

Seo Google Guida Al Web Marketing Con Gli Strumen

Thank you very much for downloading **seo google guida al web marketing con gli strumen**. Maybe you have knowledge that, people have search hundreds times for their chosen books like this seo google guida al web marketing con gli strumen, but end up in infectious downloads.

Rather than enjoying a good book with a cup of tea in the afternoon, instead they cope with some harmful bugs inside their laptop.

seo google guida al web marketing con gli strumen is available in our book collection an online access to it is set as public so you can get it instantly.

Our digital library hosts in multiple locations, allowing you to get the most less latency time to download any of our books like this one.

Merely said, the seo google guida al web marketing con gli strumen is universally compatible with any devices to read

Professione Brand Reporter Diomira Cennamo 2017-02-10T00:00:00+01:00 Grazie al Web, la comunicazione d'impresa si arricchisce di nuovi strumenti. Imprese e organizzazioni no profit possono comunicare direttamente con il proprio pubblico diventando editori e fare informazione. Un cambiamento epocale che richiede lo sviluppo di nuove competenze, radicate negli ambiti più tradizionali del giornalismo, del marketing e della comunicazione d'impresa. A queste se ne aggiungono altre, più specifiche della comunicazione digitale, nate in parte dalla fusione di tutti questi ambiti e quindi inedite. Professione Brand Reporter è un manuale che guida in questo nuovo ambito professionale del brand journalism, da un punto di vista teorico e strategico. Un vademecum pratico per l'applicazione efficace delle tecniche e degli strumenti dell'informazione digitale al marketing e alla comunicazione d'impresa, che propone leve strategiche e pratiche ai nuovi professionisti dell'informazione, suggerendo ai manager approcci e percorsi organizzativi che li aiutino a strutturare la propria azienda come una vera media company.

Il primo manuale operativo per consulenti di Web Marketing Alessandro Mazzù

2017-01-17T00:00:00+01:00 Sei un consulente di web marketing? Scommetto che hai sempre cercato un manuale di supporto pratico e concreto per la tua attività. Ho una buona notizia per te: l'hai trovato! Hai tra le mani il primo manuale operativo per consulenti di web marketing in grado di accompagnarti nei vari step della consulenza (compilazione del brief, formulazione del preventivo, analisi di scenario ed elaborazione della strategia) e nella gestione del rapporto col cliente. Un libro facile e piacevole da leggere, ma soprattutto utile, con modelli, strumenti e template illustrati per migliorare la tua produttività e semplificare il tuo lavoro. In ogni capitolo di questo manuale scoprirai come diventare un consulente di web marketing migliore, capace di produrre risultati concreti e misurabili per i tuoi clienti. Troverai inoltre l'esclusivo Web Consultant Canva©, una sorta di road map che ti guiderà verso le migliori soluzioni strategiche.

Marketing online Sam Gaidy 2015-08-01 Questo ebook spiega in modo semplice, ma in maniera approfondita, le basi e la metodologia di lavoro per capire e attuare una campagna di web marketing legata alla vendita di un prodotto. Il lettore è accompagnato passo dopo passo in ogni singolo aspetto della promozione sul web per aiutarlo a capire i tanti strumenti a sua disposizione nel variegato mondo del marketing online. 9 lezioni per capire il web marketing Lezione 1. Marketing e digital marketing Lezione 2. Porsi le domande giuste Lezione 3. Pricing, il prezzo è giusto Lezione 4. Dieci passi per comunicare (e vendere) il tuo prodotto Lezione 5. Search engine Optimization e Search Engine Marketing Lezione 6. Individua gli obiettivi del tuo marketing Lezione 7. Capire chi sei per capire il mercato Lezione 8: I passi strategici per vendere il tuo prodotto Lezione 9. Il piano marketing Lezione Extra. Come scrivere sul web

Come creare il tuo e-commerce Maria Chironi 2015-04-21 Il commercio on-line è un'attività molto diffusa ed è in continua crescita. Tuttavia, non bastano un sito, un carrello e dei prodotti per essere un buon venditore (seller). La cura del processo di vendita infatti non può e non deve limitarsi esclusivamente a fornire un servizio e dei prodotti di qualità, ma deve concentrarsi su tutti quei fattori coinvolti nell'acquisto e nella vendita che hanno ripercussioni sulla psicologia del cliente. In questo ebook ci concentreremo sulla costruzione di un sito piacevole per il visitatore e sulle regole imprescindibili di cura del cliente, o customer care, che tenga conto di tutto il processo di navigazione, ricerca, selezione e acquisto del prodotto, fino ai processi post vendita come la consegna della merce, la gestione di eventuali problemi e critiche da parte del cliente.

Twitter Marketing Valentina Lepore 2013-11-27 Con questa guida imparerai a conoscere tutti gli aspetti di Twitter, passo dopo passo, dal funzionamento base per valorizzare la tua personalità, alle tecniche più avanzate orientate al marketing, per rendere la tua presenza efficace. Utilizzandolo al meglio, infatti, Twitter può diventare un valido strumento da inserire nel marketing mix per promuovere il tuo brand. Per realizzare ciò, saranno approfondite non solo le tecniche e le strategie, ma anche i tool indispensabili per attuarle, come Hootsuite, Tweetdeck, Topsy, Followerwonk e tanti altri per misurare il successo delle tue attività di marketing. Vedrai nel dettaglio come utilizzare immagini e altri contenuti multimediali per attrarre e coinvolgere il tuo pubblico e costruire la tua nicchia di riferimento, come sfruttare la potenza degli hashtag e soprattutto i casi studio di chi sta già utilizzando Twitter con risultati sorprendenti. Con 500 milioni di tweet al giorno e il recente lancio in Borsa, Twitter è diventato una piattaforma globale di riferimento per la comunicazione personale pubblica e per le conversazioni in rete in tempo reale. Un nuovo modo di creare, distribuire e scoprire contenuti e informazioni al ritmo di 140 caratteri, un'eco che può fare il giro del mondo istantaneamente e senza filtri. Unico nella sua semplicità, Twitter contiene al suo interno infiniti microcosmi dove si sviluppano discussioni su qualsiasi tema, dalla quotidianità delle persone alle notizie ufficiali, dagli argomenti ludici e d'intrattenimento alla promozione di piccole e grandi imprese.

