



ACELERA TU FUTURO

Curso Online

Desarrollo de Aplicaciones para Facebook

Programa General Curso Facebook

Módulo Uno - Introducción a la Programación

Primera unidad didáctica- Introducción a la Informática

Segunda unidad didáctica - Introducción a la Programación

Tercera unidad didáctica- Fundamentos de la Programación

Cuarta unidad didáctica - Fundamentos de Programación Orientada a Objetos

Módulo dos - Introducción a Facebook como plataforma y entorno de desarrollo

Primera unidad didáctica- Introducción a la Tecnología de la Plataforma Facebook

Segunda unidad didáctica - Estructura de una aplicación para la plataforma de Facebook

Tercera unidad didáctica - Tipos de aplicaciones para Facebook

Cuarta unidad didáctica - Desarrollo de una primera aplicación

Módulo Tres - (X) HTML, CSS y Javascript

Primera unidad didáctica- Elementos de (X) HTML

Segunda unidad didáctica – Gestión de los Estilos (CSS 2.0)

Tercera unidad didáctica - El Lenguaje JavaScript

Módulo Cuatro - Facebook Markup Language (FBML)

Primera unidad didáctica- Guía a la Entidad FBML

Segunda unidad didáctica - Atributos FBML Dinámicos

Tercera unidad didáctica – Gestión de Imágenes

Cuarta unidad didáctica - Gestor de módulos (formas)

Quinta unidad didáctica- CSS y DOM

Módulo Cinco - Facebook API

Primera unidad didáctica- Introducción al Método Request

Segunda módulo didáctica – Administración de las Respuestas

Tercera unidad didáctica- Definición de los métodos

Módulo Seis - Datos y FQL

Primera unidad didáctica- Introducción a Facebook Query Language (FQL)

Segunda unidad didáctica - Sistema FQL Preguntas y Respuestas

Tercera unidad didáctica- Sintaxis FQL

Módulo Siete – Autenticación

Primera unidad - Elementos para la Autenticación

Segunda unidad didáctica - Aplicaciones para la Autenticación y Verificación de Datos

Módulo Ocho - Advanced FBML

Primera unidad didáctica FBML y FBJS

Segunda unidad didáctica - Canvas FBML

Tercera unidad didáctica - DOM y FBJS

Cuarta unidad didáctica - Gestionar CSS

Quinta unidad didáctica - Gestión de Eventos

Sexta unidad didáctica - Ajax

Módulo Nueve - PHP Facebook

Primera unidad didáctica – Introducción a My Applications

Segunda unidad didáctica- Crear una Primera Aplicación

Tercera unidad didáctica- Introducción al Developer Web Site: Documentación y Recursos

Cuarta unidad didáctica - Guía para la Creación de una Aplicación en PHP para Facebook

Quinta unidad didáctica - Lenguaje PHP Avanzado para la Creación de Aplicaciones para Facebook

Módulo Diez - Desarrollo de Aplicaciones Externas

Primera unidad didáctica- Introducción a las Aplicaciones Externas para Facebook

Segunda unidad didáctica- Guía para la Creación de una aplicación Externa

Tercera unidad didáctica - Desarrollo de plug-in AuthFacebook

Cuarta unidad didáctica - Desarrollo del plug-in con Facebook

Módulo Once - Desarrollo de Juegos

Primera unidad didáctica- Tipos de juegos para la Plataforma Facebook

Segunda unidad didáctica – Modos de Creación de un Juego para Facebook

Tercera unidad didáctica- Desarrollo juegos FBJS (Facebook JavaScript)

Cuarta unidad didáctica - Desarrollo de un primer juego para Facebook

Objetivos y métodos de uso y la evaluación

Objetivo y métodos de uso

El objetivo del curso es proporcionar las técnicas y metodologías apropiadas para el diseño y desarrollo de diferentes tipos de aplicaciones y juegos apropiados para la plataforma de Facebook.

El curso se recibirá online en una plataforma de aprendizaje a distancia, incluidos los materiales de aprendizaje, tutoriales y pruebas de aprendizaje.

A través de las herramientas de colaboración web, tales como chat y correo electrónico, los estudiantes pueden tomar ventaja de la tutoría en su camino de aprendizaje propio, proporcionado por los profesores del curso.

Estructura del curso

El curso enseña las materias partiendo de cero y forma profesionales capaces de crear todo tipo de aplicaciones que se utilizan a través de Facebook, la red social número uno en el mundo.

Por lo tanto, el programa del curso, si bien parte de los conceptos básicos de la programación se centrará en las características específicas del desarrollo en la plataforma de Facebook, desde los elementos básicos a la programación avanzada para crear diferentes tipos de aplicaciones.

Los beneficiarios y la evaluación

Los destinatarios son titulados que quieran enriquecer sus conocimientos o partir de cero para emprender una carrera en el campo de la programación especializada.