

DIPLOMADO EN

DESARROLLO DE APPS MÓVILES



Certifica: Cámara de Comercio de Lima

INTRODUCCIÓN

El Programa de Especialización en Desarrollo de Aplicaciones Móviles brinda a los participantes una comprensión clara, práctica y estratégica sobre el diseño, construcción y publicación de apps móviles como herramienta clave para potenciar negocios, generar innovación digital y fortalecer la competitividad en el mercado actual.

Durante el desarrollo del programa, los participantes aprenderán a planificar, diseñar y desarrollar aplicaciones utilizando frameworks multiplataforma como Flutter, aplicando principios de UX/UI para asegurar la mejor experiencia del usuario.

Con un enfoque orientado a diseñar y desarrollar tus propias aplicaciones sin necesidad de tener un conocimiento previo profundo en programación avanzada. Este programa no solo potencia tu perfil profesional, sino que te da las herramientas para lanzar emprendimientos tecnológicos y tus propios canales digitales.

VALOR AGREGADO

Doble Certificación:

Al completar el programa, recibirás doble certificación, una por Toulouse Lautrec y por la Cámara de Comercio de Lima.

- Competencia Técnica: Aprende a diseñar, desarrollar y publicar aplicaciones móviles sin depender de programadores externos, reduciendo costos y optimizando tiempos de implementación.
- Desarrollar habilidades Digitales de Alta Demanda: Adquiere competencias prácticas en programación móvil, experiencia de usuario (UX/UI), seguridad digital y desarrollo con frameworks multiplataforma como Flutter.
- Acompañamiento Personalizado: Recibe guía y retroalimentación constante de docentes expertos en tecnología y diseño de aplicaciones, asegurando un aprendizaje aplicado y alineado a tus objetivos.
- Proyección Profesional y de Negocio: Potencia tu perfil en el sector digital, accediendo a mayores oportunidades laborales, emprendimientos tecnológicos o proyectos corporativos de innovación móvil.

DIRIGIDO A

- Diseñadores UX/UI, comunicadores digitales y creativos que busquen ampliar sus habilidades técnicas para crear aplicaciones atractivas y funcionales.
- Emprendedores y dueños de negocios que quieran lanzar aplicaciones móviles como canal de ventas, servicio al cliente o posicionamiento de marca.
- Estudiantes y egresados de carreras afines interesados en adquirir una habilidad práctica y de alta demanda en el mercado laboral.
- Público en general con interés en innovación digital, que desee aprender a diseñar y desarrollar aplicaciones móviles.

OBJETIVOS

- Capacitar a los participantes en el diseño, desarrollo y publicación estratégica de aplicaciones móviles multiplataforma, funcionales, sin necesidad de conocimientos avanzados de programación
- El programa se enfoca en la creación de apps atractivas, usables y escalables, alineadas a los objetivos de negocio, emprendimiento o innovación tecnológica de empresas y profesionales.
- Está diseñado para quienes desean contar con las competencias necesarias para crear aplicaciones móviles funcionales, seguras y atractivas, sin necesidad de tener un conocimiento previo profundo en programación avanzada

LÍNEA DE ESTUDIO

Este programa se complementa perfectamente con los siguientes cursos de TLS:

- Diseño UX-UI 360°
- Diseño web Intensivo

CAMPO LABORAL

- Proyectos Móviles Propios: Diseñar, desarrollar y gestionar aplicaciones móviles para su propio negocio, emprendimiento o marca personal.
- Servicios de Consultoría Freelance: Ofrecer servicios de creación de aplicaciones móviles multiplataforma para pequeñas y medianas empresas, startups y profesionales independientes.
- Innovación Tecnológica Empresarial: Asumir roles que requieran el diseño e implementación de soluciones móviles dentro de áreas de tecnología, marketing o experiencia del cliente.
- Desarrollo de Canales Digitales: Liderar el diseño y lanzamiento de apps móviles como canal de ventas, servicio al cliente o posicionamiento de marca en entornos digitales.

PLANA DOCENTE

JOSÉ MORALES

Profesional en Economía y Diseño Gráfico

Con estudios en Computación e Informática y Docencia en Matemática e Informática. Egresado de la Maestría en: Tecnologías Web, Computación en la Nube y Experiencia de Usuario en la Universitat de València, España. Más de 20 años de experiencia docente y más de 25 años de experiencia profesional.

Especializado en Diseño Digital y Producción Gráfica, Diseño y Desarrollo Web, Diseño de Experiencia de Usuario, Arquitectura de la Información y Diseño de Interfaces.

Ha trabajado en empresas de producción gráfica como Impresso, Macprens, Quebecorp, UltraColor. Director de Arte Digital en Caligrafía Artística Latinoamérica.

