



# Desarrollo de Apps Móviles con Flutter

U Plan Bootcamp 7 meses

# Quiénes somos

Somos una plataforma **EdTech** enfocada en programación, diseño y desarrollo web donde podrás adquirir **habilidades digitales en tiempo récord**, a través de una experiencia de aprendizaje única.

Conoce nuestro U Camp Method mediante el cual podrás aprender desde cero, de la mano de expertos en la industria, con acompañamiento real y a través de proyectos.



U Plan Bootcamp - Desarrollo de Apps Móviles con Flutter





- 01** U Camp
  - 02** Bootcamp Desarrollo de Apps Móviles con Flutter
  - 03** Staff U Camp y Coaches
  - 04** Mindset Digital
  - 05** Onboarding
  - 06** ¿Cómo funciona una U Class?
  - 07** Aprendizaje modular
  - 08** Temario
  - 09** Proyectos
  - 10** Auto-aprendizaje y acompañamiento
  - 11** Oportunidades profesionales
  - 12** Testimonios
  - 13** Insignia Digital
  - 14** Inscríbete en tres pasos
-

# Bootcamp de Desarrollo de Apps Móviles con Flutter

Aprende las nuevas tendencias en **Desarrollo de Apps Móviles con Flutter** en este Bootcamp. Realiza proyectos en los que construyas aplicaciones con distinto nivel de complejidad usando el lenguaje Dart y Flutter.



**Fecha de inicio**  
26 de noviembre



**Duración**  
7 meses



**Dedicación**  
10 hrs por semana



**Sesiones en vivo\***



**Inversión**  
De \$~~4455~~ a \$3200 MXN mensuales



# A quién va dirigido

A cualquier persona con interés en el diseño, desarrollo y creación de apps móviles para Android, iOS, o en apps para escritorio o web. Además, este Bootcamp es para líderes tecnológicos de desarrollo para apps, personas interesadas en innovación y nuevas tecnologías, así como para quienes desean publicar y distribuir aplicaciones móviles en tiendas de apps.



# Tu experiencia en U Camp incluye

La inversión en el Bootcamp cubre todas las herramientas\* que necesitas, **sin costo extra.**

Descubre todos los detalles haciendo clic en los logos:



## Microsoft Teams

Donde la colaboración, las sesiones y el acompañamiento suceden.



## GitHub

Plataforma de contenidos donde puedes consultar los temas o las actividades que se vienen, en todo momento.



## Loom

Herramienta para grabar tu pantalla y presentar tu demo, desde el código al funcionamiento.



# Algunas tecnologías que aprenderás

Construye aplicaciones para móvil, escritorio y web. Logra desarrollar varios proyectos para **crear tu portafolio e iniciarte en la industria tecnológica:**

Descubre todos los detalles haciendo clic en los logos:



## Ecosistema Flutter

Elementos visuales o widgets que permiten desarrollar aplicaciones personalizadas a través de los estándares de diseño Material Design y Cupertino.



## Dart

Lenguaje de programación multiplataforma que permite programar apps de manera declarativa.



## Manejadores de estado

Provider y Redux son paquetes que permiten manejar el estado de una app, a través de la reutilización y reducción de código.



## Firebase

Es una plataforma para base de datos en tiempo real que permite el desarrollo de aplicaciones multiplataforma.





# Expertos y staff

Conoce a los expertos que te acompañarán en tu Bootcamp:



**Felipe Hernández**

Experto U Camp  
Maestro en  
Tecnologías web y  
móvil



**Miguel Gómez**

Experto U Camp  
Instructor de  
Tecnologías Web y  
Móvil



**Andrea Carmona**

Program Manager  
U Camp



**Equipo Tutoría**

Coaches de Aprendizaje  
U Camp



**Araceli Campos**

Directora  
U Camp







# Mindset digital Manifiesto U Camp

La declaración de principios y valores con los que trabajamos y por los que actuamos.

- Todos pueden aprender cualquier cosa, **mientras tengan la motivación y sean perseverantes.**
- **Creemos en ser generosos con el conocimiento y multidireccionales, tod@s aportan, tod@s reciben.**
- **Aprendemos junt@s,** creemos en el aprendizaje colaborativo y en comunidad, siempre es mejor.
- Ensayamos, erramos, y aprendemos ágilmente.
- **Documentamos nuestros aprendizajes.**
- **Amamos el feedback** y pensamos que debe ser constante, en todas direcciones y que es la mejor herramienta para crecer.
- Buscamos progreso, **no buscamos perfección.**
- **Somos transparentes y francos.**
- Fomentamos desarrollar una **MENTALIDAD DE CRECIMIENTO. Cambia el “no puedo” por “aún no lo aprendo”.**



# ¿Cómo funciona una U Class?

Los sábados tendrás sesiones de aprendizaje en vivo, donde se abordan dinámicas y casos reales de aplicaciones que enfrentan los diseñadores de apps móviles multiplataforma en su día a día. Siempre estarás acompañado de un Coach experto.

