PROGRAMME DE FORMATION

Flutter : développer une application mobile multiplateforme

Développement & Programmation

RÉFÉRENCE	VERSION	ÉDITION	DOMAINE
WF-0442	V2026-005	2 novembre 2026	Développement & Programmation

DURÉE	MODALITÉ	PROGRAMME	SANCTION
35 h	Distanciel asynchrone (e-learning)	10 modules 41 leçons	Attestation et certificat de réalisation

Objectifs pédagogiques

- Écrire du code Dart sûr et lisible : types, sécurité des valeurs nulles, collections, classes et code asynchrone.
- Construire des écrans en composant des widgets, avec mise en page adaptée, listes, interactions et formulaires validés.
- Organiser la navigation d'une application et partager l'état entre écrans en séparant interface et logique.
- Charger des données d'une API, les convertir en modèles, les stocker localement et employer des fonctions du téléphone.
- Tester, déboguer, optimiser et préparer une version de diffusion d'une application, sans la publier.

L'essentiel de la formation

Public visé

Développeurs web et débutants en développement mobile qui veulent créer, avec un seul code, une application mobile pour Android et iOS (et le web) avec Flutter et le langage Dart.

Prérequis

Connaître les bases de la programmation dans un langage quelconque (variables, conditions, boucles, fonctions) ; le langage Dart est enseigné dans la formation.

Utiliser un terminal et un éditeur de code à un niveau simple.

Disposer d'un ordinateur avec une connexion internet et un navigateur récent ; un téléphone Android personnel est un atout, pas une condition.

Modalités et déroulement

Formation à distance, en ligne, à rythme libre, organisée autour d'organisations fictives (Kestrel Mobilité, vélos électriques en libre-service avec application et API ; Imprimerie Brasselin, PME de 45 salariés sur deux sites ; Collectif Ombelle, studio de design et de vidéo ; Médiathèques de Valtorne, réseau intercommunal avec portail en ligne ; Les Vergers de Lirac, coopérative fruitière — organisations fictives, données fictives). Un test de positionnement ouvre le parcours. Chaque leçon associe une vidéo de démonstration, une fiche pratique à conserver et deux mises en pratique corrigées (code Dart et écrans Flutter écrits dans l'environnement d'exercice avec rechargement à chaud sur émulateur ou aperçu web, vérifiés par des tests automatiques, analyses d'erreurs, choix de conception) ; chaque module se clôt par un atelier de synthèse corrigé, une vidéo récapitulative et un quiz. Les manipulations se font dans un environnement d'exercice en ligne fourni par l'organisme (terminal, éditeur de code et services simulés, signalés comme tels) pour Flutter et Dart : aucune installation, aucune licence ni aucun compte payant n'est nécessaire ; l'apprenant peut ensuite refaire les exercices sur son propre poste. Temps de formation réparti à environ 60 % de pratique, 30 % de démonstrations et d'apports, 10 % d'évaluation. Accompagnement par un formateur par messagerie (réponse sous 48 h ouvrées), correction individuelle des livrables sur demande.

Méthodes pédagogiques

- Positionnement en début de parcours
- Apports en vidéo : explications et démonstrations
- Exercices d'application et mises en pratique corrigées
- Production de livrables professionnels
- Atelier de synthèse en fin de module
- Quiz et QCM d'auto-évaluation
- Accompagnement et retours du formateur

Moyens pédagogiques et techniques

- Plateforme de formation en ligne, accès individuel à distance
- Vidéos pédagogiques
- Fiches pratiques à conserver
- Modèles et supports téléchargeables
- Quiz et exercices interactifs en ligne
- Correction des productions sur grille de critères
- Messagerie avec le formateur (réponse sous 48 h ouvrées)

Modalités d'évaluation

Positionnement initial (non éliminatoire) ; correction automatique ou sur grille critériée de chaque exercice ; atelier de synthèse corrigé et quiz à la fin de chaque module ; évaluation finale interne : développement d'une petite application Flutter fictive pour les Médiathèques de Valtorne (modèles Dart, écrans composés de widgets, liste et formulaire validé, navigation, données d'une API simulée avec gestion des erreurs, état partagé, stockage local, test de widget, construction de diffusion Android sans publication), corrigé sur grille, et questionnaire de 20 questions. Seuil de réussite interne : 70 % des critères. Une attestation de fin de formation précise les compétences évaluées ; aucune certification, ni d'éditeur ni d'État, n'est délivrée ni préparée.

Sanction

Une attestation de fin de formation et un certificat de réalisation sont remis au participant sous réserve de la réalisation du parcours.