Actualmente: User Experience Architect en Ecléctica Advertising. Senior Designer UX-UI en Alternova Perú. Director de UX-UI en Simple Studio. UX-UI, Web & Graphic Designer Freelance.

KEVIN SALAZAR

Senior UX/UI Product Designer & Software Engineer

Magíster en Docencia Universitaria, UX-PM Nivel 3. Estratega digital y docente universitario. Profesional enfocado en diseñar y desarrollar soluciones digitales que integran experiencia de usuario, tecnología y estrategia de negocio.

NOMBRE DEL CURSO	DESCRIPCIÓN	SESIONES
Fundamentos del Ecosistema Móvil y UX/UI: Sesión 1: Panorama del Desarrollo Móvil Multiplataforma	Contenidos temáticos (3 horas): <ul style="list-style-type: none"> • Panorama del ecosistema móvil: La dualidad de Android y iOS. • Análisis de tipos de desarrollo: Nativo vs. Híbrido vs. Multiplataforma. • Ventajas y arquitectura de Flutter como framework multiplataforma. • Presentación del proyecto final del programa. 	1
Sesión 2: Gestión de Proyectos Móviles con Metodologías Ágiles	Contenidos temáticos (3 horas): <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la mentalidad Ágil. • El framework Scrum: Roles (Product Owner, Scrum Master, Development Team), artefactos (Product Backlog, Sprint Backlog) y ceremonias (Sprint Planning, Daily, Review, Retrospective). • Definición del MVP (Minimum Viable Product) para el proyecto. 	1
Sesión 3: Fundamentos de Experiencia de Usuario (UX) para Móviles	Contenidos temáticos (3 horas): <ul style="list-style-type: none"> • Diferencia clave entre UX (la experiencia) y UI (la interfaz). • Investigación de usuarios y creación de User Personas. • Diseño de User Flows (flujos de usuario) y User Journey Maps. • Principios de Arquitectura de Información. 	1
Sesión 4: Diseño de Interfaces (UI) y Prototipado	Contenidos temáticos (3 horas): <ul style="list-style-type: none"> • Principios de diseño visual aplicado a móviles (color, tipografía, layout). • Sistemas de diseño y componentes nativos (Material Design y Cupertino). • Wireframing y prototipado de alta fidelidad. • Herramientas de diseño (Figma/Sketch) para la creación de mockups. 	1

<p>Introducción a Dart y Flutter:</p> <p>Sesión 5: Fundamentos del Lenguaje Dart (Base de Flutter) Configuración del Entorno</p>	<p>Contenidos temáticos (3 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enfoque para: "sin conocimiento previo profundo" • Variables, tipos de datos y operadores. • Estructuras de control (condicionales y bucles). • Funciones y programación orientada a objetos básica. • Instalación y configuración de Flutter y emuladores (Android/iOS). • Introducción a Visual Studio Code/ Android Studio. • Concepto clave de Flutter: "Todo es un Widget". • Creación del primer proyecto y estructura de carpetas. 	1
<p>Sesión 6: Construcción de Interfaces (Layouts) en Flutter. Navegación y Rutas en la Aplicación</p>	<p>Contenidos temáticos (3 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Widgets básicos: Container, Text, Icon, Image. • Widgets de layout: • Row, Column, Stack. • Manejo de assets (imágenes y fuentes) en la app. • Widgets Stateless vs. Stateful. • Navegación entre pantallas usando Navigator. • Paso de parámetros entre rutas. • Diseño de un flujo de navegación básico 	1
<p>Interactividad y Manejo de Datos</p> <p>Sesión 7: Formularios y Manejo de Entradas del Usuario</p>	<p>Contenidos temáticos (3 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de formularios: TextField, Form, Buttons. • Captura y validación de datos del usuario. • Manejo de estado básico con setState. 	1
<p>Sesión 8: Taller de Layouts Avanzados y Manejo de Estado</p>	<p>Contenidos temáticos (3 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Widgets interactivos: ListView, GridView, Card. • Introducción a la gestión de estado (Provider/Bloc) para escalabilidad. • Taller práctico: Construcción de una interfaz compleja. 	1

