

# Computação I - Python

## Aula 1 - Introdução à programação

### Apresentação do curso

Apresentado por: Carla A. D. M. Delgado

Produção DCC-UFRJ

Metodologia de referência <https://doi.org/10.5753/wei.2016.9683>



# Objetivo da Disciplina

- *Desenvolver as competências necessárias para a construção de programas legíveis e modulares em Python.*

# Objetivo da Disciplina

- *Desenvolver as competências necessárias para a construção de programas legíveis e modulares em Python.*
  - Identificação das informações relevantes de um problema e sua respectiva representação e manipulação na programação.
  - Compreensão dos aspectos sintáticos e semânticos da linguagem de programação.
  - Articulação dos comandos, estruturas de dados e estruturas básicas da programação para a construção de soluções para problemas simples.
  - Modelagem e implementação de código modularizado para problemas não elementares.
  - Construção de código organizado, reutilizável e legível, seguindo os princípios das boas práticas de programação.

# Metodologia da disciplina

- *Metodologia orientada à **competências**, e não a **conteúdos**.*
  - O fluxo de aprendizado é determinado pela natureza das atividades de programação que podem ser praticadas, e não por conceitos. *Isso é uma abordagem inovadora e não convencional, elaborada especialmente para os estudantes da UFRJ.*

# Metodologia da disciplina

- *Metodologia orientada à **competências**, e não a **conteúdos**.*
  - O fluxo de aprendizado é determinado pela natureza das atividades de programação que podem ser praticadas, e não por conceitos. *Isso é uma abordagem inovadora e não convencional, elaborada especialmente para os estudantes da UFRJ.*
  - Boas práticas de programação são priorizadas durante todo o processo de aprendizado, para que os aprendizes vejam a programação como uma atividade que deve ser feita com qualidade e profissionalismo.

# Metodologia da disciplina

- *Metodologia orientada à **competências**, e não a **conteúdos**.*
  - O fluxo de aprendizado é determinado pela natureza das atividades de programação que podem ser praticadas, e não por conceitos. *Isso é uma abordagem inovadora e não convencional, elaborada especialmente para os estudantes da UFRJ.*
  - Boas práticas de programação são priorizadas durante todo o processo de aprendizado, para que os aprendizes vejam a programação como uma atividade que deve ser feita com qualidade e profissionalismo.
  - Aprenderemos o paradigma imperativo de programação.
  - Utilizaremos a linguagem de programação Python.

## Dica de ouro!

A programação é uma atividade complexa, que envolve conhecimento, prática e proficiência.

Receber bons fundamentos no estágio inicial é essencial para a capacitação de um programador.

# Computação I - Python

## Aula 1 - Introdução à programação

### Apresentação do curso

Apresentado por: Carla A. D. M. Delgado

Produção DCC-UFRJ

Metodologia de referência <https://doi.org/10.5753/wei.2016.9683>

