1. Juego RPG con una historia, mini juegos y varios finales.

Puede ser un juego de 8-bits para simplificar el lado visual, puede tener un formato lineal en el que solo se puede mover de izquierda a derecha, o un mundo relativamente abierto en la que uno se puede mover en todas direcciones. Hay personajes con los que se pueden interactuar, textos de dialogo, un inventario y perfil del personaje, el personaje puede tener una barra de vida y en ese caso hay entidades que le pueden hacer daño. Tienes que completar tareas y estas pueden involucrar algún mini juego o modo de juego distinto. Dependiendo de lo que hagas en el juego, puede haber 2 o 3 finales distintos, uno bueno, malo y neutral. En caso de que haya entidades que te puedan dañar, se necesitan crear clases y su interacción entre ellos, de todas formas se necesita una clase con los stats del personaje con el que juegas (su vida, nivel, dinero, daño, etc.)

Librerías que se pueden usar son: Pygame; si usa física: Pymunk; Pyganim para hacer animaciones de sprites.

1. Página que sirva de ayuda para aprender usar Python, incluye tutoriales y varias ramas que te llevan a ver información.  
   Es una página en la que se extienden varias ramas sobre distintas características de Python, básicamente un resumen de lo que hemos aprendido en el curso. Debe tener pequeños tutoriales sobre cómo usar cada elemento de Python, con imágenes, gráficos, links. Debe ser interactivo y no muy complicado de explorar. Debe tener la mayor cantidad de datos que puedan ayudar al usuario a aprender lo básico de Python.  
   Librerías que se pueden usar son: Bokeh; Pandas
2. Programa con distintos juegos para elegir, estos pueden ser, un puzle con piezas, el ahorcado, sudoku, etc. Cada juego tiene distintos niveles.  
   Parte con un menú en el que se puede elegir desde una variedad de juegos, cada uno con una cantidad de niveles de dificultad, se parte desde el nivel más fácil (1), hasta el más difícil. Los juegos deben ser gráficos y llamativos para el usuario. El menú debe ser interactivo y los juegos también.  
   Librerías que se pueden usar son: Pygame, si usa física: Pymunk; Pyganim para hacer animaciones de sprites.
3. Procesador de imágenes que te permita ponerle filtros a las imágenes.  
   Un programa que te permita ingresar una foto y luego te de una variedad de opciones de filtros que le puedes poner a la foto, se le puede poner más de un filtro a la foto y luego se puede descargar la foto después de editarla.
4. Juego multijugador contra una inteligencia artificial. Puede ser un juego de cartas o uno de mesa.  
   En este programa, juegas contra una o más inteligencias artificiales. Funcionan como tus rivales y tienes que intentar ganarles, podría incluirse una opción para elegir la dificultad de las inteligencias artificiales y en ese caso, se pueden incluir clases para el jugador y la inteligencia artificial.  
   Librerías que se pueden usar son: Pygame