Tec Gurus
SOMOS Y FORMAMOS EXPERTOS EN T.I.

CONSULTOR GO DESDE CERO



SOMOS Y CREAMOS EXPERTOS EN T.I.

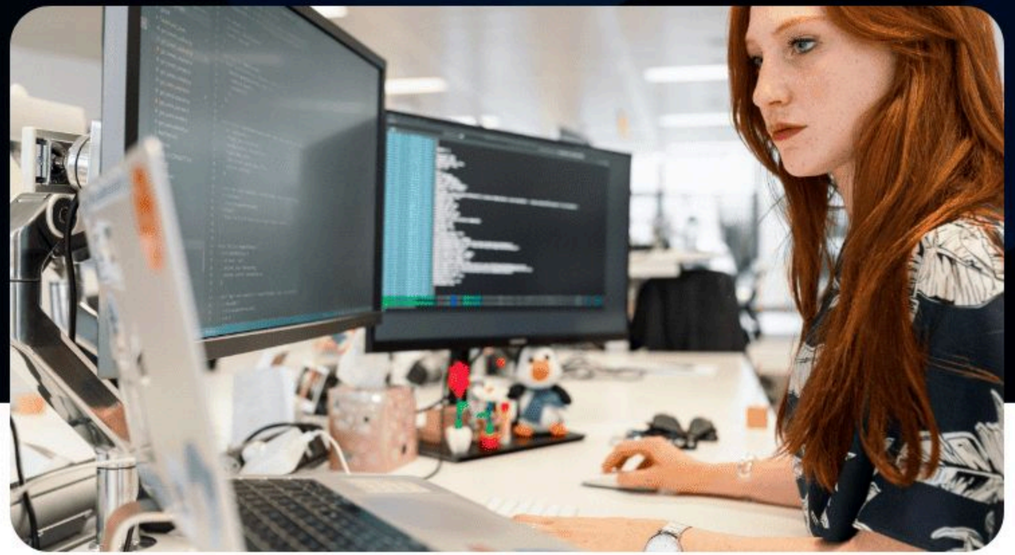
ACERCA DEL CURSO

Categoría	Modalidad	Nivel
Curso	Virtual	Intermedio

Metodología	Duración	Fecha inicio
100% Práctico	30 horas	sabatino



Objetivos principales





- Comprender la sintaxis, estructura y filosofía del lenguaje Go.
- Dominar el uso de **variables, tipos, funciones y estructuras de control**.
- Implementar **estructuras, métodos e interfaces** para construir programas modulares.
- Aprender a **manejar errores y paquetes** de forma profesional.
- Desarrollar programas concurrentes con **goroutines y canales**.
- Consumir y procesar **datos JSON y APIs REST** en Go.

Objetivos secundarios





- Aplicar buenas prácticas de organización de proyectos en Go.
- Crear y documentar **paquetes reutilizables**.
- Leer y escribir archivos desde el sistema.
- Integrar APIs externas y manejar flujos de datos complejos.
- Construir un **proyecto backend completo** como entrega final del curso.

Prerrequisitos

- Conocimiento básico de informática y manejo de computadoras.
- Conocimientos básicos de programación (variables, ciclos, estructuras de datos, lógica básica)
- Se recomienda el curso **Introducción a la Programación.**

¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí

MÓDULO 1. FUNDAMENTOS DE GO Y ENTORNO DE DESARROLLO

1.1 Introducción a Go.
1.2 Breve historia y filosofía de Go.
1.3 Instalación y configuración del entorno de desarrollo.
1.4 Estructura básica de un programa en Go.
1.5 Primer programa: “Hola Mundo”.

MÓDULO 2. VARIABLES, TIPOS DE DATOS Y OPERADORES

2.1 Declaración y asignación de variables.
2.2 Tipos de datos básicos: int, float, string, bool.
2.3 Conversión de tipos (casting).
2.4 Uso de constantes y convenciones de nombres.
2.5 Operadores aritméticos, relacionales y lógicos.



MÓDULO 3. ESTRUCTURAS DE CONTROL Y FUNCIONES

3.1 Estructuras condicionales: if, else, switch.
3.2 Bucles: for y range.
3.3 Funciones: definición, parámetros y retorno de valores.
3.4 Funciones anónimas y closures.
3.5 Alcance de variables y paso por valor.

MÓDULO 4. ARREGLOS, SLICES Y MAPAS

4.1 Arreglos y sus limitaciones.
4.2 Slices: creación, manipulación y capacidad.
4.3 Mapas (map): claves y valores.
4.4 Iteración y eliminación de elementos.
4.5 Buenas prácticas en el manejo de colecciones.



MÓDULO 5. ESTRUCTURAS, MÉTODOS E INTERFACES

5.1 Estructuras (struct) y composición de datos.
5.2 Métodos asociados a estructuras.
5.3 Interfaces y su implementación.
5.4 Tipos embebidos y reutilización de código.
5.5 Ejemplo práctico de interfaces en Go.

MÓDULO 6. MANEJO DE ERRORES Y PAQUETES

6.1 Introducción al manejo de errores en Go.
6.2 Uso del tipo error y la función panic.
6.3 Recuperación de errores con recover.
6.4 Creación y uso de paquetes (packages).
6.5 Importación de paquetes estándar y externos.



MÓDULO 7. CONCURRENCIA Y CANALES (GOROUTINES)

7.1 Concurrencia vs paralelismo en Go.
7.2 Uso de goroutines para tareas concurrentes.
7.3 Comunicación entre goroutines con canales.
7.4 Canales con buffer y sin buffer.
7.5 Uso de select para sincronización.
7.6 Ejemplo práctico de concurrencia.

MÓDULO 8. ENTRADA/SALIDA, ARCHIVOS Y JSON

8.1 Lectura y escritura de archivos.
8.2 Manejo de entrada y salida estándar.
8.3 Serialización y deserialización de JSON.
8.4 Uso del paquete encoding/json.
8.5 Integración con APIs externas y consumo de datos.



MÓDULO 9. PROYECTO FINAL

9.1 Implementación de funcionalidades principales.
9.2 Integración de paquetes externos y JSON.
9.3 Pruebas, y documentación del proyecto.



CERTIFICADO DIGITAL

Obtén una constancia que avala tu preparación si cumples con la asistencia a tu capacitación y elaboras el proyecto final de cada curso, bootcamp o diplomado.

¡Te esperamos!



+52 1 55 5211 6931

+52 1 55 61868835

TecGurusNet