

Curso gratis de *Flutter*: apps para Android e iOS

11 h 11 min · 6 módulos · publicado en agosto de 2024 · imparte: Thomas Viana, Adrián Sáenz

Vídeo completo y gratis: <https://www.youtube.com/watch?v=YtqmGxskJ9k> · Página del curso:

<https://skilio.com/cursos-gratis/curso-flutter-gratis/>

Este curso de Flutter gratis enseña a programar aplicaciones para Android e iOS desde cero y en español. Dura 11 horas y 11 minutos y lo imparte Thomas Viana, desarrollador de Medellín.

Instalas Flutter, aprendes los fundamentos de programación con Dart, creas una app de ingresos y gastos y ves cómo usar Git, GitHub y LinkedIn para buscar empleo.

Qué aprenderás

- **Qué son Flutter y Dart.** Entender frontend y backend, desarrollo nativo y multiplataforma, y por qué Flutter usa un solo código para Android e iOS.
- **Instalar tu entorno de desarrollo.** Instalar Flutter, Visual Studio Code, Android Studio y Xcode, revisarlo todo con flutter doctor y abrir emuladores.
- **Construir pantallas con widgets.** Usar Scaffold, filas, columnas, textos, imágenes, botones, fuentes e iconos para diseñar una interfaz.
- **Fundamentos de programación con Dart.** Variables, tipos de datos, funciones, listas, mapas, condicionales, clases y navegación entre pantallas.
- **Crear una app completa.** Construir paso a paso una app para registrar ingresos y gastos, con gestión de estado usando Provider.
- **Prepararte para trabajar.** Usar Git y GitHub, mostrar tus proyectos, mejorar tu perfil de LinkedIn y entender cómo trabaja un equipo.

Temario, con el minuto de cada módulo

1. Introducción: frontend, backend y desarrollo de apps

Thomas Viana es un desarrollador de Medellín que trabaja como freelance con un contrato a largo plazo. Adrián repasa las salidas de esta habilidad: un empleo, el trabajo freelance, una agencia propia o tu propia app. Thomas se compromete a explicar cada término de la forma más sencilla posible, como le habría gustado aprenderlo a él. El frontend es todo lo que ves y tocas en una pantalla, y el backend es lo que funciona por detrás, como los servidores y las bases de datos. Lo explica con el ejemplo de enviar dinero desde la app de un banco y sitúa el desarrollo de apps entre todas las plataformas posibles.

08:27 2. Qué es Flutter

Flutter es un framework, es decir, un conjunto de herramientas para crear aplicaciones; lo desarrolla y mantiene Google y se programa con un lenguaje llamado Dart. Con desarrollo nativo harían falta dos equipos, uno para Android y otro para iOS. Thomas explica por qué esto interesa a las empresas, que tardan menos en lanzar, y repasa habilidades que pide el mercado, como Git, el inglés y la comunicación con clientes. DartPad es un editor en el navegador; en él desmonta la app de ejemplo del contador: Scaffold, AppBar, body, botones, textos, filas y columnas.

50:03 3. Cómo instalar Flutter

Thomas instala todo en una Mac y explica la alternativa para Windows: instalar Android Studio para crear apps de Android o trabajar en el navegador con Project IDX, la herramienta de Google que muestra en la grabación. Empieza con lo básico de la terminal, la ventana para dar órdenes a la computadora con texto. Instala las extensiones de Visual Studio Code, el SDK de Flutter y los simuladores de iOS, y comprueba la instalación con el comando flutter doctor. Con el entorno listo, crea un proyecto, añade una fuente de Google Fonts, imágenes y un icono propio para la app.

03:29:37 4. Fundamentos de la programación

Es uno de los bloques más largos y no da nada por supuesto. Thomas explica las funciones, con y sin valor de retorno, y los tipos de datos: textos, números enteros y decimales, y booleanos, que solo pueden ser verdadero o falso. Enseña la diferencia entre un widget sin estado (stateless) y uno con estado (stateful), y usa setState para que la pantalla se actualice, con ejercicios como un contador o botones que cambian el color de un texto. Sigue con comparadores y switch, y con propiedades y métodos. Termina con las rutas.

06:28:49 5. Cómo crear una app

El proyecto final es Money Tracker, una app para apuntar ingresos y gastos y ver el saldo. Thomas separa la interfaz en componentes, crea las tarjetas de ingresos y gastos, la lista de movimientos y un formulario en una ventana que sube desde abajo para añadirlos. La gestión de estado es cómo se comparten y actualizan los datos entre pantallas; la aplica con Provider, además de nociones de patrones de diseño y arquitectura. Recomienda un proyecto personal para seguir practicando, insiste en el inglés y enseña ramas, conflictos y un README como carta de presentación. Cierra explicando cómo son las reuniones diarias de un equipo.