E-commerce vincente Daniele Rutigliano 2017-02-28T00:00:00+01:00 Completamente rivisto rispetto alla prima edizione, il testo è stato pensato e scritto per gli imprenditori, gli esperti di marketing e gli sviluppatori che desiderano avviare, gestire e progettare un e-

commerce di successo. Tratta con precisione e dettaglio ogni singolo aspetto della filiera del commercio elettronico, dalla validazione dell'idea al modello di business (dropshipping, marketplace, subscribe ecc.), dal team agli strumenti necessari, dal Business Plan al piano di marketing, dalla definizione del prezzo agli indici di performance (KPI), dall'imballaggio alla spedizione, dalla gestione dei resi alle tecniche per incrementare le vendite, dagli aspetti fiscali (SCIA, VIES e IVA) a quelli legali (condizioni di vendita, privacy, cookie e ODR). Sono presenti estratti di codici di programmazione, script, approfondimenti sulle strategie adottate da Amazon, eBay, YOOX e Zalando nonché indicazioni tecniche per le piattaforme Magento, PrestaShop e WooCommerce. Sul sito ecommerce-vincente.it sono disponibili approfondimenti e aggiornamenti per i lettori.

GIMP Tutorial pratici per Windows, Mac e Linux. Livello 9 Luigi Panico 2013-12-09 In questo nono volume andremo a completare la manipolazione degli oggetti della nostra immagine di partenza, tenendo presente la posizione del sole, le luci e le ombre presenti. Continueremo ad agire sulla resa del chiaroscuro, applicando i filtri, e modificheremo l'ombra di partenza in base alla luce solare. Andremo inoltre a lavorare sugli alberi e su tutto quanto ci permetterà di rendere reali le nostre diapositive. Creeremo i fotogrammi di un unico filmato, approfondendo alcune tecniche di animazione delle immagini, sino a ottenere una GIF animata assolutamente realistica. **LIVELLO 9** Completiamo il lavoro per una GIF animata Imparerai: . L'utilizzo avanzato delle ombreggiature e dei filtri . A intervenire sui dettagli, perfezionando la resa del chiaroscuro . A combinare le immagini per creare una GIF di sicuro effetto

Instagram. Comunicare in modo efficace con le immagini Lulù Beatrice Moccia 2016-05-18 Una guida completa, aggiornata, e pratica per creare i contenuti più efficaci per la tua attività di visual storytelling e visual marketing Un manuale pratico per comprendere il valore del social fotografico per eccellenza, sempre più usato dalle aziende per raccontare il proprio brand, creare contenuti e veicolare potenziali clienti (sempre più giovani). Allo stesso tempo si sono accorte dell'efficacia di Instagram anche le istituzioni, che hanno iniziato a utilizzarlo per raccontarsi in modo più "caldo" e avvicinarsi ai loro utenti. Questo libro è pensato per chi si avvicina per la prima volta a Instagram e vuole conoscerne caratteristiche, pratiche e potenzialità. Allo stesso tempo raccoglie le analisi di esperienze consolidate, per metterne in luce peculiarità e aspetti essenziali, che possano essere utili per chi sta ancora valutando se e come investire su questo social network come strumento di marketing non convenzionale, come luogo di interazione e promozione. Una guida utile sia per le aziende sia per tutti coloro che vogliono promuovere se stessi e i propri servizi online attraverso l'esame delle caratteristiche specifiche di Instagram, gli esempi, le case histories e le interviste a brand e professionisti che utilizzano questo social con successo. Il libro spiega, passo dopo passo, in modo semplice e accessibile a tutti, i motivi del successo tra privati, aziende e pubbliche amministrazioni di Instagram e come utilizzare e mettere in pratica le sue potenzialità e caratteristiche. Inoltre viene fornito un pratico ed efficace vademecum per gestire al meglio il proprio profilo, i contenuti e le interazioni con gli altri utenti. Contenuti dell'ebook in sintesi . Guida completa, aggiornata e pratica per usare in modo efficace Instagram . Le tendenze su Instagram: food, travel, fashion e lifestyle . PMI e Instagram . PA e Instagram . Strumenti e tools per usare in modo efficace Instagram . Una ricca bibliografia e approfondimenti web . Interviste a professionisti del settore e case history . Più di 100 immagini esplicative Perché leggere questo ebook . Per conoscere e imparare a usare il social fotografico per eccellenza . Per usare Instagram in modo strategico per il personal branding .

Per usare Instagram in modo strategico per il visual storytelling . Per usare Instagram in qualunque settore e con qualunque budget, utilizzando al meglio i tuoi contenuti con il tuo stile . Per comprendere il valore e l'efficacia di Instagram per le tue attività di visual marketing L'ebook si rivolge . A privati, a chi ha un'attività, a imprenditori, ai liberi professionisti e pubbliche amministrazioni che vogliono fare visual marketing efficace . Ai professionisti della comunicazione e direttori di marketing . Agli studenti di comunicazione e agli appassionati del web . Ai formatori e docenti di comunicazione, per utilizzare esempi pratici una guida utile e aggiornata da utilizzare nei i loro workshop e corsi

GIMP. Tutorial pratici per Windows, Mac e Linux. Livello 8 Luigi Panico 2013-11-11
LIVELLO 8 Impostiamo il lavoro per una GIF animata In questo ottavo volume, primo di due tutorial sulla creazione di una GIF animata, approfondiremo tutte le tecniche di colorazione del cielo secondo la luce delle varie ore del giorno. Vedremo quali colori scegliere, come configurarli opportunamente per avere un effetto realistico. Approfondiremo poi le variazioni cromatiche relative alle varie fasi d'illuminazione solare, gestendo al meglio le sfumature di colore. Affronteremo infine il discorso della riflessione della luce nell'acqua: ci soffermeremo sulle tecniche di riflessione, utilizzando le opzioni dello strumento di sfumatura che permettono di realizzare sfumature circolari, lineari o bi-lineari, a seconda dei gusti e delle esigenze. Vedremo anche la tecnica che enfatizza maggiormente il ruolo dei livelli nel ricreare un'omogenea rifrazione della luce solare. Imparerai: . Le più importanti tecniche di colorazione per realizzare sfondi e panorami realistici. . A usare le sfumature di colore e i filtri di GIMP per aumentare il dinamismo. . A gestire la riflessione di un elemento su una superficie, sfruttando le principali tecniche per creare effetti e garantire omogeneità.

Social Media Marketing Valentina Turchetti 2015-04-28 Questo ebook parla in modo diverso di social media marketing: l'autrice riesce a descrivere in modo concreto e realmente spendibile nel mondo del web tecniche e strategie per gestire in modo professionale ed efficace i social network, grazie a situazioni professionali realmente vissute e case histories di successo. Destinato ai professionisti (novelli o esperti) che si occupano di social media marketing e agli appassionati del web in cerca di nuove opportunità lavorative, l'ebook può risultare molto utile anche per i Manager d'impresa che hanno ormai capito che la propria azienda non può più esimersi da attività legate ai social network.

