



## 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.

### • Conocimientos Previos

Conocimientos previos de programación (deseable).

### • El participante al final del curso será capaz de :

Conocer la sintaxis básica de PYTHON.  
Resolver algoritmos básicos usando este lenguaje.

### ■ Dirigido a:

Estudiantes, Profesionales  
y Público en General

Duración  
del curso

**24**  
HORAS.

### ■ Evaluación

Será totalmente práctica. Se realizarán entre 4 o 5 prácticas de las cuales se eliminará la nota más baja y se obtendrá un promedio (PP). Durante la última sesión se realizará un examen final (EF), el cual se promediará con la nota de prácticas y de esta manera se tendrá la calificación final

**PROMEDIO DE PRÁCTICAS:**

**PP=(PR1 + PR2 + PR3 + PR4 - MENOR (PR))**

**NOTA FINAL:**

**NF= PP + EF**

### ■ Modalidad Online

**Requiere una PC con las siguientes características:**

- Procesador - 1GHZ o más rápido / en un chip (SOC).
- RAM - 1GB para 32 Bits o 2GB para 64.
- Espacio Libre 16GB - SO de 32 bits / 32GB - SO de 64 bits.
- Una tarjeta gráfica - DirectX 9, posterior o controlador WDDM 1.0.
- Pantalla - 800x 600 resolución.
- Conexión a internet estable.

### ■ Conéctate a nuestras diferentes Plataformas Digitales:

Telf.: 200 - 9060 Opción 1

E-mail: [sisuni.info@uni.edu.pe](mailto:sisuni.info@uni.edu.pe)

**[www.sistemasuni.edu.pe](http://www.sistemasuni.edu.pe)**



**“Aumenta tus conocimientos, desarrolla nuevas habilidades y construye hoy tu futuro”.**

## **CLASE #01**

### LISTA DE TEMAS

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

## **CLASE #03**

### LISTA DE TEMAS

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

## **CLASE #02**

### LISTA DE TEMAS

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

## **CLASE #04**

### LISTA DE TEMAS

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