**Objectgeoriënteerd**, vaak afgekort tot **OOP** als afkorting voor het Engelse *Object-oriented programming*, is een [paradigma](https://nl.wikipedia.org/wiki/Programmeerparadigma) dat gebruikt wordt bij het *objectgeoriënteerd programmeren* en de*objectgeoriënteerde opslag* van data. Bij deze benadering wordt een [systeem](https://nl.wikipedia.org/wiki/Systeem_(systeemtheorie)) opgebouwd uit [objecten](https://nl.wikipedia.org/wiki/Object_(informatica)).

Eenvoudig gezegd bestaat een object uit bepaalde gegevens en de programmatuur die gebruikt wordt om die gegevens te verwerken. Bij voorkeur zijn die gegevens uitsluitend te benaderen via de bijbehorende programmatuur. Een bestand kan bijvoorbeeld als object worden gedefinieerd, waarbij de gebruiker van het object slechts lees- en schrijfopdrachten kan geven, en interne gegevens zoals de "handle" van het bestand aan het zicht worden onttrokken. Kenmerkend voor objecten is ook dat zij in een hiërarchisch verband tot elkaar kunnen staan: zo is een invoerbestand een *soort* bestand.