

Responsabilités et Tâches du Formateur en Développement Mobile

Ce document décrit les responsabilités et les tâches que le formateur en développement mobile doit accomplir pour assurer une formation efficace et complète en Flutter et Dart. L'objectif principal est de garantir que les étudiants acquièrent les compétences nécessaires pour concevoir, développer et publier des applications mobiles.

Responsabilités Générales

- Préparer et planifier les cours en respectant le programme établi.
- Fournir un accompagnement pédagogique et technique aux apprenants.
- Superviser les exercices pratiques et les projets.
- Évaluer les performances des étudiants et fournir des retours constructifs.
- Rester à jour sur les nouvelles tendances et outils du développement mobile.

Introduction au Développement Mobile

- Présenter les concepts fondamentaux du développement mobile.
- Expliquer les outils de développement et les configurations nécessaires.

Module 1 : Introduction à Dart

- Initier les apprenants à la programmation avec Dart.
- Expliquer les bases : syntaxe, variables, types de données, structures de contrôle.
- Superviser les exercices pratiques pour consolider les connaissances.

Module 2 : Introduction à Flutter

- Présenter le framework Flutter et son environnement.
- Encadrer la création des premiers projets Flutter.

Module 3 : Interface Utilisateur avec Flutter

- Enseigner l'utilisation des widgets pour construire des interfaces utilisateur.
- Expliquer la gestion des états et la navigation entre écrans.
- Superviser des exercices pratiques.

Module 4 : Gestion des Données

- Former les apprenants à intégrer des APIs et bases de données.
- Superviser les requêtes HTTP et le stockage local avec SQLite.

Module 5 : Fonctionnalités Avancées de Flutter

- Introduire les animations et transitions avancées.

- Superviser l'utilisation des plugins et l'intégration de fonctionnalités comme les notifications push.

Module 6 : Test et Débogage

- Enseigner les techniques de débogage et les tests unitaires/integration.
- Utiliser les outils de profilage pour optimiser les performances.

Module 7 : Publication de l'Application

- Former les étudiants à préparer et publier leurs applications sur les stores (iOS, Android).
- Expliquer la gestion des mises à jour et la maintenance des applications.

Projet Mobile (48 heures)

- Superviser le projet final pour intégrer et appliquer toutes les connaissances acquises.
- Évaluer le projet en fonction des critères définis.