

Opleiding : FlutterFlow, ontwikkel een multiplatformapplicatie zonder codering

No Code-tool gebaseerd op Google's Flutter Framework

Praktijkcursus - 5d - 35u00 - Ref. FLF

Prijs : 2610 € V.B.

Maak cross-platform mobiele apps met no-code FlutterFlow. Met FlutterFlow, gebaseerd op Flutter, kun je native interfaces maken op iOS en Android, zonder één regel code, via een drag & drop interface. Met deze tool kun je snel ontwikkelen en je applicaties snel online krijgen.

Pedagogische doelstellingen

Aan het einde van de training is de deelnemer in staat om:

- ✓ Een cross-platform mobiele applicatie ontwerpen met FlutterFlow
- ✓ Een pagina voor een mobiele toepassing structureren
- ✓ De belangrijkste principes van gegevensbeheer begrijpen
- ✓ Gegevens openen en manipuleren
- ✓ Een mobiele applicatie testen en implementeren

Doelgroep

Iedereen die wil leren hoe je no-code mobiele applicaties kunt maken.

Voorafgaande vereisten

Geen speciale kennis vereist.

Opleidingsprogramma

DEELNEMERS

Iedereen die wil leren hoe je no-code mobiele applicaties kunt maken.

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Geen speciale kennis vereist.

VAARDIGHEDEN VAN DE CURSUSLEIDER

De deskundigen die de cursus leiden zijn specialisten op het betreffende vakgebied. Zij werden geselecteerd door onze pedagogische teams zowel om hun vak kennis als hun pedagogische vaardigheden voor elke cursus die zij geven. Zij hebben minstens vijf tot tien jaar ervaring in hun vakgebied en oefenen of oefenden verantwoordelijke bedrijfsfuncties uit.

BEOORDELINGSMODALITEITEN

De cursusleider beoordeelt de pedagogische vooruitgang van de deelnemer gedurende de gehele cursus aan de hand van meerkeuzevragen, praktijksituaties, praktische opdrachten, ...
De deelnemer legt ook van tevoren en naderhand een test af ter bevestiging van de verworven kennis.

1 Achtergrond en context: inleiding tot no-code

- Qu'est-ce que le no-code ?
- Le marché du no-code aujourd'hui.
- No-code et low-code : quelles différences ?
- Voordelen en nadelen van no-code, wanneer moet je no-code tools gebruiken?
- De voordelen en verschillen van platformen zonder code.
- Kan no-code code vervangen?

Workshop storytelling

Presentatie van de verschillende no-code platforms.

2 FlutterFlow, introductie en ontdekking van de omgeving

- Wat is FlutterFlow?
- Ontdek de officiële documentatie.
- Prijzen en verschillen.
- De FlutterFlow omgeving, dashboard, projecten, marktplaats, teamorganisatie, resources.
- Canva-gebied, werkbalk, instellingen, ontwerpsysteem.
- UI builder, Widgets Panel, Widget Tree, Widget Properties.
- Ontdek widgets.
- Voorbeeldmodus en testmodus.

Praktisch werk

Maak een account aan op de FlutterFlow website. Maak een nieuw project en pas de tekstwidget aan.

3 Lay-out, basisstructuur, gebruik van pagina-elementen

- Het concept van lay-out met FlutterFlow begrijpen.
- Opmaakwidgets: kolom, rij, stapel, container. Hoofdas en secundaire as.
- Nieuwe pagina's maken.
- Widget AppBar en Silver AppBar.
- NavBar.
- Lade en ladeLade.
- ZwevendeActieKnop.
- Ontdek navigatieacties: Navigeer naar, Navigeer terug, Lade.

Praktisch werk

Een eenvoudige paginalay-out maken op basis van een mock-up. Meerdere pagina's maken met verschillende pagina-elementen.

4 Beheer van evenementen

- Wat is een gebeurtenisactie?
- Les différentes actions possibles.
- Voeg een of meer acties toe.
- Soorten gebeurtenissen: Bij tikken, bij dubbel tikken, bij lang drukken.
- Definieer een reeks acties.

Praktisch werk

Aanmaken van een pagina met evenementenbeheer voor een snackbar.

PEDAGOGISCHE EN TECHNISCHE MIDDELEN

- De gebruikte pedagogische middelen en cursusmethoden zijn voornamelijk: audiovisuele hulpmiddelen, documentatie en cursusmateriaal, praktische oefeningen en correcties van de oefeningen voor praktijkstages, casestudies of reële voorbeelden voor de seminars.
- Na afloop van de stages of seminars verstrekt ORSYS de deelnemers een evaluatievragenlijst over de cursus die vervolgens door onze pedagogische teams wordt geanalyseerd.
- Na afloop van de cursus wordt een presentielijst per halve dag verstrekt, evenals een verklaring van de afronding van de cursus indien de stagiair alle sessies heeft bijgewoond.

TOEGANGSMODALITEITEN EN TERMIJNEN

De inschrijving dient 24 uur voor aanvang van de cursus plaatsgevonden te hebben.

TOEGANKELIJKHEID VOOR MINDERVALIDEN

Is voor u speciale toegankelijkheid vereist? Neem contact op met mevr. FOSSE, contactpersoon voor mindervaliden, via het adres psh-accueil@ORSYS.fr om uw verzoek en de haalbaarheid daarvan zo goed mogelijk te bestuderen.

5 Gegevens en back-end

- Lokale staat ontdekken en beheren.
- Query's en manipulatie van lokaal gehoste gegevens.
- Découverte et gestion de Firestore/Firebase.
- Wat is een database?
- Een Firestore-database verbinden met een FlutterFlow-toepassing.
- Structuur van een Firestore-database.
- Opvragen en bewerken van gegevens die gehost worden op Firestore

Praktisch werk

Een Firebase-account aanmaken en een toepassing met gegevensbeheer maken.

6 Formulierenbeheer en verificatie

- De verschillende formulierwidgets.
- Formuliergegevens opslaan in een database.
- Firebase authenticatiesysteem.

Praktisch werk

Een applicatie met verificatie maken.

7 Animatie

- De verschillende soorten animatie.
- Animatie toevoegen aan pagina-elementen.
- Animatietrekkers.
- Animatie bij actietrigger.

Praktisch werk

Aanmaken van verschillende pagina's met animatiebeheer.

8 Integratie, testen en uitrollen

- De verschillende mogelijke integraties met FlutterFlow (Supabase, Admob, Algolia, enz.).
- AppStore implementatie met Codemagic.
- Google Play-uitrol met Codemagic.

Praktisch werk

Creëren en testen van een volledige applicatie.

Data en plaats

KLAS OP AFSTAND

2026 : 22 juni, 7 dec.

PARIS LA DÉFENSE

2026 : 22 juni, 7 dec.