

1. Principios de git
2. Tipo de datos (sencillos)
3. If y else
4. Ciclos, for y while
5. Funciones (refractor)
 - (a) Primero como contador y después como iterar
6. Numpy
 - Operaciones con matrices
 - Primer proyectito - Juego de la vida con caja negra de grafica
 - Lectura y escritura de datos
7. Matplotlib
 - Scatter
 - Plot
 - Mapas de colores/imshow
 - Leyendas con latex
 - Segundo proyecto - Detección de bordes
8. Problemas matemáticos de forma numérica - Scipy
 - Resolver integrales
 - Resolver ecuaciones diferencial
 - Tercer proyecto - Péndulo doble
 - Obtener eigenvalores y eigenvectores
 - Estadística descriptiva
 - Regresión lineal
 - Cuarto proyecto - Simulaciones LJ
9. Problemas avanzados
 - Librería de 3Blue1Brown
 - Inteligencia artificial
 - Teleoperación cuántica
10. Proyecto final - optional