

DÉVELOPPEMENT MOBILE

Développeur Mobile Flutter Senior (F/H)

LIEU

Siège social VEONE, Abidjan

CONTRAT

À préciser

DATE LIMITE

10/03/2026

Description du poste

Au sein du département Recherche et Développement, les applications mobiles que nous livrons constituent souvent le canal principal — parfois le seul — par lequel les utilisateurs finaux accèdent au service. Cela déplace le niveau d'exigence : une régression n'est pas corrigée en une heure comme sur le web, elle attend une publication, sa validation par le magasin d'applications, puis son adoption par le parc installé.

S'y ajoutent des contraintes de terrain que beaucoup d'équipes sous-estiment : un parc majoritairement composé d'appareils d'entrée et de milieu de gamme, des réseaux intermittents, un coût de la donnée qui rend le poids de chaque écran significatif, et des règles de publication qui évoluent sans préavis. Concevoir pour l'appareil du développeur et pour la connexion du bureau est le premier réflexe à corriger. Nous recherchons un profil capable de porter l'architecture d'une application, d'assumer sa qualité jusqu'en production et d'être le référent technique mobile de l'équipe.

Missions et responsabilités

Vous êtes responsable de la conception, du développement et de la maintenance d'applications mobiles reposant sur Flutter. Vous travaillez étroitement avec les équipes de développement pour créer des interfaces réactives et des solutions adaptées, et vous êtes garant de la qualité du code, des performances et de la résolution des problèmes techniques. Votre séniorité vous conduit à porter les choix d'architecture et à assumer la publication.

- **Concevoir l'architecture d'une application mobile** — structuration du code, navigation, injection de dépendances, et jugement sur le niveau de complexité réellement nécessaire.
- **Cadrer la gestion d'état** — maîtrise d'au moins une approche établie (BLoC, Riverpod, Provider) et cohérence tenue dans la durée.
- **Maîtriser le cycle de vie des widgets et le coût des reconstructions** — comprendre ce qui déclenche un rendu et corriger la cause plutôt que le symptôme.
- **Concevoir pour le terrain** — appareils d'entrée et de milieu de gamme, réseaux intermittents, coût de la donnée, et non pour l'appareil du développeur.
- **Traiter les états que l'on oublie** — chargement, vide, erreur, hors ligne, permissions refusées, session expirée.
- **Intégrer les API RESTful et services web** — sérialisation, gestion des erreurs et des reprises, authentification déléguée, pagination, téléversement de fichiers.
- **Concevoir la persistance locale et le fonctionnement hors ligne** — stockage local, file d'actions différées, synchronisation et résolution des conflits.
- **Développer en natif quand c'est nécessaire** — canaux de communication et greffons, cycles de vie, permissions, traitements en arrière-plan sous Android et iOS.
- **Construire une couverture de test utile** — tests unitaires, tests de widgets et d'intégration, et tests dans un des langages natifs.
- **Diagnostiquer sur appareil réel** — outillage de profilage, lecture des traces de plantage, investigation hors de l'émulateur.
- **Tenir la performance et l'empreinte** — temps de démarrage, fluidité, mémoire, taille du binaire, consommation de données et de batterie.
- **Assumer la publication et la distribution** — signature et certificats, canaux de test et de préproduction, règles et exigences des magasins d'applications.
- **Sécuriser l'application** — stockage des jetons et des secrets, protection des échanges, exigences de confidentialité déclarative des magasins.
- **Industrialiser la livraison** — Git et GitLab CI/CD, construction et distribution automatisées, Docker et shell Linux.
- **Faire progresser l'équipe** — revue de code formatrice, standards, accompagnement des développeurs juniors, et cadre d'usage des assistants de code.

Profil recherché

5 ans minimum d'expérience en développement mobile, dont une part significative sur Flutter, avec un rôle de référent technique ou une responsabilité de conception déjà exercée. Bac +2 à Bac +5 en informatique ou équivalent — ou expérience professionnelle équivalente démontrée. Au moins une application publiée et maintenue dans la durée sur un magasin d'applications, dont vous avez vécu les

publications, les mises à jour et les incidents : les liens vers ces applications sont bienvenus dans votre candidature.

- **Flutter** — architecture, performances, bonnes pratiques, cycle de vie des widgets, rendu et coût des reconstructions.
- **Dart** — typage, asynchronisme, classes scellées et filtrage par motif, gestion des erreurs.
- **Gestion d'état et structuration** — BLoC, Riverpod ou Provider, navigation, injection de dépendances.
- **Programmation native Android ou iOS** — Java/Kotlin et Swift : cycles de vie, permissions, traitements en arrière-plan, canaux de communication et greffons ; la maîtrise des deux est un plus.
- **Intégration d'API RESTful** — sérialisation, erreurs et reprises, authentification déléguée, pagination, téléversement.
- **Persistance locale et hors ligne** — stockage local, file d'actions différées, synchronisation et résolution des conflits.
- **Tests** — tests unitaires, de widgets et d'intégration, et tests dans un des langages natifs.
- **Débogage et performance** — profilage, lecture des traces de plantage, investigation sur appareil réel, temps de démarrage, mémoire, taille du binaire, consommation de données et de batterie.
- **Publication et sécurité mobile** — signature et certificats, canaux de test, règles des magasins, stockage sécurisé des jetons, confidentialité déclarative.
- **Industrialisation et méthode** — Git et GitLab CI/CD y compris la distribution automatisée, Docker, shell Linux, et pratique effective de l'agilité Scrum.
- **Ce qui fera la différence** — notifications push et liens profonds, paiement mobile et achats intégrés, accessibilité mobile, observabilité par version et par modèle d'appareil, tests sur ferme d'appareils, interfaces riches (animation, cartographie, appareil photo et capteurs), hors ligne avancé, seconde technologie mobile ou migration d'une technologie vers une autre.
- **Qualités attendues** — rigueur sur ce que voit et ressent l'utilisateur, pragmatisme, clarté d'expression, esprit critique y compris envers les productions des assistants d'IA, envie de transmettre.
- **Langues** — français courant ; anglais technique maîtrisé en lecture et en écriture.

Conditions et avantages

- **Contrat** : CDI, à temps plein.
- **Lieu d'exercice** : siège social VEONE, Abidjan — ou tout autre lieu requis par les besoins du service.
- **Rattachement hiérarchique** : Chef de service Développement Solutions logiciels — département Recherche et Développement.
- **Moyens mis à disposition** : ordinateur portable et écran, dotation téléphonique, appareils de test représentatifs du parc utilisateur (Android d'entrée et de milieu de gamme, iOS), poste sous macOS ou service équivalent pour la compilation et la publication iOS, accès aux consoles de publication et à l'outillage de l'équipe.
- **Référence de l'offre** : REF-DEV-FLT-SR-2026 — à rappeler dans votre candidature.
- **Rémunération** : selon profil et expérience, précisée pendant le processus de recrutement.

Comment postuler

Déposez votre candidature en ligne sur notre espace recrutement, rubrique *Offres d'emploi*. Vous y suivrez ensuite l'avancement de votre dossier et y recevrez vos convocations d'entretien.