

Opleiding : Flutter, cross-platform mobiele applicaties ontwikkelen

Praktijkcursus - 3d - 21u00 - Ref. LJC

Prijs : 1650 € V.B.

NEW

Na afloop van de cursus zijn de deelnemers in staat om multiplatform mobiele applicaties te maken met Flutter. Dit trainingsprogramma is gericht op medewerkers in de professionele branches die onder de OPCO Atlas vallen.

Pedagogische doelstellingen

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

- ✓ Inzicht in mobiele ontwikkelingsframeworks en de specifieke kenmerken van Flutter
- ✓ Een Flutter-ontwikkelomgeving opzetten
- ✓ De softwarearchitectuur van een multiplatform mobiele applicatie ontwerpen
- ✓ Een responsieve interface bouwen
- ✓ Ontwikkelen met Dart

Doelgroep

Voor OPCO Atlas leden: ontwikkelaars, projectmanagers.

Voorafgaande vereisten

Basisvaardigheden in programmeren.

Praktische modaliteiten

Leer methodes

Om het leerproces te optimaliseren, kunnen op verzoek van de deelnemer e-learningmodules worden aangeboden voor en na de klassikale sessie of virtuele les.

Opleidingsprogramma

DEELNEMERS

Voor OPCO Atlas leden:
ontwikkelaars, projectmanagers.

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Basisvaardigheden in programmeren.

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 vakkennis 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 Algoritmen - Denken voordat je ontwerpt - Inhoud voor pre-training digitaal leren

- Inleiding tot algoritmen.
- Basisinstructies in pseudocode.

Digitale activiteiten

Deze e-learningcursus leert je nadenken voordat je een programma ontwerpt door de basis van algoritmiek te leren. Deelnemers bestuderen met name de fundamentele instructies in pseudocode.

2 Aan de slag met Flutter

- Flutter/Dart presentatie.
- Installatie op macOS/Windows.
- Gebruik van de editor wordt aanbevolen.
- Debuggen en versiebeheer (FVM).
- Ontdek widgets.

Praktisch werk

Directe praktische toepassing: installatie, eerste project.

3 De Dart-taal

- Syntaxis, types, voorwaarden, lussen, functies.
- OOP, null-safety, generics, mixins, async.

Praktisch werk

Interactieve quiz (Mentimeter). Microprojecten over eenvoudige gegevensstructuren. Pooling en feedback.

4 Responsieve interface

- Pubspec.yaml, build() methode, widgets (kolom, rij, enz.).
- MediaQuery, MaterialApp.

Praktisch werk

Een responsieve mini-UI maken. Feedback pauzeren : "Mijn favoriete widget".

5 Statusbeheer

- Stateless versus stateful widgets.
- Levenscyclus, Tekstveld, Aanbieder, Consument.

Praktisch werk

Begeleide demo + Praktisch werk: een formulier beheren. Geheugenkaart van Provider component rollen.

6 Navigatie

- Navigator, gegevensdoorgang, tabbladen, zijlades.

Praktisch werk

Navigatie-uitdagingen: maak een app met 3 verbonden weergaven. Formatieve beoordeling: mondelinge presentatie van de structuur.

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.

7 Amusement

- Held, overgangen, aangepaste animaties.

Praktisch werk

Begeleide oefening: Heldenanimatie tussen 2 aanzichten. Woordwolk: "Wat animatie verandert voor de UX".

8 Platformoverschrijdende ontwikkeling

- Web, mobiel, pushmeldingen, pakketten van derden.

Praktisch werk

Casestudie: het maken van een adaptieve app (demo). Groepsanalyse van native beperkingen.

9 Een API aanroepen, JSON manipuleren

- async/await, Futures, HTTP, foutafhandeling.

Praktisch werk

De weer-API oproepen, voorwaardelijke weergave. Analyse van code met bugs: Dart Detective".

10 Firebase Auth & Firestore implementeren

- Auth, Firestore, Streams, berichtenapp.

Praktisch werk

Begeleide oefensessie: berichten sturen met auth Firebase. Visuele samenvatting via collectieve mindmap.

11 UX-ontwerp en interface-ergonomie - Post-training digitale leerinhoud

- Wat is UX-ontwerp?
- Informatiearchitectuur.

Digitale activiteiten

Deze online cursus introduceert de grondbeginselen van UX design en leert hoe je effectieve gebruikerservaringen ontwerpt. Deelnemers begrijpen de principes van ergonomie, de aanpak en de voordelen van gebruikersgericht ontwerpen. Vervolgens leren ze hoe ze gebruikersbehoeften kunnen analyseren: interviews en observaties uitvoeren, persona's creëren, gebruikerspaden in kaart brengen en uitdagingen definiëren. Praktische oefeningen begeleiden hen bij het identificeren van problemen en het kiezen van de beste oplossingen.

Data en plaats

KLAS OP AFSTAND

2026: 26 mei, 13 okt., 15 dec.

PARIS LA DÉFENSE

2026: 19 mei, 6 okt., 8 dec.

LILLE

2026: 26 mei, 13 okt., 15 dec.