



Master en Python con Videojuegos

Domina Python desde cero hasta el desarrollo de videojuegos, aplicaciones de escritorio, móviles y automatización. Aprende programación estructurada, orientación a objetos y manejo de datos con una metodología práctica basada en proyectos reales.

Desarrollarás juegos, formularios, tareas automatizadas, apps móviles y conectividad con bases de datos, preparándote para el mundo laboral con aplicaciones completas creadas desde cero.

Conocimientos Previos

No necesitas conocimientos previos en programación

Competencias

- Comprender la lógica de programación en Python y resolver problemas reales.
- Construir interfaces gráficas y aplicaciones interactivas con Python.
- Automatizar tareas con archivos Excel, sets, tuplas y diccionarios.
- Implementar funciones avanzadas, recursividad y decoradores.
- Conectar Python con bases de datos como PostgreSQL.
- Desarrollar aplicaciones móviles y enviar emails desde Python.
- Programar videojuegos desde cero aplicando POO y estructuras gráficas.

Dirigido a:

Estudiantes, Profesionales
y Publico en General

Duración del curso

10
Semanas

Evaluación

Se realizarán 2 prácticas y durante la última sesión se realizará un examen final (EF), el cual se promediará con la notas de las prácticas y de esta manera se tendrá la calificación final.

NOTA FINAL:

$$PF = \frac{PR1 + PR2 + EF}{3}$$

Modalidad Online

Requiere una PC con las siguientes características:

- Procesador- 2,6GHZ o más rapido, 64 bits.
- RAM- 4GB pero se recomienda 8GB a más.
- Espacio Libre 2.3GB o 60GB, según las características instaladas
- Una tarjeta gráfica- DirectX 9, posterior o controlador WDDM 1.0.
- Pantalla- 800x 600 resolución.
- Conexión a internet estable.

Conéctate a nuestra plataforma web:

www.netuniversity.org

Semana #1

Fundamentos de Python:

- Como Funciona Python
- Instalación de Python y Herramientas- Importante
- Que es una variable
- Algoritmos y Excepciones
- Formulas matemáticas en python

Semana #2

Funciones y Entornos:

- Creando Virtual Environment con Python
- Proyecto con Streamlit
- Functions en Python
- Argumentos en functions
- Notaciones con Python

Semana #3

Proyectos Iniciales y Texto:

- Proyecto de Functions
- Proyecto Supermercado
- Funciones texto
- Funcion de not in
- Format e inyección de valores

Semana #4

Automatización con Excel y Condicionales:

- Proyecto- Excel en Python
- Proyecto- Transformando Excel con Python
- Expresiones logias
- Condiciones múltiples
- Recursividad en Python

Semana #5

Interfaces y Listas:

- Proyecto-Desktop App Formularios usando Python
- Creando Interface Grafica con Python
- Creación de Listas en Python
- Agregando valores a lista
- Funciones para listas

Semana #6

Tareas, Eventos y Funciones Avanzadas:

- Proyecto- Lista de Tareas
- Proyecto- Eventos en Form
- Funcion map y filter
- Any Function
- Tuplas en python

Semana #7

Diccionarios y Calculadora:

- Calculadora
- Ejecutando calculadora
- Diccionarios en Python
- Métodos Key y Value
- Argumentos dinámicos

Semana #8

Aplicaciones Móviles:

- Proyecto- Creación Aplicación Móvil con Python
- Interfaces graficas avanzadas en móvil
- Lógica de envío de emails
- Sets en Python
- Paquetes en python

Semana #9

Bases de Datos y Decoradores:

- Bases de datos con Python
- Conexión a la base de datos
- Eliminación de registros en Postgres usando Python
- Funciones dentro de una función
- Decoradores múltiples con argumentos

Semana #10

POO y Desarrollo de Videojuegos:

- Clases en Python
- Herencia en clases
- Creando juegos en Python
- Ejecución de pantalla inicial
- Integrando componentes del juego

