

CCL

CÁMARA
DE COMERCIO
LIMA

PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN

DESARROLLO DE APPS MÓVILES



Certifica: Cámara de Comercio de Lima

INTRODUCCIÓN

El **PE en Desarrollo de Apps Móviles** ofrece una formación moderna y altamente práctica para quienes desean crear aplicaciones móviles funcionales y profesionales, sin necesidad de tener conocimientos avanzados de programación. El programa guía al participante desde los fundamentos del diseño móvil hasta el desarrollo completo de una aplicación multiplataforma (Android y iOS) utilizando **Flutter**, la tecnología líder para el desarrollo de apps modernas.

¿Qué es Flutter?

Flutter es un framework creado por Google que permite construir aplicaciones móviles nativas, rápidas y visualmente atractivas con un solo código base. Es utilizado por empresas como Google, Alibaba, Nubank, BMW y más. Con Flutter podrás:

- Crear apps para Android e iOS sin duplicar esfuerzos.
- Construir interfaces profesionales y fluidas.
- Integrar servicios, bases de datos, APIs y funcionalidades avanzadas.
- Publicar apps en Play Store y App Store

¿Qué podrás lograr?

Durante el programa aprenderás a desarrollar aplicaciones como:

- Apps comerciales para ventas, pedidos, reservas o catálogos.
- Apps internas para equipos (registro de actividades, inventarios, formularios).
- Apps para emprendimientos: delivery, membresías, cursos, productos digitales.
- Apps con conexión a APIs, bases de datos y notificaciones push

El programa acompaña al participante en el proceso de diseñar y construir su primera app real, integrando lógica, diseño, datos y funcionalidad

VALOR AGREGADO

- **Desarrollo 100% práctico:** Cada sesión integra ejercicios guiados y construcción real de componentes, pantallas y funcionalidades.
- **Aprendizaje desde cero:** Domina Flutter, Dart y conceptos móviles sin requerir programación avanzada.
- **Construcción de una app completa:** El participante avanza sesión a sesión hasta tener una aplicación funcional y lista para pruebas.
- **Enfoque UX/UI aplicado:** Aprende a diseñar interfaces profesionales, modernas y centradas en el usuario.
- **Tecnología de alta demanda laboral:** Flutter es una de las herramientas más solicitadas en Perú e Iberoamérica.
- **Preparación para roles digitales:** Ideal para profesionales de diseño, marketing, TI, innovación y emprendimiento.
- **Aplicación multiplataforma real:** Una sola app para Android e iOS.
- Docentes especialistas en desarrollo móvil y experiencia de usuario.



DIRIGIDO A

- Diseñadores, comunicadores y creativos que desean crear apps sin depender de terceros.
- Emprendedores que buscan lanzar un producto digital propio.
- Profesionales de TI, innovación y marketing interesados en desarrollo móvil.
- Público general motivado por aprender a programar apps desde cero.
- Personas que quieren iniciar carrera en desarrollo móvil multiplataforma.

OBJETIVOS

Brindar a los participantes las competencias esenciales para **diseñar, desarrollar y publicar aplicaciones móviles multiplataforma** utilizando Flutter, integrando diseño móvil, lógica de programación, consumo de APIs y servicios en la nube.

- Comprender el ecosistema móvil actual, sus plataformas y modelos de desarrollo.
- Diseñar interfaces UX/UI para apps móviles con criterios profesionales.
- Dominar los fundamentos de Dart y Flutter desde un nivel introductorio.
- Implementar pantallas, navegación, componentes reutilizables y manejo de estado.
- Consumir APIs externas y manejar datos dinámicos.
- Integrar servicios cloud como Firebase (auth, base de datos, notificaciones).
- Preparar, compilar y publicar aplicaciones móviles.

METODOLOGÍA

El programa utiliza una metodología práctica y progresiva, orientada a que cada participante construya su propia aplicación móvil paso a paso.

