



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Máster Europeo en Programación y Desarrollo de Aplicaciones para Facebook





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos Euroinnova

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por
las que
elegir
Euroinnova

7 | Financiación
y Becas

8 | Métodos de
pago

9 | Programa
Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

SOMOS EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiandes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminetemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de
19
años de
experiencia

Más de
300k
estudiantes
formados

Hasta un
98%
tasa
empleabilidad

Hasta un
100%
de financiación

Hasta un
50%
de los estudiantes
repite

Hasta un
25%
de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova



QS, sello de excelencia académica
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

BY EDUCA EDTECH

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación



ONLINE EDUCATION



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Euroinnova.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



5. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial y una imprenta digital industrial**.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
**FAMILIA
NUMEROSA**

20% Beca
**DIVERSIDAD
FUNCIONAL**

20% Beca
**PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS**



[Solicitar información](#)

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Máster Europeo en Programación y Desarrollo de Aplicaciones para Facebook



DURACIÓN
720 horas



MODALIDAD
ONLINE



ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO



CREDITOS
4 ECTS

Titulación

Titulación Múltiple: -Máster Europeo en Programación y Desarrollo de Aplicaciones para Facebook, expedida por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL y Avalada por la Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales - Certificación Universitaria en Redes Sociales con 4 Créditos Universitarios ECTS



EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con Número de Documento XXXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de EUROINNOVA en la convocatoria de XXX

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXX

Con un nivel de aprovechamiento ALTO

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) del (año)

La Dirección General
NOMBRE DEL DIRECTOR ACADÉMICO

Sello

Firma del Alumno/a
NOMBRE DEL ALUMNO



La presente Titulación es expedida por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL, entidad de formación privada, inscrita en el Registro de Entidades de Formación de la Comunidad de Madrid, con el número de inscripción 0000000000. La presente Titulación no es un título de grado, ni un título de licenciatura, ni un título de posgrado, ni un título de doctorado, ni un título de máster, ni un título de doctor, ni un título de profesor, ni un título de investigador, ni un título de docente, ni un título de personal docente e investigador, ni un título de personal de administración y servicios, ni un título de personal de apoyo, ni un título de personal de mantenimiento, ni un título de personal de limpieza, ni un título de personal de seguridad, ni un título de personal de vigilancia, ni un título de personal de custodia, ni un título de personal de protección, ni un título de personal de defensa, ni un título de personal de fuerza pública, ni un título de personal de seguridad ciudadana, ni un título de personal de seguridad nacional, ni un título de personal de seguridad internacional, ni un título de personal de seguridad global.

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Descripción

En la actualidad la programación y desarrollo de aplicaciones para Facebook esta en auge. Para poder llegar al desarrollo debemos saber las herramientas utilizadas para ello. 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. PHP es un lenguaje de programación del lado del servidor independiente de plataforma, que permite realizar accesos a bases de datos, conexiones en red, y otras tareas para crear la página que finalmente verá el usuario.

Objetivos

- Aprender a utilizar las diferentes aplicaciones surgidas a partir de la Web 2.0.
- Aprender a darse de alta en las diferentes redes sociales y conocer las características de cada una de ellas. Aprender a crear guiones o scripts que se incluyen en las páginas web y que son ejecutados por el navegador que utiliza el usuario. Tareas como la validación de los datos enviados por el usuario en un formulario pueden ser llevadas a cabo mediante la programación del lado cliente.
- Estudiar el lenguaje JavaScript, así como su estructura y funciones.
- Estudiar el lenguaje PHP, así como su estructura y funciones.
- Estudiar el concepto de Modelo de Objetos del Documento o DOM.
- Gestionar la imagen de una empresa dentro de las redes sociales e Internet para tener mayor reputación y dominar las principales técnicas del marketing y comunicación online.
- Saber maximizar el rendimiento de las redes sociales y comunidades online.

