

# 교육 과정 소개서.

Flutter 심화 프로젝트 : 상태관리와 확장 가능한 앱 아키텍처  
with BLoC & Riverpod

## 안내.

해당 교육 과정 소개서는 모든 강의 영상이 촬영하기 전 작성되었습니다.

\* 커리큘럼은 촬영 및 편집을 거치며 일부 변경될 수 있으나, 전반적인 강의 내용에는 변동이 없습니다.

아래 각 오픈 일정에 따라 공개됩니다.

- 1차 : 2024년 03월 11일
- 2차 : 2024년 04월 08일
- 전체공개 : 2024년 05월 06일

최근 수정일자 2024년 2월 06일



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/dev_online_flutterstate">https://fastcampus.co.kr/dev_online_flutterstate</a>
강의시간	50시간 예정 (* 사전 판매 중인 강의는 시간이 변경될 수 있습니다.)
문의	<a href="#">고객센터</a>

## 강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 내가 원하는 시간대에 나의 스케줄대로 수강
------------	-------------------------------------

원하는 곳 어디서나	시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 어디서든 수강
---------------	--

무제한 복습	무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 몇번이고 재생
-----------	---



## 강의목표

- Flutter에서 가장 고난이도라는 상태관리, 어려우셨다면 이 강의에 집중하셔야 합니다.
- 상태관리는 Flutter에서 앱의 성능과 유지보수성에 큰 영향을 미치는 핵심 요소입니다.
- 상태관리 패턴이 가진 특성을 고려하여 상황과 프로젝트에 따라 적절한 패턴을 선택 할 수 있어야 합니다.
- 효율적인 상태관리 기반의 확장성 높은 Flutter 앱 개발을 패스트캠퍼스에서 배워보세요

## 강의요약

- 국내에 몇 없는 Flutter 시니어 개발자의 실무 노하우가 가득 담긴 2개의 대규모 프로젝트를 만들며 학습해봅니다.
- 디자이너/기획자와 협업하는 실무의 방식 그대로 더 높은 퀄리티의 결과물 구현을 위한 프로젝트 디자인 가이드를 제공합니다.
- Flutter 앱 아키텍처의 핵심인 상태관리를 다루며, 확장 가능성을 극대화하는 대표적인 상태관리들의 핵심 원리와 실전 활용법을 배워봅니다
- 모든 프로젝트를 마치고 나면 여러분은 Flutter의 핵심인 Riverpod와 BLoC의 실전 활용법을 이해하고 최종적으로 확장 가능한 대규모 앱을 개발할 수 있는 개발자로 거듭 날 수 있습니다.



## 강사

최성환

과목

- Flutter 심화 프로젝트 : 상태관리와 확장 가능한 앱 아키텍처 with BLoC & Riverpod

약력

- 현) N사 Senior Flutter Developer
- [컨퍼런스]
- Naver NULI Seminar 2022 - N사 Q&A 앱 접근성 개선사례
- Naver Tech Talk 2022 - Flutter 성능 최적화 사례
- Naver Tech Talk 2021 - "iOS 개발자에서 Flutter 개발자 전환 경험"

박제창

과목

- Flutter 심화 프로젝트 : 상태관리와 확장 가능한 앱 아키텍처 with BLoC & Riverpod

약력

- 현) D사 Senior Flutter Developer
- Flutter Seoul - Organizer
- GDG Golang Korea - Organizer
- [컨퍼런스]
- Flutter Forward Extended Korea - Flutter 2023 Roamap
- Flutter Festival Korea - [알잘딱깔센]Flutter Embedded
- Modupop - Anatomy of RiverPod 외 다수 발표



CURRICULUM

01.

확장 가능한 앱  
아키텍처 기초

<b>CH01. 오리엔테이션</b>
01. 오리엔테이션
<b>CH02. 의존성 주입 학습</b>
01. 의존 관계란?
02. 의존성 주입이란?
03. 의존성 주입 - 기본 패턴
04. 의존성 주입 - get_it 이론
05. 의존성 주입 - get_it 실습
06. 의존성 주입 - injectable 이론
07. 의존성 주입 - injectable 실습
08. 의존성 주입 - provider 이론
09. 의존성 주입 - provider 실습
<b>CH03. 아키텍처 학습</b>
01. 아키텍처란?
02. MVC (Model - View - Controller) 이론
03. MVC (Model - View - Controller) 실습
04. MVVM (Model - View - ViewModel) 이론
05. MVVM (Model - View - ViewModel) 실습
<b>CH04. 계산기 화면 개발</b>
01. 기본 화면 구현
02. 클린 아키텍처 적용 - Presentation
03. 클린 아키텍처 적용 - Data
04. 클린 아키텍처 적용 - Domain
05. DI 적용
<b>CH05. 모듈화 학습</b>
01. 모듈화란?
02. 모듈화 - 실습
<b>CH06. 계산기 화면 모듈화</b>
01. 모듈화 적용 - Presentation
02. 모듈화 적용 - Data
03. 모듈화 적용 - Domain
04. 모듈화 적용 - UI
05. 마무리

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.