## Actividades individuales



Ejercicios con diferentes niveles de dominio, guiados, abordados con herramientas de colaboración (GitHub).

## Resolución de dudas en vivo



Coaches disponibles para resolver tus dudas en tiempo real.

## Live



Recibe retroalimentación, compara con otras soluciones en tiempo real.



# Aprendizaje modular

## Experiencia U Camper

1

### Módulo 1

#### Introducción al desarrollo de apps multiplataforma

4 semanas - 4 sesiones

Comprender conceptos sobre el desarrollo de aplicaciones multiplataforma y sintaxis en el lenguaje de Dart.

Aplicar las herramientas de desarrollo de Flutter, configurar un nuevo proyecto y cargarlo en un simulador y/o en un dispositivo físico.

2

### Módulo 2

#### Creación de una app en Flutter desde cero

4 semanas - 4 sesiones

Comprender las características de los widgets dinámicos que contienen datos y assets (archivos gráficos) para enriquecer la experiencia del usuario a través de transformaciones, dibujos y uso de sus layouts.



# Aprendizaje modular

## Experiencia U Camper

### 3

#### Módulo 3

**Creación de interfaces de usuario con widgets de Flutter**

4 semanas - 4 sesiones

Usar widgets que se emplean para entrada y salida de datos, como botones y cajas de texto. Además, aprender el uso de widgets para animaciones como la navegación entre pantallas y el pase de objetos.

Aplicar componentes de Material y Cupertino para tener más opciones de desarrollo.

### 4

#### Módulo 4

**Creación de apps con cambios de estado**

4 semanas - 4 sesiones

Emplear manejadores de estados para reestructurar el código. Además, se busca comprender la sintaxis en Dart para hacer uso de funciones, variables y tipos de datos, así como de paquetes que apoyen la detección del hardware del dispositivo para realizar aplicaciones que demanden esa funcionalidad.



# Aprendizaje modular

## Experiencia U Camper

5

### Módulo 5

**Uso de paquetes en Flutter y Dart para acelerar el desarrollo**

4 semanas - 4 sesiones

Desarrollar un paquete con la tecnología Flutter e implementarlo, así mismo se sigue profundizando más sobre la sintaxis del lenguaje DART en términos de funciones y cómo se emplean en los widgets.

6

### Módulo 6

**Modularización y organización del código Flutter**

4 semanas - 4 sesiones

Comprender los conceptos de programación orientada a objetos y las buenas prácticas en el desarrollo de Apps. Se verán temas de persistencia local y se utilizarán las herramientas que nos proporciona Flutter para depurar cualquier aplicación y ver la forma en la que funciona en temas de memoria, tamaño de disco y otros indicadores pertinentes.



# Aprendizaje modular

## Experiencia U Camper

7

### Módulo 7

**Distribución de Apps y habilidades que todo desarrollador debe saber**

4 semanas - 4 sesiones

Dominar el consumo de las Apis Rest en sus verbos HTTP (Get, Post, Put, Delete), así como la estructuración de un proyecto utilizando el ciclo de vida de los widgets con estado, el uso de los Future aplicando el concepto Async/Await, para poder realizar la publicación de la App en algunas de las tiendas de aplicaciones y observar detenidamente el proceso y su resultado.

Conocer los casos de estudio sobre trabajo remoto, saber interactuar con otros roles y concluir con un plan de carrera y como desarrollarlo.



# Temario

## Módulo 1

---

### Introducción al desarrollo de apps multiplataforma

- Herramientas y configuración en Flutter.
- Estructura de un proyecto: depuración y ejecución.
- Clasificación y uso de widgets básicos.
- Widgets responsivos y de posicionamiento.

## Módulo 2

---

### Creación de una app en Flutter desde cero

- Los widgets contenedores lista y gridview.
- Los widgets con recursos gráficos y audio.
- Los widgets de tipo layout.
- Los widgets de tipo dibujo.

## Módulo 3

---

### Creación de interfaces de usuario con widgets de Flutter

- Widgets adaptativos a la plataforma que lo ejecuta.
- Formularios en Flutter.
- La navegación de vistas.
- El uso de las animaciones en Flutter.

## Módulo 4

---

### Creación de apps con cambios de estado

- Los manejadores de estado.
- Las funciones en Dart.
- Uso de hardware con Flutter.
- Funciones random aplicado en widgets con Flutter.