A quién va dirigido

Estudiantes y Profesionales de los sectores relacionados con el mundo de la Informática, Internet, y Programación y que tengan especial interés en las redes sociales tal como Facebook, para integrar los conocimientos adquiridos en el curso en esta importante red social en auge.

Para qué te prepara

El presente Máster dotará al alumno de los conocimientos necesarios para poder conocer como programar y desarrollar aplicaciones, para más tarde integrarlas en el centro de aplicaciones de Facebook.

Salidas laborales

Informática / Programación / Internet / Redes Sociales / Diseño Web.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

TEMARIO

PARTE 1. LA VITAL IMPORTANCIA DE LAS REDES SOCIALES PARA EMPRESAS

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A INTERNET

1. Internet
2. La Web

TEMA 2. LA WEB 2.0

1. La Web 2.0
2. Aplicaciones de la Web 2.0. Principios constitutivos
3. Las tecnologías en la web 2.0
4. Ventajas de la Web 2.0

TEMA 3. PRINCIPALES APLICACIONES DE LA WEB 2.0

1. Introducción
2. Blogs
3. Marcadores sociales
4. Servicios de alojamiento y gestión de fotografía y vídeo
5. Wikis
6. Aplicaciones en línea
7. Podcast

TEMA 4. USOS DE LA WEB 2.0 EN LA SOCIEDAD

1. Usuarios de Internet en España
2. El usuario 2.0
3. Arquitectura de la participación
4. Usabilidad y accesibilidad
5. Usos de la Web 2.0 en la sociedad
6. TEMA5. INTRODUCCIÓN A LAS REDES SOCIALES
7. Origen de las Redes Sociales
8. Marcadores Sociales
9. Ventajas y desventajas del uso de las redes sociales
10. Las redes sociales en los móviles

TEMA 6. 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 de Facebook para empresas

7. Facebook en los móviles

TEMA 7. GOOGLE+

1. Introducción
2. Conceptos básicos para el uso de Google+
3. Registro
4. Página principal de usuario
5. Fotos
6. Nuestro perfil
7. Los círculos
8. Los juegos

TEMA 8. TWITTER

1. Introducción
2. Conceptos básicos para el uso de Twitter
3. Registro en Twitter
4. Página principal de usuario
5. Twitter para empresas

TEMA 9. TUENTI

1. Introducción
2. Tuenti
3. Registro en Tuenti
4. Tu página de inicio en Tuenti
5. Tuenti para empresas

TEMA 10. LINKEDIN

1. LinkedIn
2. Registro en LinkedIn
3. Vamos a utilizar LinkedIn
4. Acciones que vamos a realizar en LinkedIn
5. Página de usuario de LinkedIn
6. LinkedIn para empresas

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. Destruidores
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

PARTE 5. PRACTICA REAL: CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO EN FACEBOOK PASO A PASO

TEMA 1. EL CANVAS DE HTML5 PARA SITUAR NUESTRO VIDEOJUEGO

1. Introducción
2. El Canvas
3. Como usar el Canvas
4. Líneas
5. Rectángulos
6. FillStyle y StrokeStyle
7. Dos Ejemplos Más

TEMA 2. CONCEPTOS MATEMÁTICOS NECESARIOS

1. Curvas
2. Arcos
3. La Clase Math
4. Curvas Cuadráticas
5. Rectángulos Redondeados
6. El Modelo Bezier

TEMA 3. IMÁGENES Y LÍNEAS PARA DAR FORMA A NUESTROS PERSONAJES

1. Imágenes
2. Dibujar varias imágenes
3. Escalar una imagen
4. Mosaico de Imágenes
5. Grosor de líneas
6. Extremos en las líneas
7. Uniones entre líneas
8. Limite de Punta de Angulo

TEMA 4. LA LIBRERÍA PROCESSINGJS COMO MOTOR DE VIDEOJUEGOS

1. Introducción
2. Primeros pasos con Processing.js
3. Processing.js mediante Processing
4. Crear una sencilla animación mediante el lenguaje Processing
5. Processing.js utilizando JavaScript
6. Definir interacción con el usuario con Processing.js

