

FlutterFlow – Développer une application multiplateformes

5 jours (35 heures)

Initiation

Présentiel ou classe à distance

à partir de

3 175 € HT par personne (TVA en vigueur) Repas inclus en présentiel

Contenu mis à jour le 25/09/2026. Document téléchargé le 02/10/2026.

Objectifs

A l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- Identifier les concepts fondamentaux du Low Code / No Code
- Créer une application mobile de base en utilisant FlutterFlow
- Intégrer des fonctionnalités avancées telles que les API et les bases de données
- Déployer une application mobile sur les stores (Google Play, Apple Store)
- Effectuer des tests et des débogages efficaces.

Les compétences visées par cette formation font l'objet d'une évaluation.

À qui s'adresse cette formation ?

Développeurs débutants ou intermédiaires, étudiants en informatique, entrepreneurs et tout professionnel souhaitant acquérir des compétences en développement d'applications mobiles avec FlutterFlow.

Prérequis

Avoir des connaissances de base en développement Web ou mobile, et une compréhension des principes fondamentaux de la programmation.

Programme

1 Pendant votre formation

FlutterFlow – Développer une application multiplateformes

Jour 1 – Matin

Introduction aux applications mobiles et à FlutterFlow

- Importance des applications mobiles dans le monde actuel
- Types d'applications mobiles :
 - Natives
 - Hybrides
 - Web Apps
- Présentation des technologies de développement mobile :
 - Flutter
 - React Native
 - Swift
 - Kotlin
- Présentation de FlutterFlow et de ses fonctionnalités
- Configuration de l'environnement de développement
- Interface utilisateur de FlutterFlow

Jour 1 – Après-midi

Contenu détaillé

- Introduction à l'importance des applications mobiles et leurs différents types
- Comparaison des technologies de développement mobile
- Introduction à FlutterFlow et ses avantages
- Configuration de FlutterFlow et création de votre premier projet
- Tour d'horizon de l'interface utilisateur :
 - Workspace
 - Widgets
 - Propriétés

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- Configuration de FlutterFlow
- Création d'un projet de base et ajout de widgets simples (textes, images, boutons)
- Personnalisation de l'écran de bienvenue de l'application avec un logo, un titre et un bouton de navigation vers une page de contenu

- Ajout d'un footer avec des liens vers les réseaux sociaux fictifs

Jour 2 – Matin

Création d'une interface utilisateur

- Concepts de base des widgets et des layouts
- Création de pages et navigation entre elles
- Personnalisation des widgets

Jour 2 – Après-midi

Contenu détaillé

- Comprendre les widgets de base :
 - Containers
 - Rows
 - Columns
- Création de pages et mise en place de la navigation
- Introduction au responsive design
- Personnalisation des widgets :
 - Couleurs
 - Styles
 - Alignements
- Création de composants réutilisables

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- Création d'une application de carnet de notes avec plusieurs pages (liste de notes, ajout de note, détail de note)
- Mise en place de la navigation entre les pages (ajout de note et retour à la liste)
- Personnalisation des widgets de la liste de notes et du détail de note avec des thèmes

Jour 3 – Matin

Gestion des données et intégration des API

- Introduction aux bases de données dans FlutterFlow
- Connexion à des API externes
- Gestion des états et des données

Jour 3 – Après-midi

Contenu détaillé

- Configurer et utiliser Firebase Firestore pour stocker des données
- Introduction à Supabase
- Intégration d'API externes : récupération et affichage de données
- Gestion des états avec les modèles de données de FlutterFlow

- Utilisation API Calls, API Call Query, Streaming APIs

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- Création d'une application de gestion de tâches avec Firebase Firestore pour stocker les tâches
- Mise en place d'une interface pour ajouter, supprimer et modifier des tâches
- Connexion à une API météo et affichage des prévisions pour une localisation donnée dans l'application

Jour 4 – Matin

Fonctionnalités avancées et interactivité

- Ajout de fonctionnalités interactives :
 - Forms
 - User inputs
- Utilisation de plug-ins et d'extensions
- Gestion de l'authentification utilisateur

Contenu détaillé

- Création de formulaires et validation des entrées utilisateurs
- Utilisation de plugins pour étendre les fonctionnalités
- Implémentation de l'authentification utilisateur avec Firebase Auth, Supabase

Jour 4 – Après-midi

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- Création d'un formulaire de contact avec validation des champs et envoi des données à une base de données
- Intégration d'un plug-in de géolocalisation pour afficher la position actuelle de l'utilisateur sur une carte
- Mise en place d'un système d'authentification avec Firebase Auth et création d'un écran de connexion et d'inscription

Jour 5 – Matin

Déploiement et maintenance

- Tests et débogage d'une application FlutterFlow
- Déploiement sur les stores :
 - Google Play
 - Apple Store
- Création d'une PWA avec FlutterFlow
- Export du code Flutter pour personnalisation manuelle
- Maintenance et mise à jour de l'application

Jour 5 – Après-midi

Contenu détaillé

- Stratégies de tests et de débogage :

- Debug mode
 - Logs
-
- Préparation de l'application pour le déploiement
 - Procédure de soumission sur Google Play et Apple Store
 - Maintenance et mises à jour régulières

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- Utilisation du mode Preview, Test, Run, Local Run et automated tests d'une application FlutterFlow
- Préparation et soumission d'une application de gestion de tâches sur Google Play Store, incluant la création de l'icône, des captures d'écran et de la description
- Gestion des mises à jour et des correctifs post-lancement, avec ajout de nouvelles fonctionnalités et correction de bugs identifiés

Financement

Plusieurs dispositifs de financement sont accessibles via les OPCO (Opérateurs de Compétences), organismes agréés par le ministère du Travail dont le rôle est d'accompagner, collecter et gérer les contributions des entreprises au titre du financement de la formation professionnelle.

Pour plus d'information, une équipe de gestionnaires SKOLAE Formation spécialisée vous accompagne dans le choix de vos formations et la gestion administrative.

[Nous contacter pour en savoir plus →](#)

Modalités pédagogiques

Formation délivrée en présentiel ou distanciel* (blended-learning, e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance).

Le formateur alterne entre méthode** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation).

Variables suivant les formations, les moyens pédagogiques mis en oeuvre sont :

- Ordinateurs Mac ou PC (sauf pour certains cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel)
- Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne
- Supports de cours et exercices

En cas de formation intra sur site externe à M2I, le client s'assure et s'engage également à avoir toutes les ressources matérielles pédagogiques nécessaires (équipements informatiques...) au bon déroulement de l'action de formation visée

conformément aux prérequis indiqués dans le programme de formation communiqué.

* nous consulter pour la faisabilité en distanciel

** ratio variable selon le cours suivi

Accessibilité aux personnes en situation de handicap

Détails de la session

Du 12 octobre 2026 au 16 octobre 2026 (5 jours / 35 heures)

Le Havre

Du 12 octobre 2026 au 16 octobre 2026

Le Havre

- 12 octobre 2026 ----- 9h00 – 15h00
- 13 octobre 2026 ----- 9h00 – 15h00
- 14 octobre 2026 ----- 9h00 – 15h00
- 15 octobre 2026 ----- 9h00 – 15h00
- 16 octobre 2026 ----- 9h00 – 15h00