

Postgrado en programación de aplicaciones en facebook especialidad aplicaciones web

Descripción Breve

El centro Psique Group & Business School, pone a tu disposición un completo programa de formación, con el cual podrás adquirir el título de Postgrado en Programación de Aplicaciones en Facebook: especialidad aplicaciones web, a fin de que puedas ejercer con excelencia y profesionalismo en el sector.

JavaScript es un lenguaje de programación que se utiliza para realizar acciones dentro del ámbito de una página Web. Se trata de una programación del lado cliente, ya que su carga de procesamiento es soportada por el navegador, y puesto que es compatible con la mayoría de ellos, se ha convertido en el lenguaje de programación del lado del cliente más utilizado. Con JavaScript se pueden realizar tareas como la validación de los datos enviados por el usuario en un formulario, crear páginas Web dinámicas, en las que el usuario acceda a información personalizada, convirtiéndolas en páginas interactivas. Además, aprenderás a mejorar las páginas Web de un modo sencillo, sin ser necesaria una experiencia previa en programación.

Adquiere nuevas competencias e incursiona en este interesante sector. Solicita más información sobre este programa, a través de emagister.com.

Temario

PARTE 1. DISEÑO DE APLICACIONES WEB EN FACEBOOK CON HTML5 Y CSS3 TEMA 1. HERRAMIENTAS NECESARIAS

1. Introducción a Html
2. Editor de texto
3. Navegadores

TEMA 2. INTRODUCCIÓN HTML

1. Introducción a HTML
2. ¿Cómo creamos documento HTML?
3. Características Básicas de los documentos HTML
4. Ejercicios Prácticos

TEMA 3. TEXTO, ENLACES, LISTAS, IMÁGENES Y OBJETOS

1. Textos en HTML
2. Enlaces en Html
3. Listas en HTML
4. Imágenes y Objetos
5. Ejercicios Prácticos

TEMA 4. TABLAS, FORMULARIOS Y ESTRUCTURAS

1. Tablas
2. Formularios
3. Estructuras y layout
4. Ejercicios Prácticos

TEMA 5. OTRAS ETIQUETAS IMPORTANTES

1. Otras etiquetas importantes
2. Ejercicios Prácticos

TEMA 6. METAINFORMACIÓN, ACCESIBILIDAD Y VALIDACIÓN

1. ¿Qué es la Metainformación?
2. Accesibilidad
3. Validación

4. Ejercicios Prácticos

TEMA 7. INTRODUCCIÓN HTML5

1. ¿Qué es HTML5?
2. ¿Cuáles son las mejoras?
3. Etiquetas Obsoletas
4. Etiquetas modificadas
5. Lista de etiquetas HTML5
6. Atributos eliminados
7. Otros cambios
8. Estructura HTML5
9. Nueva estructuración del body
10. Otros elementos nuevos de estructuración
11. Ejercicios Prácticos

TEMA 8. NUEVOS ATRIBUTOS, EVENTOS Y PSEUDO-CLASES

1. Introducción a atributos globales
2. Nuevos atributos
3. Introducción a los nuevos eventos.
4. Ejercicios Prácticos

TEMA 9. NUEVOS ELEMENTOS SEMÁNTICOS

1. Elemento bdi
2. Elemento command
3. Elemento data
4. Elementos details

5. Elemento mark
6. Elemento meter
7. Elemento progress
8. Elemento ruby
9. Elemento time
10. Elemento wbr
11. Ejercicios Prácticos

TEMA 10. MEJORAS EN LOS FORMULARIOS

1. Nuevos elementos para los Formularios
2. Cambios en el atributo type (input)
3. Nuevos atributos para form
4. Nuevos atributos para fieldset
5. Nuevos atributos para input
6. Nuevos atributos para textarea
7. Ejercicios Prácticos

TEMA 11. OTRAS MEJORAS DE HTML5

1. Introducción a los elementos multimedia
2. Etiqueta source
3. Etiqueta track
4. Elemento video
5. Elemento audio
6. Elemento embed
7. Elemento canvas