TEMA 5. ENLACE ENTRE PROCESSINGJS Y JAVASCRIPT

1. Acceso a recursos JavaScript desde el lenguaje Processing
2. Acceso a Processing cuando estamos en JavaScript
3. Ejemplo de acceso entre Processing y Javascript
4. Usar Imágenes en Processing.js

TEMA 6. CREACIÓN DE NUESTRO PRIMER VIDEOJUEGO USANDO LA LIBRERÍA EASELJS

1. ¿Qué vamos a hacer?
2. Descargando la librería EaselJS
3. Animando los esqueletos
4. Cargando los objetos necesarios
5. Crear el SpriteSheet y el BitmapSequence
6. El objeto Ticker
7. El objeto SpriteSheetUtils
8. Manejar la velocidad
9. Carga de Sprites múltiples y jugar con las dimensiones múltiples de animación

TEMA 7. DETECCIÓN DE COLISIONES ENTRE PERSONAJES

1. Introducción
2. Construyendo el Objeto Monstruo
3. El archivo Monster.js
4. Construyendo el Objeto Jugador
5. Construyendo el Administrador de Contenido
6. Construyendo la página principal

TEMA 8. TÉCNICAS AVANZADAS PARA LA MEJORA DE VIDEOJUEGOS

1. Mejorando nuestro juego
2. Nuestro index.html
3. Creando el escenario (I)
4. Utilizando la Clase XNARectangle
5. Creando el escenario (II)
6. La lógica del juego
7. Modificando Nuestro Player.js
8. Modificando nuestro ContentManager.js
9. Funciones Auxiliares

TEMA 9. MÁS FUNCIONALIDAD PARA NUESTRO VIDEOJUEGO

1. Mejora I. El salto
2. Mejora II. El Tiempo
3. Mejora III. Los Carteles (Overlays)
4. Mejora IV. La meta
5. Mejora V. Recolectando Crucis
6. Mejora VI. Los Enemigos
7. Mejora VII. Vivo o Muerto

PARTE 6. CREACIÓN Y PUESTA EN MARCHA DE VIDEOJUEGOS 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 VIDEOJUEGO 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 nuestro juego como pestaña

PARTE 7. EXPERTO EN COMMUNITY MANAGER EN LAS REDES SOCIALES

TEMA 1. LA FIGURA DE UN COMMUNITY MANAGER

1. ¿Qué es un Community Manager?
2. ¿Cuáles son las tareas de las que se encarga un Community Manager?

3. Habilidades, aptitudes y actitudes del Community Manager
4. El día a día de un Community Manager
5. Conozcamos a algunos Community Manager de la empresa Española
6. Evaluación de las funciones y responsabilidades actuales de un Community Manager
7. Definir las metas de un Community Manager
8. Tipos de Community Manager

TEMA 2. CASOS DE ÉXITO

1. Estrategias de éxito en las redes
2. ¿Qué audiencia tienen las redes sociales?
3. Casos de afinidad entre marca y usuario
4. La marca aprende a través de la experiencia de usuario. Crowdsourcing
5. Marketing Viral

TEMA 3. REDES SOCIALES

1. Evolución de las redes sociales

TEMA 4. REDES SOCIALES PROFESIONALES

1. Cómo utilizar LinKendin para atraer negocio a tu empresa. Cómo contactar con potenciales clientes
2. Los elementos de una buena recomendación en LinKendin
3. Otras redes profesionales. Xing

TEMA 5. BLOG

1. ¿Qué es un Blog?
2. El Blog como herramienta de Marketing en la empresa
3. Una propuesta concreta para implantar un Blog corporativo (análisis estratégico)
4. Cómo dirigirse, contactar y captar la atención de un Blogger
5. Estrategias de crecimiento de un Blog
6. Plataformas de los Blogs: Livejournal, Blogger, WordPress, Tecnhorati.
7. Los Blogs y los foros más importantes de España
8. Herramientas avanzadas de Monitorización
9. Tipos de Blogs

TEMA 6. MICROBLOGGING

1. Twitter, lo buenos si es breve, dos veces bueno
2. Herramientas para optimizar el uso de twitter
3. Cómo hacer crecer tu marca en Twitter
4. Otros sistemas de Microblogging (Jaiku, YouAre...)