Windows Phone 8: corso di programmazione pratico. Livello 6 Francesco Gatto 2013-11-11
LIVELLO 6 Eccezioni, gesture e Application Bar All'interno della parte teorica di questo sesto volume si introducono le eccezioni, i Thread e la classe Timer. Dopodiché, nella parte pratica, ci occupiamo del ciclo di vita di un'applicazione, passando a un esempio pratico e modificando un'app già vista nell'ebook precedente. Vengono poi introdotti gli eventi touch e la loro gestione, realizzando un'applicazione completa e funzionante. Infine, nell'ultima parte, si approfondisce l'utilizzo di un'importante feature di Windows Phone come l'Application Bar. Imparerai: . I fondamenti teorici riguardanti le eccezioni, la classe Thread e la classe Timer . A gestire il ciclo di vita di un'applicazione . A utilizzare vari tipi di touch, creando un'app completa e funzionante . A implementare l'Application Bar

HTML5 Pratico Alberto Misuraca 2013-10-18 HTML5 è la rivoluzione del web ed è necessario impararlo. Non è difficile da comprendere e, anche se non è ancora pienamente adottato, i motivi per iniziare a usarlo sono davvero molteplici. 0 false 14 18 pt 18 pt 0 0 false false false /* Style Definitions */ table.MsoNormalTable {mso-style-name:"Tabella normale";

mso-tstyle-rowband-size:0; mso-tstyle-colband-size:0; mso-style-noshow:yes; mso-style-parent: ""; mso-padding-alt:0cm 5.4pt 0cm 5.4pt; mso-para-margin:0cm; mso-para-margin-bottom:.0001pt; mso-pagination:widow-orphan; font-size:12.0pt; font-family:"Times New Roman"; mso-ascii-font-family: Cambria; mso-ascii-theme-font: minor-latin; mso-fareast-font-family:"Times New Roman"; mso-fareast-theme-font: minor-fareast; mso-hansi-font-family: Cambria; mso-hansi-theme-font: minor-latin; mso-bidi-font-family:"Times New Roman"; mso-bidi-theme-font: minor-bidi;} Questo manuale si pone l'obiettivo di offrirti gli strumenti base per la programmazione di siti web, partendo dai fondamenti e spiegando ogni passo nei minimi dettagli. Approfondirai il linguaggio di markup HTML nella sua versione 5, scoprendone le nuove funzionalità e potenzialità, appurando quanto sia facile creare, con poche righe di codice, un sito gradevole e attraente. Una parte sarà poi dedicata al linguaggio, complementare a HTML5, per gestire la rappresentazione grafica ed estetica dei contenuti: CSS3. La vasta e articolata sezione centrale dell'ebook ti porterà a conoscere JavaScript, motore portante del web moderno e strumento che ti permetterà di far interagire la pagina web con eventi interni o provenienti dall'utente stesso, rendendo così le pagine interattive. Sarà poi la volta di analizzare la gestione delle immagini e di elementi audio/video, permettendo al sito di avere il massimo controllo sul loro comportamento. In seguito imparerai a creare e utilizzare le immagini vettoriali tramite SVG e a maneggiare la tavola di disegno di Canvas, un potentissimo strumento che permette di dare forma e animare semplici righe di codice. L'ultimo capitolo sarà poi appannaggio del Web Storage, altra importante innovazione introdotta da HTML5, osservando come il browser stia diventando capace di fare potenzialmente di tutto. In HTML5 è facile sfruttare la memorizzazione dei dati sul proprio pc, favorendo così la nascita di applicazioni offline. In appendice troverai una guida dettagliata per pubblicare e rendere accessibile online il tuo sito. Caratteristiche dell'ebook . Oltre 300 pagine . Centinaia di illustrazioni passo passo . Tutorial e codice pratico subito operativo . Ogni istruzione e passaggio spiegati nei minimi dettagli . Completo, utile, pratico

Complete Digital Marketing Guide Book for SEO, Social Media & Brand awareness

Publicancy 2019-11-07 A step by step guide to digital marketing. It highlights the crucial steps needed to start a digital business. It's a Complete Digital Marketing Guide Book for SEO, Social Media & Brand awareness. Learn Definitive & Hidden Secrets of Digital Marketing to grow your business know that the evolution of technology is constant in our society and unfolding at warp speed. Most, if not all, technology companies have their foot firmly on the accelerator. It's predicted that by 2020, multi-billions of dollars will have been put into the technology revolution. Where does Digital Marketing fit in? The answers to Digital Marketing include the following: Conversion Rate Optimization SEO (Search Engine Optimization) SMM (Social Media Marketing) Email Marketing Internet Reputation Management Blogging Utilizing this digital marketing guide will allow you to apply the knowledge and greatly increase the success of your website & brand.

Windows Phone 8: corso di programmazione pratico. Livello 3 Francesco Gatto 2014-02-03

L'ampia e articolata parte teorica del terzo volume di Windows Phone 8. Corso di programmazione pratico è incentrata sui concetti di cicli e iterazioni, introducendo gli array, fondamentali per la programmazione avanzata in C#. La trattazione prosegue approfondendo il concetto di persistenza. Le sezioni pratiche sono dedicate alla progettazione e alla realizzazione di due applicazioni per rendere effettive le nozioni teoriche studiate: un'app si occupa di gestire una galleria di immagini e foto, mentre l'altra permette di memorizzare e

organizzare i propri video. LIVELLO 3 Gli strumenti per la programmazione avanzata
Imparerai: . I concetti teorici di ciclo e iterazione . A gestire i flussi di I/O e l'Isolated Storage
. A realizzare un'app galleria fotografica . A realizzare un'app per la gestione di una
collezione di video

Le basi di Google Analytics Simone Ferrucci 2014-06-02 Vuoi essere in grado di
comprendere il comportamento di chi entra nel tuo sito? Sei consapevole di quali contenuti
visitano gli utenti della tua App e quali pagine ottengono il miglior riscontro? Grazie a Google
Analytics oggi abbiamo la possibilità di utilizzare uno strumento gratuito e accessibile per
venire incontro alle esigenze del nostro business web. Vero punto di riferimento per l'intero
settore, Google Analytics non è soltanto un semplice software di analisi, ma ha radicalmente
innovato il Web Marketing, migliorando l'efficacia dei nostri interventi e della nostra attività
online. Questo ebook ti offre gli strumenti base utili per acquisire le competenze necessarie e
diventare un professionista nel settore dell'analisi di dati web.

