

DESARROLLO DE APP MÓVILES

Duración: 40 horas reloj

Modalidad: virtual con encuentros sincrónicos por zoom

Ciclo lectivo: 2025

Convocatoria: 4ta

Inicio: 20 de octubre 2025

Finalización: 15 de diciembre 2025

Presentación

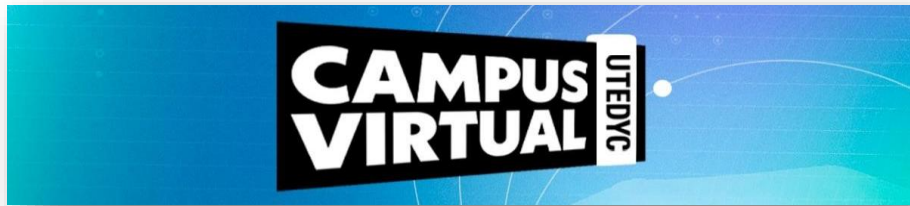
En un mundo donde los dispositivos móviles concentran gran parte de la vida cotidiana, las aplicaciones se han convertido en una herramienta fundamental para la comunicación, el comercio, el entretenimiento y la productividad. Este curso surge como respuesta a la necesidad de formar personas capaces de pensar, diseñar y prototipar aplicaciones móviles que respondan a las tendencias actuales y a las demandas de los usuarios.

El rol del diseñador de aplicaciones móviles se ha consolidado como estratégico en la era digital: startups, empresas y emprendimientos buscan crear experiencias simples, intuitivas y efectivas que conecten con las audiencias a través de las apps.

Este trayecto formativo propone el abordaje de saberes vinculados al diseño de interfaces y experiencias de usuario, la creación de pantallas y flujos interactivos en Figma, el uso de plataformas no-code como Glide o Adalo, y la integración de funciones básicas que hacen que una app cobre vida. El objetivo final es que cada participante pueda diseñar un prototipo navegable y construir una aplicación móvil sencilla, aplicando criterios de usabilidad, identidad visual y coherencia con las necesidades reales de los usuarios.

Objetivos

- Diferenciar entre tipos de aplicaciones: nativas, híbridas y web apps.
- Comprender los principios de UX/UI aplicados a mobile.
- Diseñar pantallas y flujos de navegación.
- Utilizar herramientas no-code para construir apps simples.
- Integrar funciones elementales (formularios, bases de datos, cámara, mapas).
- Realizar pruebas en dispositivos móviles.
- Conocer los pasos iniciales para publicar en Google Play.
- Desarrollar un prototipo funcional de app como proyecto final.



Contenidos

Unidad 1: Introducción al mundo de las aplicaciones móviles

- Qué es una aplicación móvil: definición y función.
- Diferencias entre apps nativas, híbridas y web apps.
- Ejemplos de apps argentinas y globales.
- Importancia de las apps en la vida cotidiana.

Unidad 2: Principios de diseño UX/UI para mobile

- UX en mobile: navegación con el pulgar, accesibilidad, simplicidad.
- UI en mobile: iconografía clara, botones grandes, tipografía legible.
- Patrones de diseño mobile (hamburger menu, bottom navigation).

Unidad 3: Diseño de pantallas en Figma

- Introducción a Figma aplicado a mobile.
- Creación de pantallas: login, menú principal, perfil de usuario.
- Uso de componentes reutilizables (botones, iconos).

Unidad 4: Identidad visual y prototipado navegable

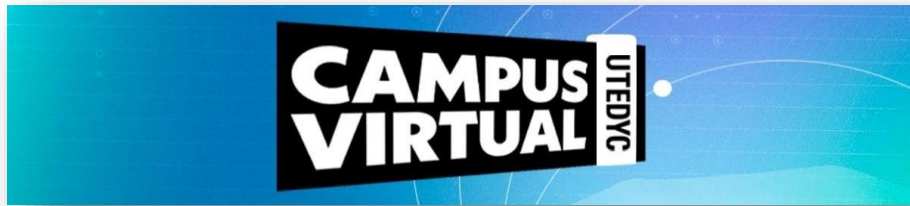
- Branding en apps móviles: coherencia entre logo, colores y estilos.
- Creación de prototipos navegables en Figma.
- Conexión de pantallas mediante interacciones.

