Desarrollo de interfaces  
UD 09. Guía didáctica

short line

Autor: Sergi García

Actualizado Septiembre 2025

Unidad 09. Widgets en Flutter

# Conocimientos previos

* Conocimientos sólidos de Dart.
* Entorno Flutter instalado y configurado.
* Comprensión de la arquitectura basada en widgets.
* Conceptos básicos de programación orientada a objetos.

# Objetivos

* Comprender el concepto de widget y su importancia en Flutter.
* Identificar y utilizar widgets básicos de layout y contenido.
* Diferenciar entre widgets stateless y stateful.
* Crear interfaces complejas mediante la composición de widgets.
* Aplicar widgets de material design y cupertino para diferentes plataformas.
* Implementar navegación entre pantallas usando widgets de ruteo.
* Desarrollar widgets personalizados reutilizables.

# Contenidos

* Fundamentos de widgets: ¿Qué son los widgets? Árbol de widgets y ciclo de vida
* Widgets Stateless vs Stateful: Diferencias, casos de uso y mejores prácticas
* Widgets de Layout: Container, Row, Column, Stack, Expanded, Flexible
* Widgets de Contenido: Text, Image, Icon, Button, TextField
* Widgets de Navegación.
* Creación de widgets personalizados: Extracción y reutilización de componentes.
* Gestión de temas: Uso de ThemeData para consistencia visual.

# 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.