Corso di programmazione per Android. Livello 12 Francesco Frascà 2014-01-27 In
questo volume opereremo con il sistema di Google Cloud Messaging (GCM) per la
realizzazione di un'app che sfrutti le notifiche push, ossia quei messaggi che vengono inviati
all'applicazione da un server anche quando l'applicazione non è attiva e che servono a
informare l'utente di un dato evento. Il volume è strutturato in un'unica grande parte
applicativa: costruiremo da zero un'applicazione client che si registra al servizio, capace di
ricevere e interagire con i vari messaggi, e un'applicazione server scritta in java che invierà i
messaggi al device client. Imparerai a: . Installare le librerie adeguate per il progetto, le
"Google Cloud Messaging for Android" (GCM) . Ottenere le API key per poter sfruttare il
servizio . Costruire un client per lavorare con le librerie GCM . Studiare la classe
GCMIntentService . Registrare il progetto al servizio GCM . Costruire dei progetti java per
inviare e ricevere messaggi

Corso di programmazione per Android. Livello 10 Francesco Frascà 2013-08-26 0 false 14 18
pt 18 pt 0 0 false false false /* Style Definitions */ table.MsoNormalTable {mso-style-
name:"Tabella normale"; mso-tstyle-rowband-size:0; mso-tstyle-colband-size:0; mso-style-
noshow:yes; mso-style-parent:""; mso-padding-alt:0cm 5.4pt 0cm 5.4pt; mso-para-
margin:0cm; mso-para-margin-bottom:.0001pt; mso-pagination:widow-orphan; font-
size:12.0pt; font-family:"Times New Roman"; mso-ascii-font-family:Cambria; mso-ascii-theme-
font:minor-latin; mso-fareast-font-family:"Times New Roman"; mso-fareast-theme-font:minor-
fareast; mso-hansi-font-family:Cambria; mso-hansi-theme-font:minor-latin; mso-bidi-font-
family:"Times New Roman"; mso-bidi-theme-font:minor-bidi;} In questo decimo volume,
incentrato sui servizi locali e remoti, procederemo realizzando ben quattro applicazioni che ci
consentiranno di esemplificare e mettere subito in pratica quanto trattato. Nella prima parte
creeremo un'applicazione che illustrerà il funzionamento dei servizi in background locali.
Approfondiremo il sistema di notifiche locali sfruttando, ad esempio, un pending intent per il
riavvio discrezionale dell'app. La trattazione proseguirà con l'analisi delle varie fasi
d'implementazione di un servizio remoto disponibile ad altre applicazioni. Ci soffermeremo
sulla possibilità di effettuare collegamenti da app differenti allo stesso servizio. Realizzeremo,
in ultimo, due applicazioni che potranno interagire tra loro tramite il servizio stesso.
Imparerai: . A utilizzare i servizi locali e remoti . A realizzare un'applicazione che sfrutti un
servizio di background per mandare notifiche al dispositivo . A realizzare un'applicazione
server e due applicazioni client che potranno interagire tra loro

Unity: realizza il tuo videogioco in 3D. Livello 3 Francesco Splendore 2013-09-05 0 false 14 18 pt 18 pt 0 0 false false false /* Style Definitions */ table.MsoNormalTable {mso-style-name:"Tabella normale"; mso-tstyle-rowband-size:0; mso-tstyle-colband-size:0; mso-style-noshow:yes; mso-style-parent:""; mso-padding-alt:0cm 5.4pt 0cm 5.4pt; mso-para-margin:0cm; mso-para-margin-bottom:.0001pt; mso-pagination:widow-orphan; font-size:12.0pt; font-family:"Times New Roman"; mso-ascii-font-family:Cambria; mso-ascii-theme-font:minor-latin; mso-fareast-font-family:"Times New Roman"; mso-fareast-theme-font:minor-fareast; mso-hansi-font-family:Cambria; mso-hansi-theme-font:minor-latin; mso-bidi-font-family:"Times New Roman"; mso-bidi-theme-font:minor-bidi;} Unity: realizza il tuo videogioco in 3D. Livello 3 In questo terzo volume ci concentreremo sull'analisi accurata del player. Analizzeremo il cosiddetto First Person Controller, in altre parole il player in prima persona che simula la nostra presenza all'interno del gioco. Passeremo poi al Third Person Controller, il player in terza persona, soffermandoci sulla creazione di un player personalizzato e approfondendo la configurazione avanzata. Ampio spazio sarà infine dedicato alle modifiche allo Skybox e alle attività di raccoglimento e trascinarsi di oggetti. All'interno della trattazione saranno presenti numerosi video esplicativi ed esercizi mirati. Livello 3 Il Player Imparerai: . A utilizzare il First Person Controller . A creare, configurare e utilizzare un proprio Third Person Controller . A raccogliere e trascinare oggetti . A personalizzare lo Skybox

Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 5 Mirco Baragiani 2013-10-31 0 false 14 18 pt 18 pt 0 0 false false false /* Style Definitions */ table.MsoNormalTable {mso-style-name:"Tabella normale"; mso-tstyle-rowband-size:0; mso-tstyle-colband-size:0; mso-style-noshow:yes; mso-style-parent:""; mso-padding-alt:0cm 5.4pt 0cm 5.4pt; mso-para-margin:0cm; mso-para-margin-bottom:.0001pt; mso-pagination:widow-orphan; font-size:12.0pt; font-family:"Times New Roman"; mso-ascii-font-family:Cambria; mso-ascii-theme-font:minor-latin; mso-hansi-font-family:Cambria; mso-hansi-theme-font:minor-latin;} Nel quinto volume di "Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS" continuerai a occuparti delle basi del linguaggio LUA concludendo e approfondendo l'importante capitolo su metametodi e metatable attraverso esempi chiari e ben commentati. Nel secondo capitolo continuerai a progettare e sviluppare un videogioco in stile Angry Birds terminando l'interfaccia e pianificando l'ordine dei livelli. Il terzo capitolo presenta tutti gli strumenti e le tecniche per finalizzare il tuo progetto in app per iOS, con lo scopo di pubblicare il codice binario in Apple store. Un esempio concreto poi ti mostrerà tutte le fasi del caricamento, sia lato server che durante la compilazione dentro il simulatore di Corona SDK. Il quarto capitolo introduce, attraverso un esempio chiaro e completo, l'utilizzo delle API Storyboard. Lo strumento più versatile e completo di Corona SDK per la gestione efficiente delle scene. Durante la trattazione sono proposti utili esercizi. Potrai inoltre mettere in pratica quanto appreso, usufruendo del materiale didattico dedicato e disponibile per il download. LIVELLO 5 Progetti e tecniche intermedie con Corona SDK (seconda parte) Imparerai: . Le basi del linguaggio LUA . A programmare un clone di Angry Birds . A caricare e vendere le tue app nello store di Apple . A comprendere e utilizzare le API Storyboard