해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

## CURRICULUM

## 02.

블라인드 앱 with  
BLoC

<b>CH01. 오리엔테이션</b>
01. 오리엔테이션
<b>CH02. Stream 학습</b>
01. Stream - 이론
02. Stream - 실습
03. async*, yield 그리고 Stream
<b>CH03. bloc 학습</b>
01. BLoC Pattern - 이론
02. BLoC Pattern - 실습
03. bloc - 이론
04. bloc - 실습
<b>CH04. flutter_bloc 학습</b>
01. flutter_bloc - 이론
02. flutter_bloc - 실습
03. flutter_bloc - Timer 실습
04. flutter_bloc - Firebase Login 실습 (1)
05. flutter_bloc - Firebase Login 실습 (2)
06. flutter_bloc - Firebase Login 실습 (3)
<b>CH05. 커뮤니티 앱 산출물 분석</b>
01. 커뮤니티 앱 산출물 분석 (1)
02. 커뮤니티 앱 산출물 분석 (2)
03. 커뮤니티 앱 산출물 분석 (3)
<b>CH06. 첨부 자료 분석</b>
01. Typography 둘러보기
02. Color 둘러보기
03. Component 둘러보기
04. Widget 둘러보기
05. Local Server 둘러보기
06. Script 둘러보기

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.  
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

## CURRICULUM

## 02.

블라인드 앱 with  
BLoC

## CH07. 프로젝트 환경설정

01. 개발 환경설정

## CH08. 프로젝트 준비

01. 프로젝트 구조 기반 잡기 - 클린 아키텍처

02. 프로젝트 구조 기반 잡기 - 라우팅

03. 프로젝트 구조 기반 잡기 - DI

04. UI State Flow 설명

05. UI State Flow 기반 잡기 - Cubit (1)

06. UI State Flow 기반 잡기 - Cubit (2)

07. UI State Flow 기반 잡기 - Cubit (3)

## CH09. 스플래시 화면 개발

01. 스플래시 화면 구현 - 이론

02. 스플래시 화면 구현 - 실습 (1)

03. 스플래시 화면 구현 - 실습 (2)

04. 스플래시 화면 구현 - 실습 (3)

05. 스플래시 화면 구현 - 학습 정리

## CH10. 메인 화면 개발

01. 메인 화면 구현 - 이론

02. 메인 화면 구현 - 실습 (1)

03. 메인 화면 구현 - 실습 (2)

04. 메인 화면 구현 - 실습 (3)

05. 메인 화면 구현 - 학습 정리

## CH11. 게시글 글쓰기 화면 개발

01. 게시글 글쓰기 화면 구현 - 이론

02. 게시글 글쓰기 화면 구현 - 실습 (1)

03. 게시글 글쓰기 화면 구현 - 실습 (2)

04. 게시글 글쓰기 화면 구현 - 실습 (3)

05. 게시글 글쓰기 화면 구현 - 학습 정리

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 사전 판매 중인 강의입니다.

해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

## CURRICULUM

## 02.

블라인드 앱 with  
BLoC

## CH12. 게시글 상세 화면 개발

01. 게시글 상세 화면 구현 - 이론
02. 게시글 상세 화면 구현 - 실습 (1)
03. 게시글 상세 화면 구현 - 실습 (2)
04. 게시글 상세 화면 구현 - 실습 (3)
05. 게시글 상세 화면 구현 - 학습 정리

## CH13. 알림 화면 개발

01. 알림 화면 구현 - 이론
02. 알림 화면 구현 - 실습 (1)
03. 알림 화면 구현 - 실습 (2)
04. 알림 화면 구현 - 실습 (3)
05. 알림 화면 구현 - 학습 정리

