (applicazioni gestionali, siti, widgets ecc.)

Tecnologie & tools: la Adobe Creative Suites CS3 e CS4

- I tools: Adobe Flash, Adobe Flex, Adobe Creative suite (Photoshop, Illustrator, Fireworks)
- I clients: Adobe Flash player, Adobe Air
- I frameworks: Adobe Flex, Adobe Ajax
- Altre tecnologie sul mercato

Elementi costitutivi di una RIA

- Capire le Flex SDK
- Componenti: cosa sono
- Containers e Controls
- Di che tipo: Statici e dinamici
- Cosa fanno: Transizioni ed effetti
- Gli elementi principali:
 - Visual components,
 - Validators and Formatters,
 - Effects and Transitions,



DISEGNARE LAYOUT E INTERFACCE UTENTE PER FLEX 3 E ADOBE AIR

Datavisualization components
Print controls

Ideare e disegnare un layout per Flex

L'organizzazione dei dati
Sviluppare un sistema visivo comprensibile
Utilizzare colori, grandezze o altri elementi grafici per chiarire il flusso di informazioni
Realizzare icone incisive a supporto della navigazione
Fluidità e immediatezza: il giusto mix

Skining di Flex Components

Utilizzare gli stili di default
Personalizzare i componenti con Flex Style Explorer
Creare componenti con Adobe Illustrator
Creare componenti con Adobe Photoshop
Creare componenti con Adobe Fireworks
Creare componenti con Adobe Flash
Utilizzare la tecnica dello Scale-9

Roundtrip Flash CS3 e Flex 3: esportare un Flex component da Flash

Importare gli elementi in Flash CS3
Unico movie clip, rapidità di intervento
Aggiungere le proprietà necessarie ed esportare il file swf per Flex

Importare i graphic assets nell'applicazione Flex

Il codice MXML
Utilizzare i CSS
Importare ed applicare i fogli di stile
Embed di elementi grafici
Importare ed applicare un tema grafico

Design di applicazioni desktop con Adobe AIR

Applicazioni per browser e per desktop: le differenze
Installazione di Adobe Air
Layout ed interfacce desktop con Air
Organizzazione di un layout per un'applicazione desktop

Introduzione a Flex 4 (Gumbo)

Compilare un'applicazione con Flex 4
Usare la beta Flex 4 SDK in Flex Builder 3
Introduzione alla Flex 4 Component Architecture
Obiettivi della Flex 4 component architecture
Interoperabilità tra Halo e Flex 4
Flex 4 Base Classes
Graphics in MXML



DISEGNARE LAYOUT E INTERFACCE UTENTE PER FLEX 3 E ADOBE AIR

Flex 4 Layout

La nuova Component Lifecycle

Flex 4 Component Lifecycle Methods

Flex 4 Components

Advanced Animations con Flex 4

Advanced Text features

Durata

3 lezioni consecutive. ciascuna lezione ha la durata di 6 ore e si svolge nella fascia oraria compresa tra le 9,30 e le 16,30, con 1 ora di pausa per il pranzo

Sede di svolgimento

Presso le sedi didattiche di Comtaste S.r.l. di Roma e Milano, o presso la sede del cliente

Dotazione PC

E' previsto che ciascun partecipante sia munito di proprio notebook avente i seguenti requisiti minimi per partecipare al corso:

- Intel Pentium 4 processor
- Microsoft Windows XP with Service Pack 2, Windows XP Professional, Windows 2000 Server, or Windows Server 2003
- 1 GB of memory
- 300 MB liberi di spazio su disco

Coloro che fossero sprovvisti di un notebook con tali caratteristiche, potranno noleggiare un PC per la durata del corso. Si prega in tal caso di informare l'organizzazione con qualche giorno di preavviso.