10:39:02 6. Cómo conseguir tu primer trabajo

Thomas crea un perfil de LinkedIn desde cero y explica qué poner: una foto profesional, un titular claro, la experiencia enfocada a lo que quieres proyectar aunque venga de otro sector, proyectos, idiomas y las tecnologías que manejas. Recomienda conectar con personas que conoces. Compara las startups, más rápidas e inestables, con las empresas más consolidadas o las que contratan desarrolladores para trabajar con otros clientes. Aconseja quedarse al menos seis meses en cada trabajo antes de cambiar, porque los retos grandes llegan con el tiempo, y vuelve a insistir en la importancia del inglés.

Preguntas frecuentes

¿Qué es Flutter y para qué sirve?

Flutter es un framework, un conjunto de herramientas desarrollado y mantenido por Google, para crear aplicaciones. Sirve para programar con un mismo código apps para Android y para iOS, en lugar de hacer una versión para cada sistema. Según el curso, por eso muchas empresas lo eligen para sus proyectos: necesitan menos equipo y tardan menos en lanzar. Se programa con el lenguaje Dart.

¿Qué es Dart y por qué se usa con Flutter?

Dart es el lenguaje de programación con el que se escriben las apps de Flutter. En el curso, Thomas Viana dedica un bloque largo a sus fundamentos: funciones, variables y tipos de datos, listas, mapas, condicionales, clases y navegación entre pantallas. Lo explica desde cero, con ejercicios dentro de la propia app, así que no necesitas saber Dart antes de empezar.

No tengo Mac, ¿puedo aprender Flutter con Windows?

Sí, con un matiz. Thomas trabaja con una Mac, que es necesaria para crear apps de iOS, y toda la instalación paso a paso se hace en Mac. Con Windows, según el curso, puedes instalar Android Studio y programar apps de Android, o trabajar en el navegador con Project IDX, la herramienta de Google que muestra en la grabación. Algunos pasos de la instalación cambian en Windows y el vídeo no los enseña: para ellos tienes la guía oficial de instalación de Flutter, que incluye Windows.

¿Cómo instalar Flutter paso a paso?

En el curso, Thomas sigue la guía oficial de instalación de Flutter: instala Visual Studio Code y sus extensiones, descarga el SDK de Flutter, instala Xcode con los simuladores de iOS y Android Studio con su emulador, y comprueba que todo está bien con el comando flutter doctor. Antes explica lo básico de la terminal, porque varios pasos se hacen escribiendo comandos.

¿Necesito saber programar para aprender Flutter?

No. El curso empieza explicando qué son el frontend y el backend, y dedica un bloque entero a los fundamentos de la programación antes de crear la app final. Thomas explica cada término con ejemplos sencillos. Si prefieres empezar por un lenguaje más general, el canal también tiene un curso de Python gratis para principiantes.

¿Cuánto se tarda en aprender Flutter?

El curso dura 11 horas y 11 minutos, pero aprender de verdad lleva más tiempo, porque hay que practicar. Thomas recomienda elegir un proyecto propio que te apasione y añadirle todo lo que vayas aprendiendo. Al presentarlo, Adrián cuenta que Thomas consiguió su primer trabajo unos seis meses después de empezar a formarse; es su experiencia, no un plazo garantizado.

Glosario

Framework

Conjunto de herramientas y piezas ya preparadas para crear programas más rápido. Flutter es un framework para crear aplicaciones.

Dart

Lenguaje de programación con el que se escriben las aplicaciones de Flutter.

Multiplataforma

Desarrollo que permite crear apps para varios sistemas, como Android e iOS, con un mismo código.

Frontend y backend

El frontend es lo que ves y tocas en una pantalla; el backend, lo que funciona por detrás, como servidores y bases de datos.

SDK

Kit de desarrollo de software: el paquete que instalas para poder programar con una tecnología, como el SDK de Flutter.

Widget

Cada pieza de una pantalla en Flutter: un texto, un botón, una imagen, una fila o la pantalla entera.

Stateless y stateful

Un widget stateless no cambia; uno stateful tiene estado y puede cambiar, por ejemplo un contador que sube al pulsar un botón.

Emulador

Programa que simula un teléfono en tu computadora para probar la app sin instalarla en un aparato real.

Gestión de estado

Forma de compartir y actualizar los datos de una app entre pantallas. En el curso se hace con Provider.

Git y GitHub

Git guarda el historial de cambios de tu código; GitHub es la web donde se comparte y se trabaja en equipo.

Curso gratis del canal de YouTube de Adrián Sáenz · Skilio. Míralo completo, con el índice para saltar a cada módulo, en <https://skilio.com/cursos-gratis/curso-flutter-gratis/>