## CH14. 마이페이지 화면 개발

01. 마이페이지 화면 구현 - 이론
02. 마이페이지 화면 구현 - 실습 (1)
03. 마이페이지 화면 구현 - 실습 (2)
04. 마이페이지 화면 구현 - 실습 (3)
05. 마이페이지 화면 구현 - 학습 정리

## CH15. 검색 화면 개발

01. 검색 화면 구현 - 이론
02. 검색 화면 구현 - 실습 (1)
03. 검색 화면 구현 - 실습 (2)
04. 검색 화면 구현 - 실습 (3)
05. 검색 화면 구현 - 학습 정리

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 사전 판매 중인 강의입니다.  
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



## CURRICULUM

## 02.

블라인드 앱 with  
BLoC

## CH16. 커뮤니티 앱 결과물 분석

01. 커뮤니티 앱 결과물 분석

## CH17. 모듈화

01. Monorepo - 이론

02. Monorepo - 실습

03. melos - 이론

04. melos - 실습

05. flutter\_modular 이론

06. flutter\_modular 실습

07. event\_bus 이론

08. event\_bus 실습

09. 공통 기능 모듈화

10. 화면 기능 모듈화 (1)

11. 화면 기능 모듈화 (2)

12. 화면 기능 모듈화 (3)

13. 커뮤니티 앱 개발 완료

## CH18. 배포 환경 분리

01. 서버 환경 분리

02. Configuration 설정

## CH19. 배포

01. Firebase Distribution 배포 (1)

02. Firebase Distribution 배포 (2)

03. Fastlane 배포 (1)

04. Fastlane 배포 (2)

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.  
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

03.

와디즈 앱 with Riverpod

<b>CH00. 오리엔테이션</b>
01. 오리엔테이션
<b>CH01. riverpod 개요</b>
01. riverpod 이란
02. riverpod 개발 환경설정
03. Provider vs Riverpod
<b>CH02. riverpod 학습</b>
01. Provider 이론
02. Provider 실습
03. Provider 읽기 실습
04. ConsumerWidget 실습
05. ConsumerStatefulWidget 실습
06. Consumer Widget 실습
07. StateProvider 이론
08. StateProvider 실습
09. StateNotifierProvider 이론
10. StateNotifierProvider 실습
11. FutureProvider 이론
12. FutureProvider 실습
13. StreamProvider 이론
14. StreamProvider 실습
15. ChangeNotifierProvider 이론
16. ChangeNotifierProvider 실습
17. 챕터 돌아보기 (복습)
<b>CH03. riverpod Modifier 학습</b>
01. riverpod Modifier 개요
02. family modifier 이론
03. family modifier 실습
04. autoDispose modifier 이론
05. autoDispose modifier 실습
06. 챕터 돌아보기 (복습)

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.  
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

03.

와디즈 앱 with Riverpod

<b>CH04. ProviderObserver 학습</b>
01. ProviderObserver 이론
02. ProviderObserver 실습
03. 챕터 돌아보기 (복습)
<b>CH05. riverpod Scopes &amp; Lifecycles 학습</b>
01. Scopes 이론
02. Scopes 실습
03. Provider Lifecycles 이론
04. Provider Lifecycles 실습
05. 챕터 돌아보기 (복습)
<b>CH06. riverpod 2.0 학습</b>
01. riverpod 2.0 리뷰
02. AsyncValue 학습
03. NotifierProvider 학습
04. NotifierProvider 실습
05. AsyncNotifierProvider 학습
06. AsyncNotifierProvider 실습
07. riverpod_lint 이론
08. riverpod_lint 실습
09. Code Generation 이론 학습
10. Code Generation 실습
11. riverpod_generator 이론
12. riverpod_generator 실습
13. invalidate 이론
14. invalidate 실습
15. 챕터 돌아보기 (복습)
16. (부록) riverpod 3.0 알아보기
<b>CH07. 클라우드 펀딩 앱 (개요)</b>
01. 구현 앱 개요 (이론)
02. 최종 구현 앱 미리 살펴보기 (이론)

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.  
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

03.