Gimp. Tutorial pratici per Windows, Mac e Linux. Livello 5 Luigi Panico 2013-08-05 Il quinto volume del corso di GIMP affronta la costruzione di un semplice layout, utile ed efficace per personalizzare una pagina web o il proprio blog. Il lettore ha l'opportunità di confrontarsi con esigenze di progettazione grafica, approfondendo proporzioni e armonizzazione tra elementi grafici e geometrici. A tal proposito è compiutamente trattato l'utilizzo delle guide, dei

rigelli e dei tracciati magnetici. Ci si sofferma poi sulla creazione di effetti di sovrarilievo e di sottorilievo, facendo soprattutto ricorso al filtro "Xach". Si passa quindi alla realizzazione di pulsanti con effetti di colorazione a gradiente. LIVELLO 5 Realizziamo un layout per il nostro blog/sito web Imparerai: . A impostare la giusta area di lavoro e a utilizzare le guide, i rigelli e i tracciati magnetici . Ad applicare effetti di trasparenza e dissolvenza . A intervenire rispettando proporzioni ed elementi geometrici . A realizzare pulsanti applicando una colorazione a gradiente . A utilizzare il filtro Xach

Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 6 Mirco Baragiani 2014-01-10 Nel sesto volume di "Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS" continuerai a occuparti delle basi del linguaggio LUA l'ambiente, i moduli ed i pacchetti. Nel secondo capitolo continuerai a progettare e sviluppare un videogioco in stile Angry Birds aggiornando la tua applicazione alle nuove direttive di Graphics 2.0, inoltre inizierai a realizzare la logica del gioco prima di terminarlo definitivamente nel prossimo ebook. Il terzo capitolo è dedicato alla libreria ICE per la memorizzazione semplice e immediata dei tuoi dati persistenti. Il quarto capitolo affronta l'importante tecnica delle maschere, strumento molto utile per migliorare le interfacce. L'ultimo capitolo invece è interamente dedicato al nuovo motore grafico di Corona SDK: Graphics 2.0. Durante la trattazione sono proposti utili esercizi. Potrai inoltre mettere in pratica quanto appreso, usufruendo del materiale didattico dedicato e disponibile per il download. LIVELLO 6 Progetti e tecniche intermedie con Corona SDK (terza parte) Imparerai: . Le basi del linguaggio LUA . A programmare un clone di Angry Birds . A utilizzare le maschere e la libreria ICE . A comprendere e utilizzare le nuove funzionalità di Graphics 2.0

SEO Google Francesco De Nobili 2015-01-01 La prima regola del web è farsi trovare facilmente dai navigatori o dai potenziali clienti, ecco perché questo libro è dedicato soprattutto a chi vuol diventare professionista in questo campo o vuole semplicemente saperne di più sulle tecniche che permettono di dare visibilità a un sito web: la SEO (Search Engine Optimization), il web marketing e la SEO off page che comprende tutte le azioni di posizionamento sui motori di ricerca effettuate all'esterno del sito web. Oltre a spiegare le teorie e le tecniche della SEO e del web marketing, attraverso questo libro sarà possibile sviluppare un proprio metodo di lavoro e utilizzare in maniera efficace gli strumenti gratuiti forniti da Google per sfruttare efficacemente queste tecniche. Verranno inoltre approfondite le tecniche di copywriting e scrittura persuasiva, oltre naturalmente al social media marketing: l'integrazione del web marketing con i social network (Facebook, Twitter, YouTube), con un occhio di riguardo all'impatto sempre maggiore che avrà Google Plus sui motori di ricerca.

YouTube per il business Giulio Gaudiano 2016-07-13 Una guida completa, aggiornata e pratica per creare i contenuti più efficaci per i tuoi video online e guadagnare grazie a YouTube Se sei consapevole che i video online possono rappresentare un'opportunità per il tuo business, ma non hai ancora capito il come, questo è il libro per te! Lo scopo di questo ebook, infatti, è mostrarti i modi in cui si può fare business con i video online e come e quanto puoi guadagnare grazie a essi. Non un semplice manuale su come aprire un canale YouTube, ma una guida alle strategie più efficaci messe in pratica da chi fa business su questa piattaforma e ha avuto successo: le strategie che leggerai sono, infatti, il frutto di corsi, interviste a youtuber di successo ed esperimenti che l'autore - imprenditore ed esperto di strategie digitali - ha personalmente condotto da quando YouTube è arrivato in Italia fino a

oggi. “La possibilità di creare video, pubblicarli online, farli vedere a chi neanche ci conosce e creare delle nuove relazioni basate sul valore che possiamo offrire agli altri sono aspetti del video online che non tutti hanno ancora compreso. La tua capacità di ascoltare, di relazionarti, di creare qualcosa di bello e di buono per qualcun altro è la vera arma segreta che ognuno di noi, come individuo, ha nel momento in cui vuole iniziare a pubblicare video online.” (L'autore) Contenuti dell'ebook in sintesi . Guida completa, aggiornata e pratica per creare contenuti video da pubblicare online . Content marketing per YouTube . Strategie di business con YouTube . Interviste a professionisti del settore e case history . Strumenti e tools per usare in modo efficace YouTube Perché leggere questo ebook . Per conoscere e imparare a usare la piattaforma di video sharing per eccellenza . Per conoscere e imparare le migliori strategie di video marketing e metterle subito in pratica . Per usare YouTube in modo strategico per promuovere te stesso e la tua azienda . Per usare YouTube in qualunque settore e con qualunque budget, utilizzando al meglio i tuoi contenuti e con il tuo stile unico e personale . Per imparare a creare e pianificare un progetto di video marketing veramente efficace, originale e in linea con il tuo brand L'ebook si rivolge . A chi ha un'attività, a imprenditori e ai liberi professionisti che vogliono fare video marketing efficace . Ai professionisti della comunicazione e direttori di marketing . Agli studenti di comunicazione e agli appassionati del web e del video editing . Ai formatori e docenti di comunicazione e marketing, per avere una guida pratica, utile e aggiornata da utilizzare nei loro workshop e corsi Indice completo dell'ebook . Introduzione . Strategie video . Creare contenuti su YouTube . Marketing con i video online . Modelli di business . Trucchi del Mestiere . Raccomandazioni dell'autore

Concorrenza, mercato e diritto dei consumatori Cassano Giuseppe 2018-05-15 Il volume analizza in modo completo e approfondito la disciplina della concorrenza e quella relativa alla tutela del consumatore. L'originalità del volume è data dal fatto che sono ricondotti ad una visione unitaria temi che per lungo tempo sono stati affrontati con diversa incisività dal legislatore: la tutela della concorrenza e la tutela dei consumatori, riuniti finalmente all'interno dell'universo 'mercato' in cui operano le imprese e i cittadini consumatori. La prima parte del volume è dedicata alla concorrenza: dopo un'introduzione di carattere generale, ci si sofferma sui temi di maggior interesse, in particolare su diritto industriale e imprese (i comportamenti anticompetitivi; le concentrazioni; i servizi di interesse economico generale), sulla concorrenza sleale nell'ambito nazionale e comunitario e, infine, vengono analizzate le fattispecie riguardanti lo stato e le procedure applicative: controllo dei giudici, analisi economica, rapporti con le altre Authorities, programmi di Compliance. La seconda parte sui consumatori propone un'esposizione sistematica e sintetica del diritto dei consumatori, che, oltre a una dettagliata illustrazione delle fonti e delle materie tipiche, comprende una trattazione specifica della responsabilità del produttore, della trasparenza bancaria e della tutela dei risparmiatori nei contratti con gli intermediari finanziari. Non ultime le tematiche delle garanzie e del commercio elettronico ed una analisi dettagliata dei profili penalistici. L'inquadramento sistematico della materia, l'impostazione dei temi, l'elaborazione critica, l'apparato di note offrono un quadro di spunti, riflessioni e riferimenti indispensabili per la pratica quotidiana.