TEMA 7. SINERGIA DE LAS REDES SOCIALES

1. Cómo conectar diversas redes para ahorrar tiempo y recursos: LinKendin, Twitter, Facebook y Blogs

TEMA 8. WIKIS Y WIKIPEDIA

1. La Wikipedia como fuente de información libre y universal
2. Definición de Wiki
3. La incorporación de los Wikis en el mundo empresarial

TEMA 9. SINDICACIÓN DE CONTENIDOS Y PODCASTING

1. Cómo la sindicación de contenidos beneficia al tráfico de nuestra página. RSS
2. Qué es un podcast y cómo utilizarlos

TEMA 10. PLATAFORMAS DE VÍDEO

1. Cómo aprovechar al máximo las herramientas en Youtube
2. El posicionamiento en Youtube
3. Otras plataformas de vídeo

TEMA 11. PLATAFORMAS DE FOTOGRAFÍA

1. Cómo utilizar las plataformas de fotografía en beneficio para nuestra marca o producto
2. Flickr y Panoramio

TEMA 12. CÓMO ANIMAR UNA COMUNIDAD ONLINE

1. Trucos para animar una Comunidad Online
2. Estrategias de participación en las redes sociales
3. La voz de la empresa o la marca

TEMA 13. LA RUMOROLOGÍA

1. Situaciones de crisis en la red: los hoax
2. Cómo atajar el problema

TEMA 14. REPUTACIÓN ONLINE

1. Gestión de tu reputación online
2. Herramientas y consejos para monitorizar online
3. Branding digital ¿Qué dicen de tu marca en Internet?
4. Creación de un sistema de escucha/alertas.
5. Importancia de opiniones en la red

TEMA 15. LAS LICENCIAS EN LA RED

1. La propiedad intelectual en la red, las redes sociales y en los Blogs
2. Licencias. Creative Commons
3. Valores de la Web 2.0 y normas de conducta básica

TEMA 16. CÓMO MEDIR Y EVALUAR LOS RESULTADOS EN BASE A INDICADORES CLAVE (KPI'S)

1. ¿Qué y cómo se puede medir?

2. Analítica Web

TEMA 17. DEFINICIÓN E IDENTIFICACIÓN DE LAS DIFERENTES COMUNIDADES

1. ¿Qué es una comunidad?
2. Factores clave en el desarrollo de una comunidad virtual
3. Análisis de las principales comunidades: fines y herramientas
4. Facebook - Guía de Facebook
5. Twitter - Guía de Twitter
6. Youtube - Guía de Youtube
7. Tuenti - Guía de Tuenti

TEMA 18. FACTORES EN SOCIAL MEDIA

1. Qué factores medir en Social Media para conocer su eficacia
2. Técnicas para Medir las Conversiones en los Social Media
3. Cómo crear un Social Media Plan para tu Negocio
4. Cómo usar el Social Media Marketing para incrementar las ventas
5. Las 5 estrategias en Social Media usadas por grandes empresas para aumentar sus ventas
6. Aprende a medir en términos cuantificables el ROI de una estrategia de Social Media
7. Aprende a medir el ROI en tus campañas de Email Marketing

¿Te ha parecido interesante esta información?

Si aún tienes dudas, nuestro equipo de asesoramiento académico estará encantado de resolverlas.

Pregúntanos sobre nuestro método de formación, nuestros profesores, las becas o incluso simplemente conócenos.

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

¡Encuéntranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 900 831 200

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.edu.es

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



By
EDUCA EDTECH
Group