와디즈 앱 with Riverpod

<b>CH08. 클라우드 펀딩 앱 (기획)</b>
01. 프로젝트 기획서 살펴보기
02. 프로젝트 구조 설계하기
03. 앱 디자인 분석
<b>CH09. 프로젝트 환경 설정</b>
01. 개발 환경설정 (이론)
02. 개발 환경설정 (실습) (1)
03. 개발 환경설정 (실습) (2)
<b>CH10. freezed package 학습</b>
01. freezed 개요
02. Data Class 생성 실습
03. JSON Parsing 실습
<b>CH11. Shared Preference 학습</b>
01. Shared Preference (이론)
02. Shared Preference (실습)
<b>CH12. Router Package go_router 학습</b>
01. go_router 이론
02. go_router 실습
03. go_router_builder 실습
04. go_router ShellRoute 실습
<b>CH13. 서버 통신 학습</b>
01. REST API 학습 (이론)
02. Flutter http 통신 (이론)
03. http 패키지 학습 (실습)
04. dio 패키지 학습 (실습)
05. retrofit 패키지 학습 (실습)
<b>CH14. MVVM Architecture 학습</b>
01. MVVM Architecture 이론
02. Model 구현 - 실습
03. Repository 구현 - 실습
04. View Model 구현 - 실습
05. View 구현 - 실습

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.  
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

03.

와디즈 앱 with Riverpod

<b>CH15. 메인 화면 개발</b>
01. 메인 화면 구현 살펴보기 (이론)
02. 메인 화면 위젯 구현 - 실습 (1)
03. 메인 화면 위젯 구현 - 실습 (2)
04. 메인 화면 위젯 구현 - 실습 (3)
05. 메인 화면 기능 구현 - 실습 (1)
06. 메인 화면 기능 구현 - 실습 (2)
07. 메인 화면 기능 구현 - 실습 (3)
08. 메인 화면 구현 리뷰 (이론)
<b>CH16. 인기 편딩 화면 개발</b>
01. 화면 구현 살펴보기 (이론)
02. 인기 편딩 화면 위젯 구현 - 실습 (1)
03. 인기 편딩 화면 위젯 구현 - 실습 (2)
04. 인기 편딩 화면 위젯 구현 - 실습 (3)
05. 인기 편딩 화면 기능 구현 - 실습 (1)
06. 인기 편딩 화면 기능 구현 - 실습 (2)
07. 인기 편딩 화면 기능 구현 - 실습 (3)
08. 화면 구현 리뷰 (이론)
<b>CH17. 마이페이지 화면 개발</b>
01. 화면 구현 살펴보기 (이론)
02. 마이페이지 화면 위젯 구현 - 실습 (1)
03. 마이페이지 화면 위젯 구현 - 실습 (2)
04. 마이페이지 화면 기능 구현 - 실습 (1)
05. 마이페이지 화면 기능 구현 - 실습 (2)
06. 화면 구현 리뷰 (이론)

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.  
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

03.

와디즈 앱 with Riverpod

<b>CH18. 회원가입/로그인 화면 개발</b>
01. 화면 구현 살펴보기 (이론)
02. 회원가입 화면 위젯 구현 - 실습 (1)
03. 회원가입 화면 위젯 구현 - 실습 (2)
04. 회원가입 화면 기능 구현 - 실습 (1)
05. 회원가입 화면 기능 구현 - 실습 (2)
06. 로그인 화면 위젯 구현 - 실습 (1)
07. 로그인 화면 위젯 구현 - 실습 (2)
08. 로그인 화면 기능 구현 - 실습 (1)
09. 로그인 화면 기능 구현 - 실습 (2)
10. 화면 구현 리뷰 (이론)
<b>CH19. 프로젝트 등록 화면 개발</b>
01. 화면 구현 살펴보기 (이론)
02. 프로젝트 등록 화면 위젯 구현 - 실습 (1)
03. 프로젝트 등록 화면 위젯 구현 - 실습 (2)
04. 프로젝트 등록 화면 위젯 구현 - 실습 (3)
05. 프로젝트 등록 화면 기능 구현 - 실습 (1)
06. 프로젝트 등록 화면 기능 구현 - 실습 (2)
07. 프로젝트 등록 화면 기능 구현 - 실습 (3)
08. 화면 구현 리뷰 (이론)
<b>CH20. 프로젝트 상세 화면 개발</b>
01. 화면 구현 살펴보기 - 이론
02. 프로젝트 상세 화면 위젯 구현 - 실습 (1)
03. 프로젝트 상세 화면 위젯 구현 - 실습 (2)
04. 프로젝트 상세 화면 위젯 구현 - 실습 (3)
05. 프로젝트 상세 화면 기능 구현 - 실습 (1)
06. 프로젝트 상세 화면 기능 구현 - 실습 (2)
07. 프로젝트 상세 화면 기능 구현 - 실습 (3)
08. 화면 구현 리뷰 (복습) - 이론

