

Programação II

Código	?
Área temática	Programação
Objetivos	Esta formação tem como objetivo a aprendizagem dos conceitos fundamentais da Programação Orientada a Objetos, assim como a introdução às correspondentes metodologias e técnicas de desenvolvimento de programas/aplicações. Esta aprendizagem é complementar à Iniciativa 7 - Formação em Programação I.
Requisitos	Iniciativa: Programação I
Público-alvo	Jovens Steam
N.º potencial de interessados	24
N.º de horas	30
N.º de edições	12
Follow up	Iniciativa: Internet of things (Informática); Iniciativa: Base de dados; Iniciativa: Programação web; Iniciativa: Introdução aos Dispositivos Móveis;
Conteúdos programáticos	Programação orientada a objetos Linguagens Baseadas em Classes (Classes e instanciação de objetos); Conceitos elementares de Java; Classes fundamentais de Java; Conceitos de programação orientada a objetos: Encapsulamento, Herança e Polimorfismo; Desenvolvimento de aplicações: Modelação, Interfaces, Coleções, Gestão de erros e exceções.
Corpo docente	Professor/Formador
Parceiros	Softinsa
Metodologias de aprendizagem	Formação teóricas: - Exploração participada dos conteúdos do programa de estudo, recorrendo a exposição com eventual projeção, experiências e discussão, feita pelos alunos e docente. Formação prática e laboratorial: - Modelo de estudos de Bolonha, PBL (project based learning), experimentação apoiada de conteúdos expressos no programa de estudo, recorrendo a equipamento informático, pesquisa de informação, e discussão. - Complemento formativo, recorrendo a atividades que vão de encontro às dificuldades identificadas no processo educativo.
Estratégias e planos de comunicação/divulgação	?

Modalidade	100% presencial (com possível opção de streaming)
Equipamentos necessários	Laboratório dotado com vinte e quatro estações de trabalho capazes de executar o software necessário para programação.
Potencial de empregabilidade	?