



Vitae



**CURSO**

# **Introducción a la Programación con Flutter, 2ª Edición**

24 Horas | 27, 28 de Mayo, 3, 5, 6, 10, 12 y 13 de Junio de 2024

El Lado Humano De La Tecnología

# Introducción

Flutter es un SDK de código fuente abierto de desarrollo de aplicaciones móviles creado por Google. Se utiliza para desarrollar interfaces de usuario para aplicaciones en Android, iOS y Web.

Flutter ha experimentado un crecimiento muy grande en cuanto a su popularidad. Eso se debe sobre todo a su velocidad en el desarrollo de Apps de alta calidad.

## Metodología:

Este curso se caracteriza por su enfoque eminentemente práctico, donde los conceptos teóricos se presentan de manera dinámica a través de ejemplos desarrollados en tiempo real por el instructor durante las sesiones. Los participantes tendrán la oportunidad de presenciar la aplicación práctica de cada concepto, seguido por ejercicios guiados que les permitirán aplicar y reforzar lo aprendido.

La metodología de enseñanza se centra en la participación activa de los alumnos, quienes estarán inmersos en la resolución de problemas y la creación de soluciones concretas. Esta dinámica asegura que los

participantes adquieran no solo conocimientos teóricos, sino también la destreza práctica necesaria para desarrollar aplicaciones efectivas con Flutter.

El objetivo es que, al finalizar el curso, los alumnos no sólo comprendan los principios fundamentales, sino que también hayan desarrollado habilidades prácticas sólidas a través de la aplicación directa de los conceptos en ejercicios guiados y proyectos prácticos.

Se grabarán las sesiones para poder consultarlas de forma ilimitada una vez finalizado el curso.

## Requisitos del curso:

Para aprovechar al máximo este curso, se recomienda que los participantes cumplan con los siguientes requisitos:

- ✓ Experiencia en Programación:
  - Se espera que los participantes tengan experiencia previa en algún lenguaje de programación. Se recomienda especialmente estar familiarizado con los conceptos fundamentales de la programación orientada a objetos, ya

que esto facilitará la comprensión de los conceptos presentados en el curso.

✓ SDK de Flutter:

- Es recomendable contar con el SDK de Flutter instalado en el sistema.

Link para su instalación => <https://docs.flutter.dev/get-started/install>

✓ Entorno de Desarrollo Integrado (IDE):

- Es necesario tener instalado Android Studio o Visual Studio Code.

Al cumplir con estos requisitos, los participantes estarán preparados para abordar los temas presentados en el curso de manera efectiva y obtener el máximo beneficio de las lecciones y ejercicios prácticos.

# Temario

## ✔ Introducción a Flutter

- Definición de Flutter y su relevancia en el ámbito del desarrollo móvil multiplataforma.

## ✔ Desarrollo de la Primera Aplicación en Flutter

- Identificación y comprensión de los elementos clave de la pantalla.

## ✔ Introducción al Lenguaje Dart

- Exploración de los conceptos fundamentales del lenguaje Dart.

## ✔ Null Safety en Dart

- Importancia y utilización de Null Safety en Dart.

## ✔ Construcción de Layouts en Flutter

- Diseño y estructuración de interfaces mediante la construcción de layouts.

## ✔ Widgets en Flutter

- Utilización de los principales widgets para la creación efectiva de interfaces gráficas.

## ✔ Navegación entre Pantallas

- Implementación de métodos efectivos para la navegación entre distintas pantallas de la aplicación.

## ✔ Manejo del Estado en Flutter

- Diferenciación y aplicación de Stateless Widgets y Stateful Widgets.

## ✔ Programación Asíncrona en Dart

- Exploración de conceptos como Future, async y await para el manejo de operaciones asíncronas.

## ✔ Network y Data Models en Flutter

- Establecimiento de conexiones a APIs externas para la obtención y gestión de datos.

## ✔ Gestión del Estado de la Aplicación con Provider

- Implementación de Provider para la gestión efectiva del estado de la aplicación.

## ✔ Persistencia de Datos en Flutter

- Utilización de Shared Preferences, escritura/lectura de archivos y gestión de bases de datos locales para la persistencia de datos.

## ✔ Gestión de Recursos Estáticos con Assets

- Integración y aprovechamiento de recursos estáticos en la aplicación mediante el uso de Assets.

## Información del curso



### Duración

24 horas lectivas



### Modalidad

Aula Virtual con clases en directo y acceso a las sesiones grabadas para su consulta.



### Fechas

27, 28 de Mayo, 3, 5, 6, 10, 12 y 13 de Junio de 2024



### Horario

De 16:00 a 19:00 h



### Dónde

Aula Virtual de Vitae





## Formador

### Eduard Carreras

Eduard es Licenciado en Matemáticas y posee un Master en Matemática Aplicada por la Universidad de Barcelona.

Posee más de 20 años de experiencia en el campo del desarrollo de Software destacando su contribución en la tecnología detrás de la distribución de resultados para los Juegos Olímpicos en seis ediciones consecutivas, desde Salt Lake 2002 hasta Londres 2012.

Es desarrollador freelance en la exclusiva red Toptal especializándose en el desarrollo de aplicaciones móviles, con varias aplicaciones publicadas para Android bajo la marca Poquesoft, que suman más de un millón de descargas en Google Play y Apple Store. También ha publicado para iOS desarrollos realizados en Flutter.

Entre las empresas y organismos que ha asesorado se encuentra NESTLE, ACCIÓ, ATOS, FLUIDRA, LA CAIXA, COI, FIFA, TOPTAL, BIZPHONE, CIFO L'HOSPITALET, BARCELONA ACTIVA, ....

## Condiciones económicas



Tarifa Por Asistente  
230€ (Bonificable por la FUNDAE )



Tarifa por asistente a partir de dos personas  
de la misma empresa u organización  
190€ (Bonificable por la FUNDAE )



Forma de Pago:  
Por transferencia al finalizar el curso a la  
recepción de la factura  
Se añadirá el 21 % de IVA



Inscripción:  
[vitae@vitaedigital.com](mailto:vitae@vitaedigital.com)  
Tlf : 986 47 21 01  
637 82 02 57