Sesión 9: Consumo de APIs Externas (HTTP). Integración de API y Listas Dinámicas	Contenidos temáticos (3 horas): <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de HTTP (GET, POST, PUT, DELETE) y APIs REST. • Uso del paquete http para consumir servicios web. • Manejo de JSON (serialización y deserialización). • Aplicación práctica: Conectar la app a una API pública. • Mostrar datos de la API en ListViews dinámicos. • Manejo de estados de carga (loading) y errores. 	1
Integración de Servicios en la Nube (Backend) Sesión 10: Introducción a Servicios en la Nube (Firebase)	Contenidos temáticos (3 horas): <ul style="list-style-type: none"> • Creación y configuración de un proyecto en Firebase. • Descripción de servicios: Autenticación, Firestore, Storage. 	1
Sesión 11: Autenticación de Usuarios	Contenidos temáticos (3 horas): <ul style="list-style-type: none"> • Implementación de flujos de registro y login (Email/Contraseña). • Manejo de la sesión del usuario en la aplicación. • Integración con proveedores sociales (Google Sign-In). 	1
Sesión 12: Bases de Datos en la Nube (Cloud Firestore)	Contenidos temáticos (3 horas): <ul style="list-style-type: none"> • Estructura de datos NoSQL (colecciones y documentos). • Operaciones CRUD (Crear, Leer, Actualizar, Borrar) en Firestore. • Lectura de datos en tiempo real (Streams) 	1
Sesión 13: Notificaciones Push y Funcionalidades Nativas	Contenidos temáticos (3 horas): <ul style="list-style-type: none"> • Configuración de Firebase Cloud Messaging (FCM). • Envío y recepción de notificaciones push. • Introducción al acceso a hardware (cámara, geolocalización) (Opcional según tiempo). 	1

Sesión 14: Pruebas, Depuración y Simulación en Dispositivos Reales	<p>Contenidos temáticos (3 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferencia entre Emulador/Simulador y un dispositivo físico. • Herramientas de depuración (Debugging) con Flutter DevTools. • Aspectos introductorios de seguridad: Obfuscation y protección de API Keys. • La diferencia entre un build de Debug y uno de Release. • Conectar y ejecutar la app en un dispositivo físico (Android/iOS). Depuración de performance y layout en el dispositivo. • Generación de los archivos finales (build de Release): (APK/AAB para Android, IPA para iOS). 	1
Sesión 15: Presentación de Proyectos Finales	<p>Contenidos temáticos (3 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la aplicación funcional desarrollada durante el programa. • Revisión de la integración de servicios y funcionalidades. • Sesión de feedback y siguientes pasos profesionales. 	1

REQUISITOS

MOBILIARIO REQUERIDO Y REQUERIMIENTOS	<p>Para el alumno</p> <ul style="list-style-type: none"> • PC/Laptop con conexión a internet • Capacidad de memoria recomendada: 8GB RAM • Espacio de almacenamiento disponible: mínimo 10GB
SOFTWARE A UTILIZAR	<ul style="list-style-type: none"> • Software de desarrollo (instalación previa): Flutter SDK, Visual Studio Code (o Android Studio). • Emuladores de Android y/o iOS configurados para pruebas.

MATERIALES	<p>Materiales generales para estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • PC/Laptop (Windows, Mac o Linux) con conexión estable a internet para las sesiones online. • Software de desarrollo (instalación previa): Flutter SDK, Visual Studio Code (o Android Studio). • Emuladores de Android y/o iOS configurados para pruebas. <p>Materiales específicos para módulos finales (Pruebas y Simulación):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dispositivo móvil físico (Android o iOS) con cable de conexión para pruebas y simulación.
ALUMNOS (pre requisito de estudio)	<p>PRE-REQUISITO INDISPENSABLE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No se requiere un conocimiento previo profundo en programación avanzada. • Interés genuino por la innovación digital y el desarrollo de aplicaciones. <p>IDEAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñadores UX/UI, comunicadores digitales y creativos que busquen ampliar sus habilidades técnicas para crear aplicaciones. • Emprendedores y dueños de negocios que quieran lanzar aplicaciones móviles como canal de ventas o servicio. • Estudiantes y egresados de carreras afines interesados en adquirir una habilidad práctica y de alta demanda. <p>IDEAL, PERO NO IMPRESCINDIBLE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento básico de principios de diseño UX/UI. • Nociones básicas de lógica de programación. • Tener un proyecto o idea de negocio para desarrollar durante el programa.

TEORÍA	30%	<p>Cápsulas estratégicas y concisas al inicio de cada sesión para entender el "porqué" de cada acción. Se abordarán desde los fundamentos de la experiencia de usuario (UX) hasta las tácticas de SEO que realmente funcionan, asegurando que cada decisión de diseño esté respaldada por un objetivo de negocio.</p>
PRÁCTICA	70%	<p>El corazón del programa es un taller práctico y dinámico. Cada sesión es una oportunidad para aplicar conceptos, experimentar con herramientas, resolver desafíos de diseño en tiempo real y recibir mentoría personalizada del docente para que cada proyecto no solo sea funcional, sino que tenga un impacto profesional.</p>
PROYECTO FINAL		<p>El programa culmina con el desarrollo y simulación de una aplicación móvil multiplataforma (Android y iOS) creada por cada participante, integrando servicios y funcionalidades que responden a las necesidades del proyecto, lista para ser publicada. El objetivo es que el participante finalice el programa con una aplicación móvil funcional y lista para ser publicada, integrando bases de datos, APIs y servicios en la nube.</p>

**INICIO:**

Lunes, 10 de noviembre

FIN:

Miércoles, 14 de enero

*Lunes, 08 de diciembre no habrá clases por ser feriado.