8. Introducción a MathML
9. Introducción a SVG
10. Introducción a Drag and Drop
11. Validador HTML5
12. Ejercicios Prácticos

TEMA 12. INTRODUCCIÓN CSS

1. Introducción CSS
2. Soporte de CSS en navegadores
3. Especificación Oficial
4. Funcionamiento básico de CSS
5. ¿Como incluir CSS en la Web?
6. Estilo Básico
7. Medios CSS
8. Comentarios
9. Sintaxis de la definición
10. Ejercicios Prácticos

TEMA 13. SELECTORES, UNIDADES DE MEDIDA Y COLORES

1. Selectores CSS
2. Unidades de medida
3. Colores
4. Ejercicios Prácticos

TEMA 14. MODELOS DE CAJAS, POSICIONAMIENTO Y VISUALIZACIÓN

1. Modelo de Cajas

2. Propiedades de las cajas
3. Margen, relleno, bordes y modelo de cajas
4. Posicionamiento y visualización
5. Posicionamiento
6. Visualización

TEMA 15. ESTRUCTURAR UNA PÁGINA “ LAYOUT”

1. Introducción a layout
2. ¿Cómo centrar una página horizontalmente?
3. ¿Cómo centrar una página verticalmente?
4. Estructura o layout
5. Alturas/Anchuras Máximas y Mínimas
6. Estilos avanzados
7. Ejercicios Prácticos

TEMA 16. TEXTO, ENLACES, IMÁGENES Y LISTAS

1. Textos en CSS
2. Enlaces
3. Imágenes
4. Listas
5. Ejercicios Prácticos

TEMA 17. TABLAS, FORMULARIOS Y SHORTHAND

1. Tablas
2. Formulario
3. shorthand

4. Ejercicios Prácticos

TEMA 18. OTRAS UTILIDADES DE CSS

1. Versión para imprimir
2. Personalizar el cursor
3. Hacks y filtros
4. Prioridad en las declaraciones
5. Validar CSS
6. Recomendaciones Generales
7. Recursos útiles
8. Ejercicios Prácticos

TEMA 19. FIREBUG

1. ¿Qué es Firebug?
2. ¿Como se instala?
3. ¿Como usamos Firebug?

TEMA 20. INTRODUCCIÓN A CSS3

1. Introducción
2. Unidades, colores y fuentes
3. Nuevos Selectores y pseudo-clases
4. Ejercicios Prácticos

TEMA 21. ANIMACIONES, FONDOS Y BORDES

1. Propiedades para la animación
2. Nuevas propiedades para los fondos
3. Nuevas propiedades para Bordes

4. Ejercicios Prácticos

TEMA 22. CAJAS, CAJAS FLEXIBLES, COLORES Y FUENTES

1. Propiedades de las cajas
2. Propiedades de las cajas flexibles
3. Propiedades del color
4. Propiedades para las Fuentes
5. Ejercicios Prácticos

TEMA 23. ENLACES Y MULTI-COLUMNAS

1. Propiedades para los hiperenlaces
2. Propiedades de las multi-columnas
3. Ejercicios Prácticos

TEMA 24. TEXTO Y 2D/3D TRANSFORMACIONES

1. Propiedades para texto
2. Propiedad 2D/3D Transform
3. Ejercicios Prácticos

TEMA 25. TRANSICIONES E INTERFAZ DE USUARIO

1. Propiedades para las transiciones
2. Propiedades para la interfaz de usuario
3. Validación CSS3
4. Ejercicios Prácticos

PARTE 2. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB PARA FACEBOOK CON JAVASCRIPT (CLIENTE) TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LAS PÁGINAS WEB

1. Introducción

2. Programación del lado del cliente
3. Programación del lado del Servidor
4. ¿Qué utilizaremos?
5. ¿Qué necesita saber?
6. Nuestro primer ejemplo

