



Curso: Junior Coder

Duração: 40h

Área formativa: Cursos

Sobre o curso

Dá os primeiros passos na programação

Aprende, fala e pensa em “código”!

Programação é uma competência chave para o futuro dos jovens. Neste curso, os jovens programadores vão aprender a lógica da programação, mas também vão descobrir um método de raciocínio e organização para aplicarem nos seus estudos.

Começar desde já a programar, dará a possibilidade aos jovens de estarem na linha da frente, potenciando o desenvolvendo do raciocínio lógico e canalizando esse conhecimento para as áreas de interesse do “novo programador”, sendo criativo e dando vida às suas ideias, sejam elas relacionadas com aplicações ou jogos.

Através de uma aprendizagem em blocos, vão descobrir o código que está na base e assim entenderem a lógica da programação de computadores. A linguagem que é utilizada é Javascript.

Vão ainda entender o processo criativo através de um projeto de criação em diferentes etapas, desde o esboço ao produto final.

Os jovens programadores, vão assim ganhar neste curso as skills necessárias para conseguirem desenvolver, escrevendo código, uma pequena aplicação ou jogo, estimulando assim a criatividade, imaginação e raciocínio lógico. Uma semana de código que resultará numa aplicação para levar para casa!

Competências que serão desenvolvidas

Criatividade

Programar é criar algo novo e colocar em prática algo que só existia em pensamento.

Lógica e Resolução de Problemas

Programação exige raciocínio lógico para resolveres problemas.

Pensamento crítico

Em código vais superar diferentes desafios que vão ajudar a ampliar o teu modo de pensar.

Auto-confiança

Aprender a programar ajuda-te a encontrar soluções para diversos desafios: vais testar, errar e

refazer aumentando assim a tua confiança.

Destinatários

Jovens dos 7 aos 16 anos.

Pré-requisitos

Utilização de PC's no ambiente Windows.

Metodologia

Formação Presencial ou Live Training (Formação Online Síncrona).

Programa

- Pensamento lógico e algoritmos
- Programação Orientada por Objetos
- Programação de jogos e aplicações
- Pensamento criativo e sintaxe de programação
- O processo criativo
 - Projeto de criação em diferentes etapas (do esboço ao produto final)
- Pensamento lógico e algoritmos
- Programação Orientada por Objetos
- Programação de jogos e aplicações
- Pensamento criativo e sintaxe de programação
- O processo criativo
 - Projeto de criação em diferentes etapas (do esboço ao produto final)