# Temario

## Módulo 5

---

### Uso de paquetes en Flutter y Dart para acelerar el desarrollo

- Uso e instalación de paquetes en Flutter.
- Los casos de usos que existen en las funciones en Dart.
- La reestructuración de código en Flutter.
- Creación de packages en Flutter.

## Módulo 6

---

### Modularización y organización del código Flutter

- La sintaxis del lenguaje Dart.
- Programación Orientada a Objetos en Dart.
- La programación avanzada en Dart.
- El uso de la persistencia local.

## Módulo 7

---

### Distribución de Apps y habilidades que todo desarrollador debe saber

- Uso de los Future (Async/Await).
- Consumo de servicios mediante HTTP.
- Consumo de una API REST.
- Publicación de una App y trabajo colaborativo.



# Proyectos

## Módulo 1 - Introducción al desarrollo de apps multiplataforma

### Proyecto 1

#### App de contador progresivo

Crear, compilar, modificar y ejecutar la app de contador que viene como ejemplo en el SDK de Flutter, estructurando desde cero la aplicación y añadiendo los widgets vistos en la semana.

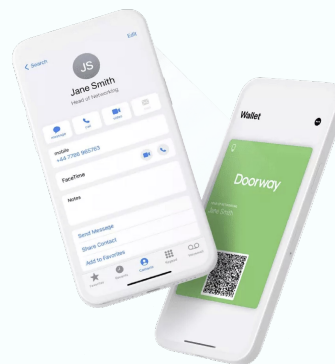


## Módulo 2 - Creación de una app en Flutter desde cero

### Proyecto 2

#### App de tarjeta de presentación personal

Diseñar y ejecutar una app con los datos personales del usuario para que funcione como una tarjeta de presentación personal, utilizando los widgets.



# Proyectos

## Módulo 3 - Creación de interfaces de usuario con widgets de Flutter

### Proyecto 3

#### App de viajes (Crane)

Crear y ejecutar una app que muestre listas de destinos para viajes agregados por categorías, usando componentes de Material y/o Cupertino.

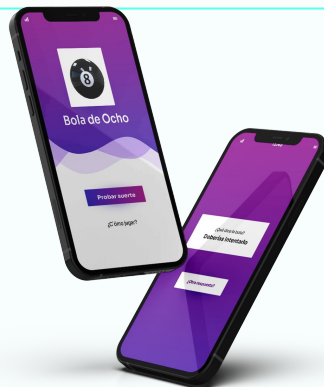


## Módulo 4 - Creación de apps con cambios de estado

### Proyecto 4

#### App de bola 8

Crear y ejecutar una app que muestre mensajes al azar al tocar o agitar el dispositivo, como una bola 8, empleando manejadores de estado.



# Proyectos

## Módulo 5 - Uso de paquetes en Flutter y Dart para acelerar el desarrollo

### Proyecto 5

#### App de marimba musical

Crear y ejecutar una app que funcione como una pequeña marimba y reproduzca sonidos al tocarla, empleando los recursos de audio y gráficos.



## Módulo 6 - Modularización y organización del código Flutter

### Proyecto 6

#### App para hacer tests

Crear y ejecutar una app para realizar un test y que muestre el resultado según las respuestas del usuario, empleando persistencia local o guardado de información dentro del dispositivo.



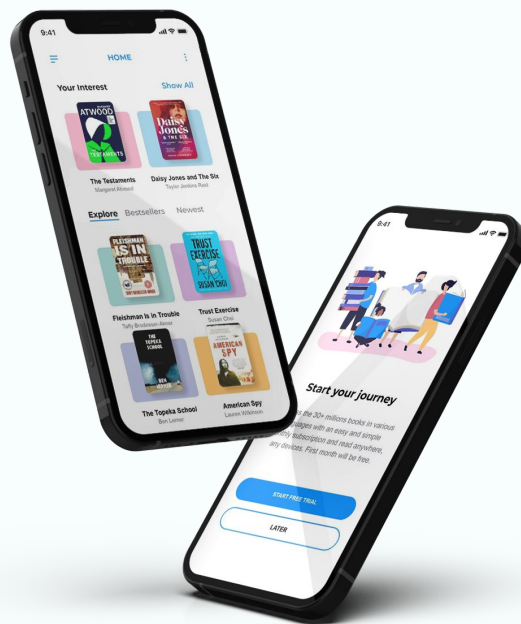
# Proyectos

## Módulo 7 - Distribución de Apps y habilidades que todo desarrollador debe saber

### Proyecto 7

#### App para catálogo de libros

Crear y ejecutar una app que consuma el API de Biblioteca para mostrar un listado de libros y el detalle de cada uno, utilizando widgets personalizados y publicandola en una tienda de aplicaciones.