TEMA 2. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT

1. La etiqueta SCRIPT
2. Contenido Alternativo
3. Variables
4. Tipos de Datos
5. Operadores
6. Cuadros de diálogo
7. Práctica 2

TEMA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

1. Introducción
2. Estructuras de decisión
3. Estructuras lógicas
4. Estructuras de repetición
5. Definir funciones
6. Llamadas a funciones
7. Ámbito de las variables
8. Práctica 3

TEMA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT

1. Introducción
2. La jerarquía de objetos
3. Propiedades y Eventos
4. Métodos
5. Práctica 4

TEMA 5. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY

1. ¿Qué es un URL?
2. El Objeto Location
3. Redirigir a otra página
4. El Objeto History
5. Práctica 5

TEMA 6. EL OBJETO DOCUMENT

1. Introducción
2. La propiedad Title
3. Los colores de la página
4. El método write
5. El conjunto images
6. Práctica 6

TEMA 7. EL OBJETO FORM

1. Formularios HTML
2. El conjunto forms
3. La propiedad elements
4. Validar la información

5. ¿Cuándo realizar la validación?
6. Tipos de Validación
7. Práctica 7

TEMA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN

1. El conjunto frames
2. El objeto navigator
3. El objeto screen
4. Práctica 8

PARTE 3. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB PARA FACEBOOK CON PHP (SERVIDOR) TEMA 9. INSTALACIÓN

1. Introducción
2. Obtener el paquete XAMPP
3. Instalar el paquete XAMPP
4. Apache y MySQL como servicios
5. La directiva register_globals
6. Práctica 9

TEMA 10. CREAR UN SITIO WEB

1. ¿Cómo funcionan las páginas PHP?
2. Crear un alias en apache
3. La página principal
4. Práctica 10

TEMA 11. INTRODUCCIÓN A PHP

1. Las etiquetas PHP

2. Variables
3. Tipos de datos
4. Constantes
5. Práctica 11

TEMA 12. ARRAYS Y ESTRUCTURAS DE CONTROL

1. Arrays
2. Estructuras de repetición
3. Estructuras de decisión
4. Combinar estructuras
5. Arrays Asociativos
6. El bucle foreach
7. Arrays Multidimensionales
8. Práctica 12a
9. Práctica 12b

TEMA 13. FUNCIONES

1. Introducción
2. Crear Funciones
3. Llamar a una función
4. Paso de parámetros
5. Parámetros por defecto
6. Práctica 13

TEMA 14. INCLUIR ARCHIVOS

1. Ámbito de las variables

2. Variables estáticas
3. Uso de include y require
4. Incluir solo una vez
5. Seguridad de los archivos incluidos
6. Práctica 14

TEMA 15. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

1. Introducción
2. Clases
3. Propiedades
4. Métodos
5. Visibilidad
6. Crear Objetos
7. Destruyores
8. Práctica 15a
9. Práctica 15b

TEMA 16. HERENCIA

1. Presentación
2. Crear subclases
3. Crear objetos de las subclases
4. Sobrescribir métodos
5. El acceso protected
6. Práctica 16

TEMA 17. RECOGER INFORMACIÓN DEL USUARIO

1. Introducción
2. El array \$_GET
3. El array \$_POST
4. Recogerlos en una página distinta
5. Recogerlos en la misma página
6. Entradas requeridas
7. Práctica 17a
8. Práctica 17b

TEMA 18. VALIDACIÓN DE FORMULARIOS

1. Expresiones regulares
2. Limpiando la información
3. Comprobando el formulario de origen
4. Práctica 18

TEMA 19. COOKIES Y SESIONES

1. Introducción
2. Crear cookies
3. Caducidad de la cookies
4. Dependencia del navegador
5. Características de los cookies
6. ¿Qué es una sesión?
7. El array \$_SESSION
8. La función od_start() y od_clean()
9. Finalizar la sesión