Unidad 5: Plataformas no-code para desarrollo de apps

- Herramientas accesibles: Glide, Adalo, FlutterFlow.
- Características, ventajas y limitaciones de cada una.
- Construcción de una app simple.

Unidad 6: Integración de funciones básicas

- Formularios y bases de datos simples.
- Uso de la cámara y galería.
- Geolocalización y mapas.



Unidad 7: Pruebas de usabilidad y publicación inicial

- Testeo en dispositivos móviles.
- Errores comunes y ajustes.
- Requisitos para publicar en Google Play.

Unidad 8: Proyecto final integrador

- Diseño en Figma + prototipo en Glide o Adalo.
- Presentación de una app simple (ej: agenda, catálogo, app de notas).

Metodología

Este curso es de modalidad virtual y tiene una duración de dos meses. Asimismo, está planteado un (1) encuentro sincrónico semanal con el equipo de tutoría y expertos para facilitar el desarrollo de los temas a abordar. En dicho encuentro se realizará una exposición teórica como también la explicación de algún caso práctico o ejercicio. Las clases sincrónicas serán por zoom.

Los contenidos están desarrollados en unidades didácticas, que contemplan palabras claves, material de lectura obligatoria y de apoyo, actividades de evaluación diseñadas por el docente junto con propuestas de reflexión y análisis orientadas a poner en práctica los conocimientos adquiridos. Todos los recursos disponibles en el campus podrán ser descargados por los participantes y alojados en sus respectivos dispositivos electrónicos.

El día de inicio del curso cada alumno recibirá sus datos de ingreso (usuario y contraseña) que le permitirán acceder a los materiales.

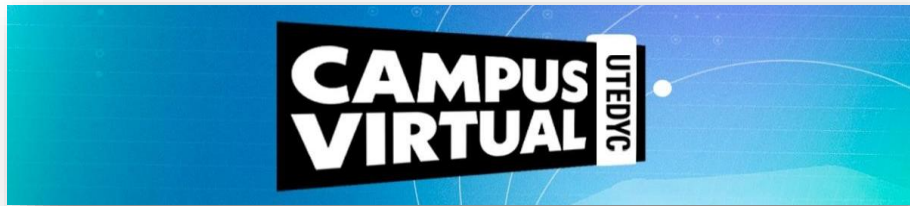
El campus virtual está articulado sobre una plataforma entorno Moodle, que es un sistema de gestión que propicia y promueve la construcción de comunidades de aprendizaje de la que participan los expertos, tutores y cursantes. Tiene una interfaz de navegador de tecnología sencilla que simplificará sus recorridos didácticos.

La propuesta educativa propicia la construcción de comunidades de aprendizaje conformadas por personas geográficamente distantes pero que comparten esta experiencia en un entorno virtual, y así podrán de manera compartida recorrer un trayecto formativo que les permita adquirir nuevas herramientas para su desarrollo laboral.

Evaluación / Condiciones de aprobación

Una vez abierto el curso, el estudiante podrá acceder con su usuario y contraseña al campus virtual e ir descargando el material como así también realizando las tareas que el equipo de tutoría vaya proponiendo a lo largo de la cursada.

La aprobación del mismo combinará la evaluación de los siguientes factores:



- Realización de las actividades que se propongan.
- Participación en foros.
- 75% de asistencia a las clases sincrónicas.
- Aprobación de la instancia final de evaluación integral.

Una vez aprobado el curso, la plataforma requerirá al cursante responder una encuesta relacionada a la experiencia de aprendizaje transitada y una vez respondida se podrá descargar el certificado que es digital con formato para impresión y avalado por UTEDYC.