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 사전 판매 중인 강의입니다.  
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

## CURRICULUM

## 03.

와디즈 앱 with  
Riverpod

<b>CH21. 즐겨찾기(구독) 화면 개발</b>
01. 화면 구현 살펴보기 - 이론
02. 즐겨찾기(구독) 화면 위젯 구현 - 실습 (1)
03. 즐겨찾기(구독) 화면 위젯 구현 - 실습 (2)
04. 즐겨찾기(구독) 화면 기능 구현 - 실습 (1)
05. 즐겨찾기(구독) 화면 기능 구현 - 실습 (2)
06. 화면 구현 리뷰 (복습) - 이론
<b>CH22. 앱 완성도 높이기</b>
01. 앱 다듬기 - 실습 (1)
02. 앱 다듬기 - 실습 (2)
03. 테스트 - 이론
04. 테스트 - 실습(1)
05. 테스트 - 실습(2)
06. 테스트 - 실습(3)
07. 파트 돌아보기 (복습)
<b>CH23. 아키텍처 전환하기</b>
01. Clean Architecture로 전환하기 - 이론
02. Clean Architecture로 전환하기 - 실습 (1)
03. Clean Architecture로 전환하기 - 실습 (2)
04. Clean Architecture로 전환하기 - 실습 (3)
05. Clean Architecture로 전환하기 - 실습 (4)
<b>CH24. 챕터 돌아보기 (복습)</b>
01. 챕터 돌아보기 (복습)

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.  
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

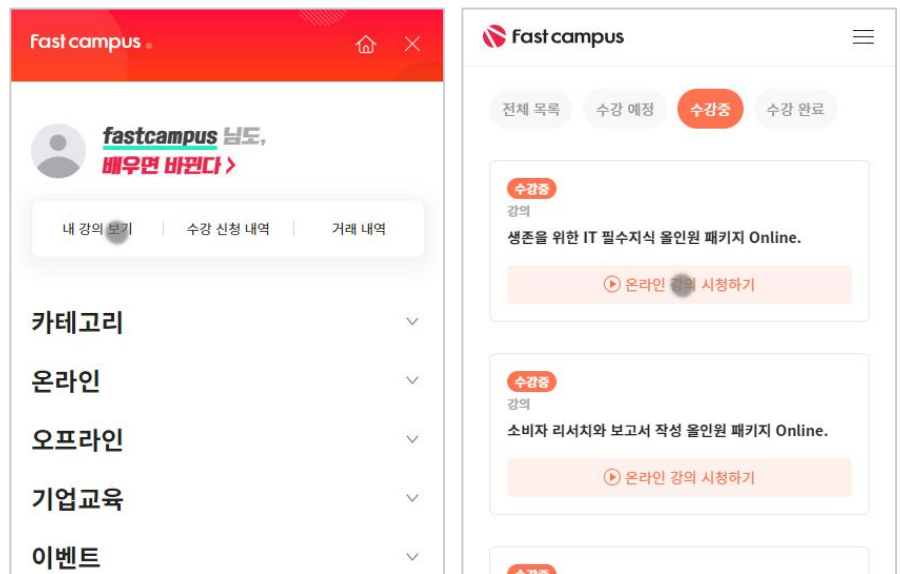


## 주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 아이디 공유를 금지하고 있으며 1개의 아이디로 여러 명이 수강하실 수 없습니다.
- 별도의 주의사항은 각 강의 상세페이지에서 확인하실 수 있습니다.

## 수강 방법

- 패스트캠퍼스는 크롬 브라우저에 최적화 되어있습니다.
- 사전 예약 판매 중인 강의의 경우 1차 공개일정에 맞춰 '온라인 강의 시청하기'가 활성화됩니다.



## 환불 규정

- 온라인 강의는 각 과정 별 '정상 수강기간(유료수강기간)'과 정상 수강기간 이후의 '복습 수강기간(무료수강기간)'으로 구성됩니다.
- 환불금액은 실제 결제금액을 기준으로 계산됩니다.

수강 시작 후 7일 이내	100% 환불 가능 (단, 수강하셨다면 수강 분량만큼 차감)
수강 시작 후 7일 경과	정상(유료) 수강기간 대비 잔여일에 대해 환불규정에 따라 환불 가능

※ 강의별 환불규정이 상이할 수 있으므로 각 강의 상세페이지를 확인해 주세요.