Esta fue mi primera experiencia de programación a mayor detalle, ya que en el colegio solo habíamos revisado algunos términos muy por encima. Por ello, puedo decir que mi aprendizaje en este lado computacional me ha servido para poder expandir mis conocimientos sobre cómo implementar ciertos objetivos comunicacionales en atmósferas digitalizadas.

En tal sentido, Python se volvió una herramienta no solo útil, sino también muy interesante. Descubrí que sus aplicaciones van mucho más allá de lo que imaginaba: desde automatizar tareas hasta crear visualizaciones interactivas, mapas, análisis de datos o incluso generar contenido audiovisual de forma programada. Me gustó especialmente su versatilidad y cómo puede adaptarse a distintos campos, incluso aquellos más ligados a lo artístico y creativo, como el mío.

Siento que aprendí más porque pude vincular la programación con temas que me apasionan, y eso hizo que el proceso fuera más entretenido y significativo. Python me demostró que el lenguaje audiovisual también puede dialogar con lo tecnológico, y que hoy más que nunca, entender este tipo de herramientas amplía las posibilidades de creación y comunicación. Fue una experiencia retadora, pero muy divertida y enriquecedora.