# Auto-aprendizaje y acompañamiento

Aprender algo nuevo es un gran reto, por eso el *staff* de **U Camp** siempre estará dispuesto a resolver cualquier bug o duda para que tu experiencia de aprendizaje no tenga límites.



## Foros abiertos Q&A con Coaches y compañeros.

Salas de chat en Microsoft Teams para compartir avances, logros del equipo y recursos que son útiles para todos.



## Sesiones grupales de Codeo en vivo y Q&A

Reuniones en vivo con los Coaches para desarrollar ejercicios o repasar todo lo visto en las U Class.



## Sesiones individuales 1:1 con Coaches

Resuelve todas tus dudas, agenda un espacio a solas con tu Coach y que nada detenga tu aprendizaje.



## Soporte técnico

¿Microsoft Teams no responde? Escríbenos nosotros te ayudamos.





## Oportunidades profesionales

Como U Camper podrás **conseguir trabajos especializados y bien remunerados**, algunos ejemplos son:

- Desarrollador de software Front-End (Web, escrito, Móvil)
- Desarrollador de software Back-End (Apis)
- Asesor y consultor de desarrollo de aplicaciones multiplataforma
- Creador de videojuegos con Flame

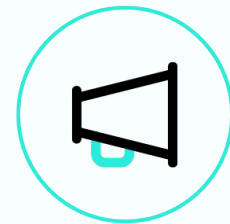
La industria IT, en promedio, es la mejor pagada del mercado. ¿Sabías que los sueldos en trabajos relacionados con el desarrollo de apps móviles multiplataforma en Flutter oscilan entre los \$20,000 - \$40,000 MXN?

Y si hablas inglés, podrías triplicar esa cantidad y trabajar en mercados extranjeros.



# Testimonios de U Campers

## +1600 estudiantes



“Las clases fueron muy buenas, nos ayudaron a resolver dudas, las cosas que no quedaron muy claras se volvieron explicar **y hubo mucha interacción**”

**Eduardo - Estudiante de informática**

“El objetivo es crear, ser perseverante y generoso. Me sirvió mucho **la retroalimentación**”

**Antonio - Gerente de sistemas**

“Es un esfuerzo en conjunto, un **60% el interés del estudiante** por aprender y un **40% el soporte que nos brindan**. Estar ahí, acompañarnos en las clases, despejar dudas, los avances. Eso es lo que marca la diferencia”

**Eduardo - Estudiante de informática**

“Me hicieron sentir que todos podemos aprender, que todos podemos sacar lo mejor de este tipo de cursos y que no es necesario ser una persona erudita para aprovecharlo. **Todos podemos aprender de todos.** Eso es lo mejor de U Camp”

**Antonio - Gerente de sistemas**

“Lo mejor fue trabajar en equipo, aportar ideas y sugerencias entre los compañeros para **ayudarnos y ser solidarios.**”

**Roman - Profesor**

“Me gustó la claridad con que exponen, la forma de trabajo, **los coaches que se ve que saben** y la disponibilidad de responder dudas.”

**Roman - Profesor**



# Insignias digitales



- Recibe una insignia al terminar cada proyecto.
- En total podrás recibir hasta 7 insignias, todo del cumplimiento de entregas de proyectos y el 85% de asistencia.
- Muéstrale al mundo tus avances académicos y profesionales.
- Aprovecha este nuevo formato para almacenar, verificar y compartir tus logros.
- Como egresado de U Camp recibirás una insignia de aprobación.
- Insignias con el respaldo de **Acredita** y **Credly**.



Portabilidad y almacenamiento digital.



Posicionamiento del perfil profesional.



Mayor transparencia de habilidades y competencias.



Mejores oportunidades de trabajo.



Verificación inmediata.



# Inscríbete en línea en 3 pasos



1

## Completa el formulario

Cuéntanos de ti y por qué quieres aprender

**Desarrollo de Apps Móviles con Flutter.**

**Comienza haciendo clic en “Inscríbete ahora”.**

2

## Asegura tu lugar

Realiza el pago de tu primera mensualidad de

\$4455 a \$3200 (MXN)

3

## ¡Ya estás dentro!

Te llegará un correo de bienvenida con todo lo que necesitas saber para empezar. Te recomendamos revisar tu spam.

U Plan Bootcamp Desarrollo de Apps Móviles con Flutter - **Inscríbete en línea en 3 pasos**

Inscríbete en el sitio web de tu país para realizar el pago en tu moneda local.



# Desarrollo de Apps Móviles con Flutter

Inicio de clases: **26 de noviembre**

---

**Vacantes limitadas por lanzamiento.**

**Inscríbete ahora**



Para ventas personalizadas puedes  
escribirnos o llamarnos a: [525536841409](tel:525536841409)