10. El identificador de la sesiones
11. ¿Dónde se almacena la información?
12. Práctica 19a
13. Práctica 19b

TEMA 20. ACCESO A ARCHIVOS

1. Introducción
2. Crear el archivo
3. Escribir en el archivo
4. Leer de un archivo
5. Práctica 20

TEMA 21. ERRORES Y EXCEPCIONES

1. Errores
2. Excepciones
3. Práctica 21a
4. Práctica 21b

TEMA 22. CONFIGURACIÓN DE LA BASE DE DATOS

1. MySql
2. Contraseña para el root
3. Extensión mysqli
4. PHPMyAdmin
5. Administración de usuarios
6. Práctica 22

TEMA 23. BASE DE DATOS Y SQL

1. Tipos de tablas en MySQL
2. Crear tablas
3. Relaciones uno a muchos
4. Relaciones muchos a muchos
5. SQL
6. Acceder a la base de datos
7. Establecer la conexión
8. Mostrar los datos en una tabla
9. Cerrar la conexión
10. Práctica 23a
11. Práctica 23b
12. Práctica 23c

TEMA 24. BUSCANDO MÁS FUNCIONALIDAD

1. Ordenar el resultado
2. Dividir el resultado en páginas
3. Consultas preparadas
4. Práctica 24

TEMA 25. AUTENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS

1. La página de login
2. La página de registro
3. Asegurar la confidencialidad
4. Práctica 25

TEMA 26. EL PROCESO DE COMPRA

1. Introducción
2. Modificar listaproductos.php
3. La página comprar.php
4. Identificar al cliente
5. La página carritocompra.php
6. Confirmar el pedido
7. La página de desconexión
8. Migrar el carrito de la compra
9. Práctica 26a
10. Práctica 26b

TEMA 27. INTEGRAR NUESTRO CARRITO A UNA PÁGINA WEB ACTUAL

1. Introducción
2. ¿Qué vamos a hacer?
3. Construir la estructura HTML

TEMA 28. FORMAS DE PAGO

1. Introducción
2. Tipos de Formas de Pago
3. Contrareembolso
4. Transferencia Bancaria
5. Domiciliación Bancaria
6. Tarjetas Bancarias
7. Tarjetas de Comercio
8. Paypal

9. ¿Qué Formas de Pago Utilizaremos?
10. Modificando la Interfaz de Nuestra Tienda
11. Modificando nuestra base de datos
12. Modificando el Código Anterior
13. Implementando el Contrareembolso
14. Implementando la transferencia
15. Implementando el Paypal

PARTE 4. CREACIÓN Y PUESTA EN MARCHA DE UNA TIENDA VIRTUAL PARA FACEBOOK TEMA 1. ¿QUÉ ES FACEBOOK?

1. Introducción
2. Conceptos básicos del uso de Facebook
3. Registro en Facebook
4. Página principal de usuario
5. Tipos de Perfiles
6. Herramientas Facebook para Empresas
7. Facebook en los móviles

TEMA 2. DIFERENCIA ENTRE PERFIL Y PÁGINA

1. Roles en Facebook
2. Perfiles de usuario
3. Páginas (pages)
4. Aplicaciones

TEMA 3. INTRODUCCIÓN A LAS APLICACIONES FACEBOOK

1. Estructura de una aplicación Facebook

2. Requisitos para Desarrolladores
3. El Centro de Aplicaciones

TEMA 4. PRIMEROS PASOS. LA CONFIGURACIÓN DE LAS APLICACIONES FACEBOOK

1. La Aplicación Developers
2. Configuración de la Aplicación
3. Elijiendo un espacio web para albergar nuestra aplicación.
4. Desarrollando en nuestro local

TEMA 5. LA API DE FACEBOOK

1. La Api Open Graph
2. JavaScript SDK

TEMA 6. INTEGRANDO NUESTRO TIENDA VIRTUAL HTML5 EN FACEBOOK

1. ¿Qué vamos a hacer?
2. Creación de un perfil Facebook
3. Creación de un Fans Pages Facebook
4. Configurando la aplicación en Developers
5. Preparando la plantilla
6. Configurando nuestra tienda virtual como pestaña