- Demostraciones guiadas por el docente.
- Codificación en vivo, explicando lógica y estructura.
- Talleres prácticos, donde el participante replica, adapta o crea componentes y funcionalidades.
- Casos reales, como consumo de APIs, login, manejo de datos y publicación.
- Construcción incremental, llevando la app desde una primera pantalla hasta funcionalidades avanzadas.
- Retroalimentación continua, enfocada en buenas prácticas y resolución de dudas técnicas.

REQUISITOS MÍNIMOS

- Procesador: Intel i5 de 7ma generación / AMD Ryzen 3 o superior
- Memoria RAM: 8 GB
- Almacenamiento: 40 GB libres en disco
- Sistema operativo:
 - Windows 10 (64 bits)
 - macOS 12 o superior
 - Linux (Ubuntu recomendado)
- GPU integrada: suficiente para compilaciones básicas

TEMARIO

MÓDULO 1: Fundamentos del Ecosistema Móvil y Diseño UX/UI

Sesión 1: Introducción al desarrollo móvil multiplataforma y Flutter

- Android vs iOS: diferencias, oportunidades y casos de uso.
- Nativo vs híbrido vs multiplataforma: ventajas y desventajas.
- ¿Qué es Flutter?, y por qué es la mejor alternativa actual.
- Arquitectura de Flutter y ejemplos de apps reales creadas con él.

Sesión 2: Fundamentos de diseño móvil (UX/UI)

- UX vs UI: diferencias clave para apps efectivas.
- Principios de diseño interactivo en apps.
- User personas, user flows y journeys básicos.
- Casos de buenas y malas prácticas de diseño móvil.

Sesión 3: Prototipado de apps con Figma

- Material Design y Cupertino widgets: guías visuales.
- Creación de mockups para la app del participante.
- Estructura inicial de pantallas y navegación.
- Taller: prototipado del proyecto personal.

Sesión 4: Introducción al proyecto a desarrollar

- Definición del MVP (producto mínimo viable).
- Alcance y funcionalidades clave.
- Diseño del flujo principal de la aplicación.
- Documentación inicial del proyecto.

Sesión 5: UX aplicado a la implementación

- Diseño responsive para distintos dispositivos.
- Componentización desde diseño.
- Preparación de assets para Flutter.
- Buenas prácticas antes de programar.

Módulo 2: Fundamentos de Dart y Flutter

Sesión 6: Fundamentos de Dart

- Variables, funciones, condicionales y estructuras básicas.
- Introducción al paradigma orientado a objetos.
- Taller: ejercicios guiados de lógica.

Sesión 7: Primeros pasos en Flutter

- Instalación del entorno.
- Estructura de un proyecto Flutter.
- Widgets básicos: Text, Image, Button.
- Layouts: Row, Column, Stack.

Sesión 8: Navegación y construcción de pantallas

- Navegación con Navigator 1.0 y 2.0 (conceptual).
- Creación de pantallas principales de la app.
- Manejo de assets y estilos globales.
- Taller: estructura completa de interfaces.

Sesión 9: Manejo de estados

- SetState vs manejo de estado externo.
- Introducción a Provider y arquitectura simple.
- Formularios, validaciones y entradas del usuario.
- Taller: flujo de registro/login simple.

Sesión 10: Componentización y mejores prácticas

- Widgets reutilizables.
- Organización del proyecto.
- Manejo de errores básico.
- Taller: refactorización y optimización.

Módulo 3: Interactividad, Datos, APIs, Servicios Cloud y Publicación

Sesión 11: Consumo de APIs externas

- HTTP GET, POST, PUT y DELETE.
- Conversión JSON objetos.
- Listas dinámicas basadas en datos reales.
- Taller: consumir una API pública.

