In R abbiamo una programmazione orientata ad oggetti (OOP), ovvero si definiscono oggetti software in grado di interagire gli uni con gli altri attraverso lo scambio di messaggi (comandi).

Gli oggetti possono essere di tipologie differenti, ovvero in classi, con caratteristiche differenti tra di loro.

In R ogni entità (struttura di dati, funzione, risultato) è un oggetto. Ogni oggetto appartiene ad una o più classi, che definiscono i metodi (funzioni, comandi) a loro applicati e le loro proprietà.

Tra gli altri vantaggi della programmazione orientata agli oggetti:  
- essa fornisce un supporto naturale alla modellazione software degli oggetti del mondo reale o del modello astratto da riprodurre;  
- permette una più facile gestione e manutenzione di progetti di grandi dimensioni;  
- l'organizzazione del codice sotto forma di classi favorisce la modularità e il riuso di codice.

Il workspace è l’area di lavoro della sessione di R e include tutti gli oggetti in uso. In RStudio, gli oggetti dell’area di lavoro sono esplorabili nel pannello Environment. R salva tutto insieme, non i singoli oggetti in un singolo file, ma tutto in un unico file col formato .RData (l’immagine di lavoro attiva durante una sessione).