

Aumenta as tuas competências com o curso de programação em PYTHON

Este curso tem como objetivo introduzir os formandos na área de programação, em particular na utilização de Python para resolução de problemas de complexidade simples e intermédio. O curso encontra-se estruturado em 3 unidades diferentes, projetadas de modo a aprofundar gradualmente os conhecimentos, começando pela preparação de um ambiente de criação e avançando para conceitos mais complexos de programação em Python.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Conhecer as principais características e funcionalidades de uma linguagem de programação
- Compreender fragmentos de código desenvolvido em linguagem Python
- Criar soluções para problemas de complexidade simples utilizando Python
- Desenvolver projetos a partir da metodologia de desenvolvimento ágil de software

LIVING LAB PRESENCIAL

- Carga horária:
 - 150h de trabalho total (6 ECTS) - 50h de contacto + 100h de trabalho autónomo
 - 3 sessões de 3h por semana; estimativa de 6h de trabalho diário
- Duração: 6 semanas
- Início do curso: Abril 2024
- Total de alunos: 35

APRESENTAÇÃO

1. Página de boas-vindas
2. Fórum de Avisos
3. Ficheiro com a FUC
4. Ficheiro com o cronograma

JOVENS ELEGÍVEIS:

Jovens entre os 17 e os 29 anos
Nível de escolaridade: 12º ano
Estudantes, trabalhadores, desempregados e NEET

Área geográfica: Distrito de Lisboa

Materiais: Computador com acesso à internet, que suporte a instalação do programa VSCode

Inscrição gratuita aqui:

<https://forms.gle/pXycR7L98sWzxnBB9>

UNIDADE 1 – PREPARAÇÃO DO SETUP DE CRIATIVO

1. Página de apresentação
2. Página com os objetivos de aprendizagem
3. Página com o cronograma
4. Fórum tira-dúvidas
5. Página - Preparando o Ambiente de Criação
 - a. Instalação do python
 - b. Instalação do vscode (ativação do python)
 - c. Conhecendo o gitHub
 - d. Meu primeiro Commit
6. Página Desenvolvimento ágil de software
 - a. O que é Agile
 - b. SCRUM
 - c. Scrum + KanBan + gitHub + VsCode
 - d. Atividades práticas - Ficha 1 – preparar o projeto "meu curso SYNCLUSIVE".

UNIDADE 2 – CONCEITOS BÁSICOS DE PYTHON

1. Página de apresentação
2. Página com os objetivos de aprendizagem
3. Página com o cronograma
4. Fórum tira-dúvidas
5. Página de Introdução à programação:
 - a. Sequência lógica e instruções
 - b. Constantes e variáveis
 - c. Tipos de dados
 - d. Entrada e Saída de Dados
 - e. Operações lógicas, aritméticas e relacionais
 - f. Atividades práticas - Ficha 2
6. Página de Estruturas de controlo (decisão e repetição)
 - a. Atividades práticas - Ficha 3
7. Página de Procedimentos, funções e parâmetros
 - a. Atividades práticas - Ficha 4

UNIDADE 3 – CONCEITOS APLICADOS EM PYTHON

1. Página de apresentação
2. Página com os objetivos de aprendizagem
3. Página com o cronograma
4. Fórum tira-dúvidas
5. Página de Objetos e classes de objetos
 - a. Atividades práticas - Ficha 5
6. Vetores e Matrizes = Listas e Listas de Listas
 - a. Listas
 - b. Operações com Listas
 - c. Matrizes
 - d. Atividades práticas - Ficha 6