

Desarrollo de interfaces

UD 08. Guía didáctica



Autor: Sergi García

Actualizado Septiembre 2025



UNIDAD 08. INTRODUCCIÓN A FLUTTER - INSTALACIÓN, COMANDOS PRÁCTICOS Y DESPLIEGUE

1. CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Conocimientos básicos de programación y lógica algorítmica
- Familiaridad con conceptos fundamentales de programación orientada a objetos
- Conocimientos adquiridos en las unidades anteriores sobre diseño de interfaces

2. OBJETIVOS

- Comprender el ecosistema Flutter y su arquitectura basada en widgets.
- Instalar y configurar correctamente el entorno de desarrollo Flutter.
- Dominar los comandos básicos de Flutter CLI para la gestión de proyectos.
- Crear y ejecutar una primera aplicación Flutter en diferentes plataformas.
- Conocer el proceso de despliegue para aplicaciones móviles y web.
- Identificar las mejores prácticas en la estructura de proyectos Flutter.

3. CONTENIDOS

- Introducción a Flutter: ¿Qué es Flutter? Ventajas y características principales.
- Instalación del entorno: Flutter SDK, Android Studio y configuraciones necesarias.
- Flutter CLI: Comandos esenciales (create, run, build, doctor).
- Estructura de proyecto: Análisis de carpetas y archivos principales.
- Primera aplicación: "Hola Mundo" y personalización básica.
- Hot reload y hot restart: Diferencias y uso adecuado.
- Despliegue: Preparación para producción en Android, iOS y web.
- Debugging: Herramientas básicas de depuración.

4. ACTIVIDADES

Adquirir conocimientos para realizar las actividades evaluables propuestas en esta segunda evaluación.

5. RECOMENDACIONES

Si se acude a las TC (Tutorías Colectivas), las cuales no son obligatorias, es imprescindible haber estudiado el tema previamente en casa.