



RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS POR
ACTIVIDADES UNIVERSITARIAS

- ☒ CULTURALES
☐ DEPORTIVAS
☐ DE REPRESENTACIÓN ESTUDIANTIL
☐ SOLIDARIAS Y DE COOPERACION

Renovación

No

SUBTIPO

Competencia relacionada con las TIC

CENTRO, SERVICIO U ÓRGANO PROPONENTE

Fundación General Universidad de Granada-Empresa

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

PROGRAMACIÓN AVANZADA EN PYTHON, III EDICIÓN

WEB DE LA ACTIVIDAD (en su caso)

http://cevug.ugr.es/python_avanzado/

ORGANIZA

FUNDACIÓN GENERAL UNIVERSIDAD DE GRANADA - EMPRESA y CENTRO DE ENSEÑANZAS VIRTUALES DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA

DIRECTOR/A

(que certificará la asistencia y participación en la actividad)

JUAN JULIÁN MERELO GUERVÓS. CATEDRÁTICO DE
UNIVERSIDAD. DIRECTOR DE LA OFICINA DE SOFTWARE
LIBRE DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA

FECHA DE REALIZACIÓN

del 02-06-2014 al 18-07-2014

Nº DE HORAS

75

CREDITOS SOLICITADOS

3

CREDITOS CONCEDIDOS

3

JUSTIFICACION Y MEMORIA EXPLICATIVA (extensión máxima: 1.500 caracteres sin espacios)

Desde hace tres años la Oficina de Software Libre viene organizando un curso virtual de Python básico con bastante éxito. Eso hace pensar que hay una demanda de conocimientos más avanzados de Python que es lo que se pretende cubrir con este curso.

Los contenidos intermedios-avanzados de este curso van enfocados a trabajar con bases de datos, poder trabajar con la web analizando la estructura de los textos y finalmente poder crear interfaces de usuario para aplicarlos, por ejemplo, a la programación de juegos, pero también a la programación científica y en general la creación de todo tipo de aplicaciones de escritorio. El objetivo final es formar al alumno para que sepa crear aplicaciones completas, en web o escritorio.

Dado que los conocimientos que se explican aquí van tanto dirigidos a programadores como a personas que

trabajen en biocomputación y tengan ciertos conocimientos de Python, el curso es atractivo y en su primera edición ya cubrió plazas de forma sobrada.

PLAN DE LA ACTIVIDAD, PROGRAMA, CONTROL DE ASISTENCIA, MÉTODO DE EVALUACIÓN, EN SU CASO (extensión máxima: 3.500 caracteres sin espacios)

OBJETIVOS EDUCATIVOS, PROFESIONALES Y COMPETENCIAS GENERALES ADQUIRIDAS:

El alumno sabrá:

- Qué es necesario para trabajar con bases de datos en Python
- Los formatos usados para representar regularidades en el texto: expresiones regulares
- Los conceptos básicos de programación de interfaces de usuario y su aplicación en la programación de juegos.

El alumno será capaz de:

- Crear programas que puedan trabajar con una base de datos.
- Crear aplicaciones de escritorio con interfaz de usuario
- Extraer información de páginas web mediante programas cliente.
- Ponerlo en práctica en casos reales.

PROGRAMA (75 horas, 3 créditos ECTS):

1. Bases de datos con PySQL
2. Interfaces gráficas con pyGTK
3. Expresiones regulares
4. Videojuegos con Pygame
5. Extracción de información de páginas web
6. Proyecto

CARGA DE TRABAJO DEL ALUMNO:

- Instalar los módulos necesarios para poder trabajar con bases de datos y expresiones regulares en Python.
- Llevar a cabo los ejercicios de autoevaluación (1-2 por módulo)
- Ejecutar los ejemplos indicados en el material docente (3-5 por módulo)
- Llevar a cabo el proyecto final.

EVALUACIÓN DEL ALUMNO:

- Realización del proyecto final (60% de la nota)
- Realización de los ejercicios de autoevaluación (25% de la nota)
- Participación en foros y otras actividades (15% de la nota)

OBSERVACIONES
