



SUBSECRETARÍA DE FORMACIÓN PROFESIONAL
Y CAPACITACIÓN PERMANENTE

MINISTERIO DE TRABAJO, EMPLEO Y SEGURIDAD SOCIAL DE LA NACIÓN

PROGRAMACIÓN LENGUAJE PYTHON

Información general

Fecha de inicio: 5/6/2023

Fecha de fin: 26/7/2023

Duración en meses: 2 MESES

Carga horaria total: 32

Dirección/teléfono/mail/horario de atención de la sede de curso:

Av. Pres. Castillo 1745, San Fernando del Valle de Catamarca, Catamarca

3834814440

Horario: 9:00 a 18:00

david.juarez@gmail.com

Requisitos

Se requiere:

Conocimientos básicos de informática (uso y manejo de computadores con sistema operativo Windows 10 o versiones posteriores); una PC y/o teléfono móvil que disponga del paquete Office; acceso a internet y herramientas para



video conferencias (Zoom; Googlemeet; etc), y conocimientos básicos de lenguajes básicos de programación.

Ejemplo: una PC y/o teléfono móvil que disponga del paquete Office; acceso a internet; aplicativo de videoconferencia (Zoom, Meet, otros); un conocimiento básico en el uso de dispositivos digitales e informáticos, así como del sistema operativo Windows.

Lecto-comprensión y escritura

Ejemplo: Capacidad de cálculo básico, lecto-comprensión y escritura, etc.

Ser mayor de 18 años.

Secundario completo NO

Límite de edad NO

Modalidad

(Opción 1) A distancia

Participación asincrónica y sincrónica. A través del Aula virtual podrás acceder al material didáctico, ejercicios y clases del curso.

Horario dictado de clases en vivo: Lunes y Miércoles de 10:00 a 12:00 hs

Acceso permanente al aula todos los días durante las 24 hs.

Sitio: <https://campus.sicosinformatica.com.ar>

Información de cursada

(Opción 1)

Forma de inscripción: Online mediante Portal Empleo

<https://www.portalempleo.gob.ar>

Sistema de confirmación de vacante: Recibirás un correo electrónico o WhatsApp de aviso de confirmación de inscripción.



Sistema de Ingreso (usuario y contraseña): Recibirás un email con los datos de Usuario y Contraseña para ingresar al Campus Virtual.

Contenidos básicos del curso

Clase 1:

Introducción teórica a los lenguajes de programación.

Python 2 vs Python 3.

Instalación de Python 2 y 3 en Windows, Mac y Linux.

Clase 2:

Selección y alternativas de los editores de texto e IDEs

Números y Strings.

Formato e impresión de texto.

Clase 3:

Listas

Diccionarios

Tuplas

Clase 4:

Interacción con archivos.

Sets y Booleanos.

Acercamiento practico.



Clase 5:

Operadores de comparación

Operadores de comparación encadenados

Practica integradora parcial

Clase 6:

Introducción a declaraciones (statements) en python.

Condicionales: Declaraciones If, Elif y Else

Introducción a loops.

Clase 7:

Loop For.

Loop While.

Rangos.

Clase 8:

Comprensión de listas.

Introducción a funciones y métodos.

Clase 9:

Métodos

Funciones

Expresiones Lambda



Clase 10:

Declaraciones anidadas y Scopes
Practica Integradora parcial.

Clase 11:

Manejo de errores y excepciones
Manejo de Excepciones: Try, except y finally

Clase 12:

Módulos, paquetes e imports.
Introducción a funciones internas

Clase 13:

Map
Reduce
Filter

Clase 14:

Zip
Enumerate
all() y any()

Clase 15:

Decoradores y generadores
Introducción a las GUI



Clase 16:

Practica integradora final

Instancias de evaluación

Los alumnos deberán llevar a cabo ejercicios prácticos autoevaluables que permitirán a los estudiantes pasar de un módulo al siguiente y al final del curso deberá completar una evaluación final. Los enlaces para las evaluaciones serán enviados el mismo día de la evaluación.

Ejemplo: 2 instancias parciales y 1 de evaluación final. Participación en Foros. Trabajo final.

Aprobación

Para aprobar es necesario contar con un 75% de asistencia y realización de las actividades previstas (Foros, Ejercicios) y el Trabajo Final.

Recuperación: Si, trabajos prácticos o evaluación final; ambas deben estar aprobadas

Certificación: Si completas el curso, recibirás un certificado de aprobación por parte del Ministerio de Trabajo, Empleo y Seguridad Social de la Nación y de la Institución a cargo de la Formación. El mismo será digital y podrás bajarlo del Portal Empleo.

Perfil del Egresado.

Al finalizar la formación podrás:

La programación es una herramienta fundamental en el mundo en el que vivimos, convirtiéndose en una salida laboral importante. Además, su aprendizaje constituye una oportunidad al mejorar el razonamiento lógico formal.



La industria del software se ha impuesto sobre todas las demás, desde las ciencias más avanzadas a la tarea más cotidiana. Año a año, miles de puestos de trabajo en programación quedan vacantes, lo que convierte al programador en uno de los recursos humanos más valorados en toda la industria. Pero este no es el único factor por el que el aprendizaje de la programación es importante.

Programar se trata de usar la creatividad y el ingenio para resolver problemas y automatizar tareas con la ayuda de una computadora. Dicho de otra forma, la programación trata de entender, construir y modificar software, hoy presente en miles de dispositivos.

La programación se convirtió en una actividad fundamental en muchos campos y la necesidad de programadores en todo el mundo nunca fue tan alta. Cada año se crean miles de puestos nuevos de trabajo en programación sólo en nuestro país.

Aprender a programar es aprender a pensar. Programar permite ejercitar otras capacidades que sirven para todos los ámbitos de tu vida, como mejorar el razonamiento lógico formal y potenciar la habilidad para la resolución de problemas.

Python es un lenguaje de scripting independiente de plataforma y orientado a objetos, preparado para realizar cualquier tipo de programa, desde aplicaciones Windows a servidores de red o incluso, páginas web. Es un lenguaje interpretado, lo que significa que no se necesita compilar el código fuente para poder ejecutarlo, lo que ofrece ventajas como la rapidez de desarrollo e inconvenientes como una menor velocidad.

Ocupaciones relacionadas a este curso:

Arquitecto de Software; Game Designer; Consultor Informático; Programador de Videojuegos en UNITY 3D; Analista de Aplicaciones y Sistemas; Programador Web y Multimedia; Proveedores de Hardware Y/O Software; Programador de Aplicaciones; Start-Ups Innovadoras en la Industria; Gestor



de Equipos de Esports; Responsable de Proyectos; Desarrollador de Aplicaciones de Realidad Virtual y Aumentada; Tester de Videojuegos y guionista; Productor de Videojuegos; Level Designer; Gameplay Designer

Ejemplos: Data entry, diseñador de páginas web, operador de PC, administrativo, cajero.

Espacios de Trabajo en los que podrás aplicar las habilidades adquiridas

Empresas multinacionales desarrolladoras de software y hardware; consultoras; estudios de estadísticas; emprendimientos propios a nivel nacional e internacional

Ejemplos: Comercios de ropa y de alimentos. Oficinas. Teletrabajo. Escuelas y Centros de Formación. Clínicas y consultorios de Salud.