Desarrollo de interfaces  
UD 08. Guía didáctica

short line

Autor: Sergi García

Actualizado Septiembre 2025

Unidad 08. Introducción a Flutter - Instalación, comandos prácticos y despliegue

# 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

# 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.

# 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.

# Actividades

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

# Recomendaciones

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