



Foimation Vibe-Coding : Créer des applications web par le langage naturel avec Lovable

1 jour(s) - 7,00 heure(s)

Programme de formation

Public visé

Équipe C3S (5 personnes) ayant suivi la formation sur Claude et souhaitant découvrir le vibe-coding pour concevoir des pages, des tableaux de bord et des applications web sans écrire de code

Pré-requis

Avoir suivi la formation sur Claude pour la génération de documents ou disposer d'un niveau équivalent

Être à l'aise avec l'utilisation courante d'un ordinateur et d'Internet

Disposer d'un ordinateur portable

Aucune compétence en programmation n'est requise

Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, les apprenants seront capables de :

- Distinguer les approches no-code, low-code et vibe-code
- Identifier les trois piliers techniques d'une application : interface, logique et données
- Utiliser l'outil Lovable pour générer une application à partir d'une description en langage naturel
- Appliquer la méthode VIBE (Vision, Intention, Build, Evolution) pour cadrer un projet
- Rédiger un prompt structuré et précis pour orienter la génération d'une application
- Construire une page de capture, un tableau de bord et une application fonctionnelle avec Lovable
- Intégrer une API pour connecter une application Lovable à des services externes

Description / Contenu

Comprendre le **vibe-coding**

- **Distinguer** le no-code (assembler), le low-code (ajuster : CSS, JavaScript, scripts Python) et le vibe-code (décrire)

- **Positionner** le vibe-coding dans l'écosystème des outils de création d'applications
- **Démonstration en direct** : création d'un CRM avec envoi d'emails transactionnels
- **Avantages observés** : un résultat visuellement abouti, une approche idéale pour prototyper rapidement
- **Limites observées** : limites structurelles, difficultés d'évolution, détails imparfaits
- **Conclusion** : une simplicité apparente qui exige une grande clarté d'expression, comme un discours commercial où la structure et le choix des mots comptent
- **Principe clé à retenir** : « Au lieu de construire avec ses mains, on construit avec sa tête »

Comprendre les **trois piliers** d'une **application**

- **L'affichage et l'interface** (front-end)
- **La logique métier** (back-end)
- **Les données** (base de données)
- **Comprendre** comment ces trois piliers s'articulent dans un projet vibe-coding

Découvrir **Lovable**

- **Tour d'horizon** de l'interface et des fonctionnalités de l'outil
- **Navigation** dans un projet, historique des versions et prévisualisation
- **Panorama** des cas d'usage réalisables avec Lovable

Adopter une **méthodologie de construction** : l'approche **VIBE**

- **Vision** : clarifier la stratégie et l'objectif du projet
- **Intention** : définir le cadre fonctionnel attendu
- **Build** : construire rapidement une première version
- **Evolution** : itérer pour améliorer et affiner le résultat
- **Appliquer** la méthode VIBE à un cas concret proposé aux participants

Construire une **page de capture** ou un **site internet**

- **Cadrer** le besoin à l'aide de la méthode VIBE
- **Rédiger** un prompt structuré pour générer la page
- **Ajuster** la mise en page, les textes et les visuels générés
- **Tester** le rendu et itérer jusqu'au résultat souhaité

Comprendre et exploiter les **API**

- **Qu'est-ce qu'une API** et à quoi sert-elle
- **Utilité des API** pour réaliser des actions en dehors de l'outil lui-même
- **Exemples d'usages courants** : envoi d'emails, paiement, connexion à un service tiers
- **Connecter** une API à un projet Lovable

Construire un **tableau de bord** (dashboard)

- **Définir** les données à afficher et leur source
- **Structurer** l'interface : indicateurs, tableaux, graphiques
- **Générer** le dashboard avec Lovable

- **Ajuster** et améliorer l'affichage des données

Construire une **application**

- **Cadrer** un cas d'usage métier propre à C3S
- **Définir** les trois piliers de l'application : interface, logique, données
- **Générer** une première version fonctionnelle avec Lovable
- **Itérer** pour corriger, enrichir et stabiliser l'application
- **Identifier** les limites du vite-coding et les points de vigilance avant une mise en production
-

Modalités pédagogiques

Formation animée en présentiel

Action par groupe de 1 à 8 personnes maximum

Horaires : 09h00-12h30 / 13h30-17h00

Moyens et supports pédagogiques

Alternance entre théorie et pratique.

Modalités d'évaluation et de suivi

Qu'il s'agisse de classe virtuelle ou présentielle, des évaluations jalonnent la formation : tests réguliers des connaissances, cas pratiques, ou validation par une certification à l'issue de l'action par les stagiaires, au regard des objectifs visés

Accessibilité

Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap.

Afin de nous permettre d'organiser le déroulement de la formation dans les meilleures conditions possibles, contactez-nous.

Un entretien avec notre référent handicap pourra être programmé afin d'identifier les besoins et aménagement nécessaires.

Délai d'accès

- Pour les formations intra : Les modalités et délais d'accès sont à valider lors d'un entretien téléphonique préalable et selon disponibilités respectives.
- Pour les formations inter : Selon notre calendrier d'inter-entreprises