**Del lunes 22 de diciembre al domingo, 04 de enero serán las vacaciones por fiestas.

**FRECUENCIA:**

Martes y Jueves

de 8:00 p.m. a 11:00 p.m.

**DURACIÓN:**

60 horas académicas (de 45min. C/U)

**MODALIDAD:**

Online en vivo – Plataforma TEAMS

**INVERSIÓN:**

Público en general: S/ 1600

Socio CCL: S/ 1280

**CERTIFICACIÓN DIGITAL:**

A nombre de Toulouse Lautrec y la Cámara de Comercio de Lima

MÉTODOS DE PAGO

● Depósitos o transferencia Cuenta corriente en soles banco



Banco o agente BCP
193-1943271-0-99



Banco o agente Interbank
005-0000007180



Banco BBVA
0011-0130-0100003020



Banco Scotiabank
000-2019361

Todas nuestras cuentas están a nombre de **CÁMARA DE COMERCIO DE LIMA – Ruc: 20101266819**

● Tarjeta de crédito Podrá realizar sus pagos con rapidez y total seguridad.



BBVA | **BCP**
Exclusivo para VISA

1. Ingresar a nuestra página web: www.camaralima.org.pe
 2. Buscar: **Pagos online**, parte superior derecha.
 3. Ingresar **datos de la empresa y/o persona** que solicito el servicio.
 4. Ingresar **datos de la tarjeta de crédito y detalle del servicio**.
 5. Procesar pago.
- Luego de realizar el pago, enviar el voucher de pago indicando el RUC y/o DNI del depositante al **asesor educativo**.

Hasta 6 cuotas sin intereses con tus tarjetas de crédito BBVA y 12 cuotas con BCP.

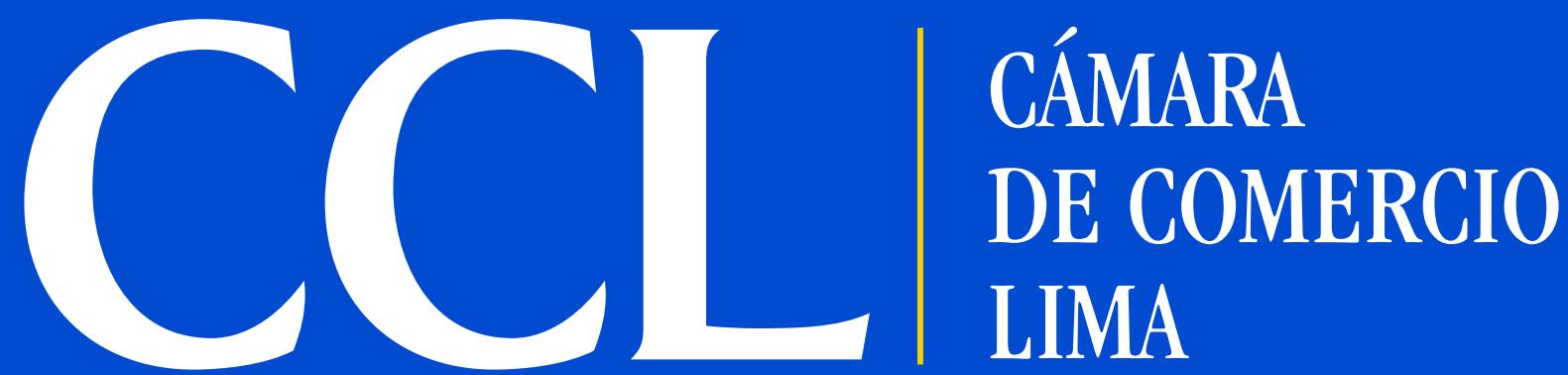
Preguntar por términos y condiciones.

● Billetera electrónica Escanea y paga



Considerar

Los horarios que están en la programación de todos los eventos que se realice están sujetos a cualquier cambio por cualquier inconveniente que se presente. *Los cambios de los horarios serán notificados con anticipación.



I CONTÁCTANOS

Lima programasccl@camaralima.org.pe 994 250 942

Provincias cclprovincias@camaralima.org.pe 981 237 156