La fabbrica degli sponsor Alessandro Scuratti 2015-10-31 Il manuale che ti svela tutti i segreti per trovare sponsor in tempi di crisi Quante società sportive piene d'entusiasmo idee e progetti spesso si fermano o devono andare avanti con fatica nel tentativo di portare avanti le loro attività per mancanza di fondi o meglio di soldi? Trovare sponsor è un vero e proprio

lavoro, dall'esito tutt'altro che scontato e non può essere lasciato a improvvisazioni. Ottenere risultati è l'unica cosa che conti. Ne va della vita stessa del progetto. Lo scopo di questo libro - che nasce dall'esperienza sul campo di uno sportivo di successo e di un comunicatore con esperienza ventennale - è quello di fornirti un aiuto concreto perché tu raggiunga i tuoi obiettivi economici legati agli introiti da sponsorizzazione. Con parole semplici e uno stile scorrevole e diretto, avrai a disposizione tutta una serie di strumenti efficaci, che miglioreranno in modo esponenziale la tua capacità di proporti alle aziende e, di conseguenza, le tue possibilità di persuaderle a diventare tue sponsor: dalla ricerca specifica dei contatti, alla promozione su Facebook, dal mantenimento degli sponsor precedenti, alle tecniche di email marketing.

iOS7: corso di programmazione pratico. Livello 5 Alessandro Montariello 2014-01-28 Volume speciale Contiene tutti gli aggiornamenti a iOS7 dei volumi precedenti All'interno di questo volume speciale ci occuperemo di tutte le novità che riguardano l'introduzione di iOS7, nuova versione del sistema operativo mobile di Apple. Partiremo da una dettagliata disamina delle funzionalità che arricchiscono la nuova interfaccia utente, per poi approfondire il nuovo ambiente di sviluppo: Xcode 5. In ultimo vedremo gli aggiornamenti che riguardano i progetti elaborati nei precedenti volumi del corso e inizieremo a lavorare con il UICollectionView. Inoltre imparerai: . Le nuove funzionalità di iOS7 . Le nuove classi . Il nuovo Xcode 5

Unity: realizza il tuo videogioco in 3D. Livello 4 Francesco Splendore 2013-10-24 Nel quarto volume del corso di Unity 3D inizieremo a occuparci degli interventi per aumentare il dinamismo degli oggetti inclusi nel nostro videogioco. Focalizzeremo l'attenzione sulla gestione della fisica, in particolare sull'attrazione gravitazionale, e introdurremo una modalità per la creazione e l'ottimizzazione di animazioni tramite Unity. Ampio spazio sarà poi dedicato alla personalizzazione delle texture, soffermandoci sulla tipologia NormalMap, in grado di apportare un notevole realismo ai modelli. Saranno inoltre presenti alcuni video esplicativi. 0 false 14 18 pt 18 pt 0 0 false false false /* Style Definitions */
table.MsoNormalTable {mso-style-name:"Tabella normale"; mso-tstyle-rowband-size:0; mso-tstyle-colband-size:0; mso-style-noshow:yes; mso-style-parent:""; mso-padding-alt:0cm 5.4pt 0cm 5.4pt; mso-para-margin:0cm; mso-para-margin-bottom:.0001pt; mso-pagination:widow-orphan; font-size:12.0pt; font-family:"Times New Roman"; mso-ascii-font-family:Cambria; mso-ascii-theme-font:minor-latin; mso-fareast-font-family:"Times New Roman"; mso-fareast-theme-font:minor-fareast; mso-hansi-font-family:Cambria; mso-hansi-theme-font:minor-latin; mso-bidi-font-family:"Times New Roman"; mso-bidi-theme-font:minor-bidi;} Livello 4 Texture, gravità e animazioni Imparerai: . A importare i modelli 3D . A includere una texture semplice e una texture NormalMap . Ad applicare una mappatura UV . Ad aggiungere e gestire la gravità nei modelli 3D

Corso di programmazione per Android. Livello 11 Francesco Frasca 2013-10-27 In questo volume opereremo con il sistema di Google Cloud Messaging (GCM) per la realizzazione di un'app che sfrutti le notifiche push, ossia quei messaggi che vengono inviati all'applicazione da un server anche quando l'applicazione non è attiva e che servono a informare l'utente di un dato evento. Il volume è strutturato in un'unica grande parte applicativa: costruiremo da zero un'applicazione client che si registra al servizio, capace di ricevere e interagire con i vari messaggi, e un'applicazione server scritta in java che invierà i messaggi al device client. Imparerai a: . Installare le librerie adeguate per il progetto, le "Google Cloud Messaging for Android" (GCM) . Ottenere le API key per poter sfruttare il servizio . Costruire un client per

lavorare con le librerie GCM . Studiare la classe GCMIntentService . Registrare il progetto al servizio GCM . Costruire dei progetti java per inviare e ricevere messaggi

Unity: realizza il tuo videogioco in 3D. Livello 5 Francesco Splendore 2013-12-16 In questo quinto volume affronteremo la creazione e la personalizzazione di un menu per il nostro videogioco in 3D. Unity ci consente di inserire specifici elementi di programmazione che sono interamente adattabili e personalizzabili con minime conoscenze di linguaggio di programmazione. I tutorial si sviluppano in maniera tale da consentire a chiunque di scrivere un semplice codice (in questo caso ricorreremo a uno script in C#) completo e funzionante. Dopo la creazione del menu passeremo all'inserimento delle schermate di caricamento, necessarie nell'attesa che ogni scenario sia attivo. In appendice troverete un accurato ripasso di quanto sin qui affrontato oltre ad alcuni esercizi specifici. Potrete inoltre scaricare l'intero codice del menu realizzato. Livello 5 Creazione di un menu Imparerai: . A predisporre al meglio l'ambiente di lavoro . A programmare la struttura del menu . A creare uno stile grafico personalizzato . A integrare schermate di caricamento personalizzate

