

FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN CON PYTHON

El curso reforzará las definiciones básicas de la informática, para luego revisar los fundamentos de los Algoritmos, Estructuras de datos y Programación Orientada a Objetos. El curso es netamente práctico, implementando todos los aspectos anteriores con el moderno lenguaje de programación Python, aprovechando su sofisticación y sintaxis limpia para el aprendizaje efectivo.

REQUISITOS PREVIOS:

- Contar con conocimientos previos sobre el lenguaje.

EL PARTICIPANTE SERA CAPAZ DE :

- Crear aplicaciones Web de mediana complejidad, bajo un enfoque Orientado a Objetos, utilizando como lenguaje de programación Python, el Framework Django y utilizando los patrones de software estándares que el mercado actual exige.

Dirigido a:

- Estudiantes, Profesionales y Público en General.

• Evaluación

El curso es práctico. Se promedian las mejores 4 o 5 prácticas (eliminando la nota más baja) para obtener el PP. La calificación final será el promedio entre el PP y el examen final (EF).

$$PP = \frac{(P1+P2+P3+P4) - \text{Nota Minima}}{3}$$

• Promedio de Prácticas:

$$\text{Nota Final} = \frac{PP + EF}{2}$$

Nota aprobatoria mínimo 14.



Duración total: 24 horas
Modalidad:
6 sesiones de 4 horas

• Modalidad Presencial / Online

Requerimientos mínimos para Pc (Curso Online)

- Sistema operativo Windows 10 o macOS 12
- 8GB RAM.
- Espacio Libre 16GB en el disco duro.
- Conexión a internet.

! Tu espacio para preguntar. !

- Telf.: 200 - 9060 Opción 1
- WhatsApp: 970-063-319 / 943-229-860
- E-mail: sisuni.info@uni.edu.pe

visítanos en :

www.sistemasuni.edu.pe

Únete:

SESIÓN 01

- Definiciones básicas de Informática.
- Introducción a Python.
- Configuración de Ambiente de desarrollo.
- Introducción al IDE Spyder.
- Definiciones básicas de los Algoritmos.
- Variables y Operadores.

SESIÓN 02

- Instrucciones de control secuenciales.
- Instrucciones Condicionales.
- Instrucciones Repetitivas.
- Instrucciones de Transferencia.

SESIÓN 03

- Arreglos lineales (Listas, Tuplas y Diccionarios)
- Matrices.
- Introducción a la Programación Modular.
- Funciones.

SESIÓN 04

- Introducción a la Programación Orientada a Objetos.
- Clases y Objetos.
- Herencia.
- Sobre escritura de métodos.