

FICHA TÉCNICA INFORMATIVA

INTRODUCCIÓN A PYTHON Y FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

ÁREA: DISEÑO GRÁFICO Y
DESARROLLO WEB

N.º DE HORAS	MODALIDAD	NIVEL
30	Online	Básico

DESCRIPCIÓN

Este curso ofrece una introducción completa al lenguaje Python y a los fundamentos esenciales de la programación. A través de un enfoque progresivo y práctico, el participante aprenderá desde las bases de la sintaxis y los tipos de datos hasta la programación orientada a objetos.

OBJETIVOS

1. Utilizar las bases de la programación orientada a objetos utilizando la sintaxis y métodos del lenguaje de programación Python.

CONTENIDO FORMATIVO

Módulo 1 - Introducción a Python y a la programación

1. Explicación de las bases de Python y la programación

- Fundamentos de la programación
- Configuración del entorno de programación
- Lenguajes compilados vs interpretados
- Introducción a Python

2. Clasificación de los tipos de datos y operaciones

- Tipo de datos
- Métodos de formateado, conversión, entrada y salida de datos
- Operadores
- Variables

Módulo 2 - Elementos y operaciones de programación

1. Explicación de operaciones básicas de programación

- Valores booleanos
- Instrucciones if-elif-else
- Bucles while y for
- Control de flujo
- Operaciones lógicas y bit a bit
- Listas y matrices

Módulo 3. Funciones, tuplas, diccionarios y procesamiento de datos

1. Exposición de los distintos tipos de intervenciones

- Definición y uso de funciones
- Formas de enviar argumentos
- Scope de variables
- Tuplas y diccionarios
- Procesamiento de datos

Módulo 4 - Módulos, paquetes, métodos y excepciones

1. Descripción de los módulos, las excepciones y los strings
2. Módulos: por qué se necesitan, cómo funcionan y cómo se importan
3. Cómo juntar módulos para construir paquetes
4. Las excepciones: cómo se implementan, uso de try-except y levantar excepciones
5. Métodos específicos para trabajar con strings y métodos para gestionar listas

Módulo 5 - Introducción a la programación orientada a objetos: clases, métodos, objetos, gestión de excepciones, manipulación de archivos

1. Caracterización de la programación orientada a objetos
2. Fundamentos de la programación orientada a objetos (POO)
3. Clases, métodos y objetos en POO
4. Gestión de excepciones
5. Manipulación de archivos



Inscríbete o solicita más información:



900 92 61 71



www.talention.es



info@talention.es