The Art of Digital Marketing Ian Dodson 2016-04-18 The premier guide to digital marketing that works, and a solid framework for success The Art of Digital Marketing is the comprehensive guide to cracking the digital marketing 'code,' and reaching, engaging, and serving the empowered consumer. Based on the industry's leading certification from the Digital Marketing Institute (DMI), this book presents an innovative methodology for successful digital marketing: start with the customer and work backwards. A campaign is only effective as it is reflective of the consumer's wants, needs, preferences, and inclinations; the DMI framework provides structured, implementable, iterative direction for getting it right every time. The heart of the framework is a three-step process called the 3i Principles: Initiate, Iterate, and Integrate. This simple idea translates into higher engagement, real customer interaction, and multichannel campaigns that extend even into traditional marketing channels. The evolution of digital marketing isn't really about the brands; it's about consumers exercising more control over their choices. This book demonstrates how using this single realization as a starting point helps you build and implement more effective campaigns. Get inside the customer's head with deep consumer research Constantly improve your campaigns based on feedback and interactions Integrate digital activities across channels, including traditional marketing Build campaigns based on customer choice and control Digital marketing turns traditional marketing models on their heads. Instead of telling the customer what to think, you find out what they already think and go from there. Instead of front-loading resources, you continually adjust your approach based on real interactions with real customers every day. Digital marketing operates within its own paradigm, and The Art of Digital Marketing opens the door for your next campaign.

e-Commerce. La guida definitiva Daniele Vietri 2015-04-16T00:00:00+02:00 Stiamo vivendo una grande rivoluzione imprenditoriale. Le persone e le cose sono sempre più connesse online e offline. Le identità fisiche coincidono con le identità digitali e i consumatori si aspettano di trovare beni e servizi in ogni punto di contatto si possa avere con le aziende. Essere presenti online non è più solo una necessità, ma la condizione per esistere come impresa. Il commercio del futuro è fatto di presenza online, di acquisti via mobile, di esperienza del consumatore e di nuovi modelli di business. Da qui la necessità di costruire un e-commerce che venda: quali sono gli investimenti necessari, gli errori da evitare e le strategie da adottare per rendere profittevole il nuovo canale web prima dei propri

competitor. Nell'era del "social-commerce e del mobile-commerce", il negozio online non è solo un ulteriore punto vendita, ma diventa la piattaforma attraverso la quale coordinare tutta la presenza online dell'azienda.

Content marketing Francesco De Nobili 2015-12-18 Una guida completa, aggiornata, e pratica per creare i contenuti più efficaci per la tua attività di comunicazione online! Il nuovo libro dell'autore di "SEO Google", il best seller di web marketing che ha venduto 5.000 copie solo in digitale. "Content marketing" è un manuale pratico per comprendere e mettere subito in pratica le più efficaci tecniche e strategie di content marketing sui social network, siti web e blog. Una guida utile e un vero e proprio strumento di lavoro sia per le aziende sia per tutti coloro che vogliono promuovere se stessi e i propri servizi online attraverso l'esame delle metodologie da adottare, gli esempi, le case histories e le interviste a brand e professionisti che utilizzano queste strategie con successo. Il libro spiega, passo dopo passo, in modo semplice e accessibile a tutti, i metodi per mettere in pratica le tecniche di content marketing più efficaci: real time marketing, newsjacking, storytelling, vintage marketing, copywriting persuasivo, content marketing comportamentale, neuromarketing, e molto altro. Inoltre viene fornita una metodologia per gestire i contenuti grazie al modello Personas e al piano editoriale, e fornisce un'analisi dettagliata degli strumenti a disposizione per gestire le attività di content marketing. Argomenti principali dell'ebook . Web e social tra pubblicità e contenuti . Blog e social network: conoscere gli strumenti . Le strategie di content marketing: dentro la mente del pubblico . Le tecniche di content marketing più efficaci . Il piano editoriale: come calendarizzare le attività di content marketing . Interviste: "dietro le quinte" del content marketing . Strumenti e tools per fare content marketing Perché leggere questo ebook . Per conoscere e imparare le tecniche di content marketing e metterle subito in pratica . Per usare il content marketing in modo strategico sui tuoi canali social . Per usare il content marketing in qualunque settore e con qualunque budget, adattando i contenuti di comunicazioni ai tuoi prodotti e al tuo stile . Per imparare a creare e pianificare una campagna di content marketing veramente efficace L'ebook si rivolge . A chi ha un'attività, a imprenditori e ai liberi professionisti che vogliono fare content marketing efficace . Ai professionisti della comunicazione e direttori di marketing . Agli studenti di comunicazione e agli appassionati del web . Ai formatori e docenti di comunicazione, per utilizzare esempi pratici una guida utile e aggiornata da utilizzare nei loro workshop e corsi Contenuti dell'ebook in sintesi . Guida completa, aggiornata e pratica per creare ogni contenuto online . Content marketing per blog, social network e siti internet . Glossario delle parole chiave e approfondimenti web . Interviste a professionisti del settore e case history . Più di 80 immagini esplicative

Unity: realizza il tuo videogioco in 3D. Livello 6 Francesco Splendore 2014-02-28 In questo sesto volume affronteremo la creazione e l'implementazione di due elementi fondamentali per l'ottimizzazione dell'esperienza di gioco: il Raycast e l'HUD. Il primo è il "mirino" o "puntatore" che appare al centro dello schermo e serve per far compiere delle determinate azioni o svolgere determinati compiti. L'HUD è invece l'insieme delle immagini e informazioni che appaiono sulla schermata di gioco. Gli HUD più noti sono quelli che indicano il numero delle vite, i collezionabili, i danni subiti, il numero di munizioni disponibili, l'inventario (o oggetti rapidi) e così via. Partendo dalla costruzione del codice specifico, analizzeremo alcuni esempi pratici di utilizzo, concentrandoci in ultimo sull'interazione tra i due elementi. In appendice, oltre ai consueti esercizi da svolgere, potrete scaricare l'intero codice di quanto realizzato. Livello 6 Raycast e HUD Imparerai: . A progettare e creare un Raycast . A

utilizzare il Raycast in alcuni esempi pratici . A inserire l'HUD . A gestire le interazioni tra Raycast e HUD

LinkedIn: per il tuo lavoro, per il marketing aziendale Erica Bernini 2013-11-01 Questo ebook contiene tutti gli strumenti necessari per gestire al meglio questo social network, fornendo una guida per ottimizzare LinkedIn a seconda del proprio obiettivo: trovare lavoro o fare marketing per la propria azienda o il proprio brand. 0 false 14 18 pt 18 pt 0 0 false false false /* Style Definitions */ table.MsoNormalTable {mso-style-name:"Tabella normale"; mso-tstyle-rowband-size:0; mso-tstyle-colband-size:0; mso-style-noshow:yes; mso-style-parent:""; mso-padding-alt:0cm 5.4pt 0cm 5.4pt; mso-para-margin-top:0cm; mso-para-margin-right:0cm; mso-para-margin-bottom:10.0pt; mso-para-margin-left:0cm; mso-pagination:widow-orphan; font-size:12.0pt; font-family:"Times New Roman"; mso-ascii-font-family:Cambria; mso-ascii-theme-font:minor-latin; mso-fareast-font-family:"Times New Roman"; mso-fareast-theme-font:minor-fareast; mso-hansi-font-family:Cambria; mso-hansi-theme-font:minor-latin;} Una guida passo-passo che ti insegnerà: . A creare in modo efficace il profilo personale per trovare lavoro o nuove collaborazioni; . A rimanere aggiornato con LinkedIn Today ed espandere la propria rete di collegamenti; . A sfruttare in modo ottimale le opportunità del nuovo servizio University Page; . A creare la propria pagina aziendale e promuoversi al meglio, utilizzando tutte le tecniche di social media marketing e gli strumenti di business, compreso LinkedIn Ads; . A gestire le potenzialità offerte dalle applicazioni e da LinkedIn Mobile.