Cette formation n'est pas présentée comme préparant à une certification enregistrée : elle ne comprend ni inscription ni présentation à des épreuves de certification, et n'ouvre droit à aucune délivrance de certification ni au financement par le CPF.

Modalités et délais d'accès

La demande d'inscription peut être effectuée par téléphone, par courrier électronique ou au moyen du formulaire en ligne.

Un entretien ou un questionnaire de positionnement permet de vérifier l'adéquation de la formation avec les besoins, le niveau initial et les prérequis du candidat.

L'inscription devient définitive après validation du dossier administratif, acceptation des documents contractuels et, le cas échéant, confirmation du financement.

Les accès à la plateforme sont généralement activés sous 48 à 72 heures ouvrées après validation complète du dossier.

Les formations à distance sont proposées en entrées et sorties permanentes, sous réserve des délais ou dates imposés par le financeur ou le certificateur.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap

Vidéos sous-titrées et transcrites, fiches pratiques, énoncés et corrigés en version texte lisible par les lecteurs d'écran, code et commandes fournis en texte copiable (jamais en image), contrastes et tailles de police réglables dans l'environnement d'exercice, navigation au clavier, rythme libre et durée allongeable pour les exercices chronométrés. Référent handicap joignable à handicap@will-formation.com pour étudier toute adaptation (durée, supports, outils, modalités d'évaluation).

Tarif de la formation

Prix : **2 770 €**

Financement : prise en charge possible par les organismes financeurs, selon les critères d'éligibilité applicables.

Qualiopi processus certifié

La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante : ACTIONS DE FORMATION. Certificat QUA25070009. WILL FORMATION — Société par actions simplifiée à associé unique au capital de 30 000 € — NDA 11757059675 (cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État) — SIRET 893 713 180 00014 — 01 85 09 25 99 — info@will-formation.com — www.will-formation.com

Programme détaillé

10 modules, 41 leçons — durée totale 35 h.

01 Découvrir Flutter et les bases de Dart

1. Positionnement — programmation et applications mobiles
2. Comprendre Flutter et créer un premier projet
3. Variables, types et sécurité des valeurs nulles en Dart
4. Fonctions, collections et contrôle du flux en Dart
5. Atelier de synthèse — Découvrir Flutter et les bases de Dart

02 Dart orienté objet et asynchrone

1. Classes, constructeurs et mixins en Dart
2. Programmation asynchrone : Future, async et Stream
3. Organiser le code Dart en paquets et bibliothèques
4. Atelier de synthèse — Dart orienté objet et asynchrone

03 Construire des interfaces avec les widgets

1. Penser en widgets : arbre, StatelessWidget et build
2. Composer la mise en page : Row, Column, Stack, Expanded
3. Afficher texte, images, icônes et thème
4. Atelier de synthèse — Construire des interfaces avec les widgets

04 Interaction, état local et listes

1. Gérer l'état local avec StatefulWidget
2. Réagir aux gestes et aux boutons
3. Afficher des listes avec ListView.builder
4. Atelier de synthèse — Interaction, état local et listes

05 Formulaires et dialogues

1. Construire un formulaire avec Form et TextFormField
2. Valider et soumettre les saisies
3. Boîtes de dialogue, feuilles et messages
4. Atelier de synthèse — Formulaires et dialogues

06 Navigation entre écrans

1. Naviguer entre écrans avec Navigator
2. Déclarer des routes nommées et passer des paramètres
3. Structurer l'application : onglets, tiroir et barre de navigation
4. Atelier de synthèse — Navigation entre écrans

07 Données distantes et API

1. Appeler une API REST avec le paquet http
2. Convertir le JSON en modèles Dart
3. Afficher des données asynchrones avec FutureBuilder
4. Atelier de synthèse — Données distantes et API

08 Gestion de l'état de l'application

1. Partager l'état avec InheritedWidget et Provider
2. Séparer interface et logique métier
3. Choisir une solution de gestion d'état
4. Atelier de synthèse — Gestion de l'état de l'application

09 Stockage local et fonctions du téléphone

1. Stocker des préférences et des données locales
2. Utiliser les fonctions du téléphone : permissions, localisation, appareil photo
3. Adapter l'interface aux plateformes, aux écrans et à l'accessibilité
4. Atelier de synthèse — Stockage local et fonctions du téléphone

10 Tester, optimiser et préparer la diffusion

1. Tester avec les tests unitaires et de widgets
2. Déboguer et optimiser avec les DevTools
3. Préparer une version de diffusion sans publication
4. Atelier de synthèse — Tester, optimiser et préparer la diffusion