

PRODUCT BUILDING NO-CODE : DE L'IDÉE AU PROTOTYPE QUI FONCTIONNE



Pour les programmes entrepreneuriat, digital, product et les écoles tech qui veulent des profils capables de livrer sans attendre une équipe de développement. Les étudiants cadrent un produit, modélisent ses données, l'automatisent et le démontrent.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- 01 Cadrer un produit : problème, utilisateurs, parcours, périmètre minimal, indicateurs de succès.
- 02 Modéliser les données (Airtable) et automatiser les flux (Make) avec gestion des erreurs.
- 03 Construire une interface utilisable (Bubble ou équivalent) reliée aux données et à une brique IA.
- 04 Tester, itérer et savoir quand le no-code suffit et quand il faut passer au code.

PREUVES

Product Builder No-Code et IA, École Cube (titre RNCP niveau 6). Kigumi Solutions : sites et outils livrés à des clients, système d'agents et d'automatisations en production. Capstone : plateforme complète pour une association environnementale.

DÉROULÉ DU BOOTCAMP STANDARD, 5 JOURNÉES

J1	Cadrer	Problème, utilisateurs, parcours, périmètre minimal, schéma de données sur papier
J2	Données et automatisations	Base Airtable, vues, premiers scénarios Make, webhooks, gestion des erreurs
J3	Interface	Écrans, workflows, états, responsive, règles de confidentialité des données
J4	Intégrations et IA	API tierces (paiement, cartes, e-mail), appel à un modèle, génération de contenu ou de visuels
J5	Tests et démonstration	Tests utilisateurs, corrections, démo devant jury, limites et suite du produit

3 FORMATS	3 H « Automatiser une tâche en 3 heures » : un formulaire, une base, un scénario	21 H Module en 7 séances, un produit par équipe, démo finale	2 À 5 JOURS Bootcamp ou hackathon, le déroulé ci-dessus, brief d'une organisation partenaire
------------------	--	--	--

LIVRABLE ÉTUDIANT

Un prototype fonctionnel (données, automatisations, interface, une brique IA), démontré en direct, avec sa fiche de cadrage et sa carte des limites. Montrable à un recruteur ou à un investisseur.

ÉVALUATION (ADAPTABLE À VOTRE MAQUETTE)

Démonstration 50 %, qualité de la structure de données et des automatisations 30 %, cadrage et documentation 20 %. Grille de jury fournie.

ADAPTATION AU POSITIONNEMENT DE L'ÉCOLE

École de management Le prototype sert un business case : modèle économique, premiers utilisateurs, go-to-market ; jury avec un entrepreneur.	École de communication Outils du métier : calendrier éditorial automatisé, CRM d'influence, formulaire d'inscription à un événement ; accent sur l'usage.	École tech ou digitale Architecture, API, sécurité des données, limites du no-code et critères de passage au code ; comparaison avec une stack classique.
--	---	---

PRÉREQUIS

Un ordinateur par étudiant, comptes gratuits (Airtable, Make, Bubble), accès internet stable. Aucun prérequis en code. FR ou EN. Groupes de 12 à 25.

MODALITÉS

Facturation par Kigumi Solutions, préparation et corrections incluses, syllabus fourni au format de l'école. Se combine avec la famille B (agents IA) pour un parcours de 5 jours.