Sesión 12: Conexión con APIs de negocio

- Manejo de autenticación y tokens.
- Búsqueda, filtros, paginación.
- Construcción de vistas dinámicas en tiempo real.
- Taller: funcionalidad API en el proyecto

Sesión 13: Integración con Firebase Integración con Firebase

- Autenticación (login, registro).
- Firestore y estructura NoSQL.
- CRUD completo en base de datos.
- Notificaciones push (FCM).

Sesión 14: Acceso a hardware y funcionalidades avanzadas

- Cámara, galería, GPS, sensores.
- Permisos en Android e iOS.
- Integración de servicios externos.
- Taller: funcionalidad avanzada en el proyecto.

Sesión 13: Pruebas, optimización y publicación

- Uso de Flutter DevTools.
- Debug vs Release.
- Generación de APK/AAB/IPA.
- Proceso para publicar en Play Store / App Store.

CRONOGRAMA

MÓDULO 1	MÓDULO 2	MÓDULO 3
Fundamentos del Ecosistema Móvil y Diseño UX/UI	Fundamentos de Dart y Flutter	Interactividad, Datos, APIs, Servicios Cloud y Publicación
Sesión 1 Lunes, 09 de febrero	Sesión 6 Miércoles, 25 de febrero	Sesión 11 Lunes, 16 de marzo
Sesión 2 Miércoles, 11 de febrero	Sesión 7 Lunes, 02 de marzo	Sesión 12 Miércoles, 18 de marzo
Sesión 3 Lunes, 16 de febrero	Sesión 8 Miércoles, 04 de marzo	Sesión 13 Lunes, 23 de marzo
Sesión 4 Miércoles, 18 de febrero	Sesión 9 Lunes, 09 de marzo	Sesión 14 Miércoles, 25 de marzo
Sesión 5 Lunes, 23 de febrero	Sesión 10 Miércoles, 11 de marzo	Sesión 15 Lunes, 30 de marzo

PLANA DOCENTE

Daniel Salhuana

Senior Mobile Engineer en Globant

Especialista con más de 9 años de sólida trayectoria en la industria tecnológica, actualmente se desempeña como Senior Mobile Engineer en Globant, una de las principales compañías globales de servicios digitales. Es experto en **desarrollo de aplicaciones móviles con iOS y Flutter**, tecnologías con las que ha participado en proyectos de alta complejidad y escalabilidad.

Cuenta con una destacada experiencia en el sector banca y servicios financieros, donde ha contribuido al diseño y desarrollo de **aplicaciones robustas, seguras y orientadas a la experiencia del usuario**, utilizadas diariamente por millones de personas. Esta experiencia le ha permitido dominar buenas prácticas de arquitectura, seguridad, performance y calidad en entornos productivos reales.

Como **docente del curso Desarrollo de Apps Móviles**, su enfoque combina **fundamentos técnicos sólidos, casos reales de la industria y una visión estratégica del desarrollo móvil moderno**. Su objetivo es que los participantes aprendan a diseñar, construir y desplegar aplicaciones de nivel profesional, integrando lo mejor del desarrollo nativo con el **potencial multiplataforma de Flutter**, preparándolos para los estándares y desafíos actuales del mercado laboral.

**INICIO:**

Lunes, 09 de febrero

FIN:

Miércoles, 30 de marzo

**FRECUENCIA:**

Lunes y Miércoles
de 8:00 p.m. a 11:00 p.m.

**DURACIÓN:**

60 horas académicas (de 45min. C/U)

**MODALIDAD:**

Online en vivo

**INVERSIÓN:**

Público en general: S/ 1600
Socio CCL: S/ 1200

**CERTIFICACIÓN DIGITAL:**

A nombre de 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.



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**.



Exclusivo para VISA

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 sometidos a cualquier cambio por cualquier inconveniente que se presente. ***Los cambios de los horarios serán notificados con anticipación.**



| CONTÁCTANOS

Lima

✉ programasccl@camaralima.org.pe

☎ 994 250 942

Provincias

✉ cclprovincias@camaralima.org.pe

☎ 981 237 156