

Formation : Bubble, prise en main

Formation pratique - 3j - 21h00 - Réf. BBL
Prix : 1620 € H.T.

Cette formation vous accompagnera dans la prise en main de Bubble. Vous acquerez les bases de la plateforme et pourrez débiter la réalisation d'une application, même sans aucune connaissance en programmation. De la découverte du no-code à l'exploration des fonctionnalités les plus avancées en passant par la gestion des données, les atouts de Bubble vous ouvriront les portes de la création d'applications.

Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, le participant sera en mesure de :

- ✓ Maîtriser les fonctionnalités et les bases de Bubble pour créer une application web interactive
- ✓ Concevoir des applications web avec Bubble
- ✓ Utilisation d'une base de données avec Bubble
- ✓ Gestion des workflows avec Bubble
- ✓ Connecter son site avec des API

Public concerné

Toute personne désirant développer un site web sans coder.

Prérequis

Connaissances de base en informatique. Niveau de base en anglais. Bon niveau de logique pour le fonctionnement des workflows et l'imbrication des éléments.

Vérifiez que vous avez les prérequis nécessaires pour profiter pleinement de cette formation en faisant [ce test](#).

Méthodes et moyens pédagogiques

Travaux pratiques

Formation alternant théorie et pratique. Tout ce qui est appris sera expérimenté.

PARTICIPANTS

Toute personne désirant développer un site web sans coder.

PRÉREQUIS

Connaissances de base en informatique. Niveau de base en anglais. Bon niveau de logique pour le fonctionnement des workflows et l'imbrication des éléments.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

Modalités d'évaluation

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

Programme de la formation

1 Découverte du no-code et de Bubble

- Historique des applications no-code.
- Qu'est-ce que Bubble (Platform as a Service) ?
- Les concurrents principaux de Bubble.
- Qu'est-ce qu'une application ?
- Le fonctionnement de Bubble en quatre couches.
- Les limites et les préjugés de Bubble.
- