

## Programação I

<b>Código</b>	?
<b>Área temática</b>	Programação
<b>Objetivos</b>	Aplicar metodologias e mecanismos abstratos de resolução de problemas. Especificar algoritmos para resolução de problemas. Fasear a implementação de um programa escrito numa linguagem de alto nível.
<b>Requisitos</b>	Não existem
<b>Público-alvo</b>	Jovens Steam
<b>N.º potencial de interessados</b>	24
<b>N.º de horas</b>	30
<b>N.º de edições</b>	12
<b>Follow up</b>	Iniciativa : Internet of things (Informática); Iniciativa : Programação II; Iniciativa : Base de dados; Iniciativa : Programação web; Iniciativa : Introdução aos Dispositivos Móveis;
<b>Conteúdos programáticos</b>	Introdução à programação e algoritmos Tipos de dados básicos Testes e condições - expressões e operadores. Estruturas de repetição Funções Dados estruturados (vetores e strings) Apontadores Estruturas Memória dinâmica Ficheiros Recursividade Algoritmos de ordenação e pesquisa
<b>Corpo docente</b>	Professor/Formador
<b>Parceiros</b>	Softinsa
<b>Metodologias de aprendizagem</b>	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.
<b>Estratégias e planos de comunicação/divulgação</b>	?

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