Email Marketing pratico Anna Pazzaglia 2014-02-12 L'email è considerata la base principale per gestire il rapporto online tra l'azienda e il singolo utente. Email Marketing Pratico mostra come utilizzare questo prezioso strumento, partendo dalle basi per costruire una perfetta email 2.0 fino ad arrivare a costruire una campagna marketing, utilizzando gli strumenti di analisi messi a disposizione da Google Analytics. All'interno dei vari capitoli capiremo come funzionano le liste di contatti, come costruire le newsletter, come ampliare i contatti e coinvolgere i clienti, come aumentare la conversion e controllare la deliverability. Una parte del manuale è dedicata alle leggi che disciplinano l'uso corretto dell'email marketing e alle strategie di e-commerce. Infine vengono illustrati i principali servizi messi a disposizione per le aziende come MailChimp, eCircle, Mailup e Pagine Mail.

Strategie per il tuo Personal Branding partendo da zero Maria Chironi 2015-06-15 Oggi la necessità di comunicare noi stessi efficacemente e distinguersi è divenuta la base imprescindibile sia per crescere sul piano personale sia per raggiungere successo in ambito lavorativo. In più, il fiorire di social network ha fatto sì che la nostra esistenza e la comunicazione della nostra identità non si svolga più solo nel mondo delle relazioni faccia a faccia ma anche nei tanti spazi di socializzazione e condivisione online che raccolgono sempre di più il racconto di chi li abita. L'obiettivo di questo libro è fornire le basi per costruire le strategie per comunicare al meglio il nostro brand, la nostra identità, la nostra immagine e i nostri punti di forza: in definitiva, il nostro modo d'essere. Si rivolge a tutti coloro che intendono cominciare un percorso di Personal Branding per comunicare le proprie caratteristiche e doti affinché vengano riconosciute, apprezzate e scelte dagli altri sia in ambito lavorativo sia sul piano delle relazioni personali.

Scrivere per il web 2.0 Alessandro Scuratti 2015-07-15 Alessandro Scuratti (con Alessandro Cuomo) Scrivere per il web 2.0. Come fare content marketing che funziona NUOVA

EDIZIONE 2015 Così come esistono delle regole per la scrittura tradizionale su carta, ne esistono anche per il web writing, cioè per la scrittura sul web. In effetti, ogni volta che scriviamo online, stiamo comunicando su un mezzo che ha caratteristiche particolari, differenti da quelle di tutti gli altri media. Lo si capisce già dal fatto che i testi per Internet si chiamino "contenuti", e che non siano semplicemente composti da parole, ma anche da link, da immagini e da video. La scrittura per il web è in sostanza un mondo a sé rispetto alla scrittura tradizionale. Questo ebook fa luce su quelle che sono le norme per scrivere online in maniera efficace. Dedicato idealmente a tutti gli studenti universitari che desiderino avvicinarsi alle professioni legate alla comunicazione sul web, il presente lavoro è in realtà utile anche ai marketer che vogliono comprendere come sfruttare più efficacemente la presenza online delle loro aziende, migliorando il modo in cui comunicano attraverso il sito e il blog aziendali. Scritto in modo diretto e con uno stile pragmatico, l'ebook mira a trasferire ai lettori tutte le norme che regolano il web writing, con l'intento di renderle da subito riutilizzabili. Nonostante il campo di applicazione del web writing sia pressoché sterminato, il testo si è posto l'obiettivo di analizzarlo ampiamente. Il risultato di questo sforzo è che gli autori trattano vari tipi di scrittura per il web, da quella per i social network a quella dei siti di e-commerce, da quella per i blog a quella per le campagne di e-mail marketing. Un capitolo dell'ebook è inoltre dedicato alla SEO, cioè alla Search Engine Optimization e alle influenze che tale disciplina esercita sulla creazione di contenuti online. La progettazione dei cosiddetti "contenuti di qualità" non può infatti prescindere dalla conoscenza di alcuni dettagli squisitamente tecnici, che vengono qui presentati in modo semplice e chiaro.

Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 3 Mirco Baragiani 2013-07-15
Nel terzo volume di Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS ti occuperai delle basi del linguaggio LUA, approfondendo gli elementi sintattici e semantici, ricorrendo a esempi per facilitare la comprensione e l'assimilazione dei concetti. Un ampio capitolo è poi dedicato all'interattività dei videogiochi sviluppati con Corona SDK. Approfondendone le tecniche, aggiungerai collisioni e moto al tuo primo, semplice e completo platform-game. Segue poi una sezione dedicata allo sviluppo della geometria piana sui dispositivi Android e iOS (il primo di una serie di capitoli dedicati a un più vasto approfondimento). Un intero capitolo verte invece sulle procedure per il caricamento delle tue app nello store di Google (Google Play). Durante la trattazione sono proposti utili esercizi, oltre a poter mettere in pratica quanto appreso usufruendo del materiale dedicato e disponibile per il download.
LIVELLO 3 Interattività e grafica nella tua prima app Imparerai: . Le basi del linguaggio Lua . A progettare l'interattività di un videogame . A sviluppare la geometria piana con Corona SDK . A caricare la tua app in Google Play

Corso di Blender. Livello 6 Francesco Andresiani 2012-12-24 Dal progetto al modello tridimensionale è uno dei passaggi più importanti nella realizzazione degli oggetti che fanno parte della vita di tutti i giorni, siano essi reali oppure solamente dei contenuti multimediali. Con questa lezione sulla modellazione imparerai a trasformare i prospetti di un'automobile nel suo corrispondente modello 3D. In particolare affronterai i seguenti argomenti: - l'uso delle Blueprint - impostare e importare immagini o disegni da utilizzare come punto di riferimento - l'uso combinato di pochi semplici comandi per fare grandi cose - l'uso dei modificatori Subdivision Surface e Mirror per dettaglio e simmetria Con 21 video-tutorial dedicati

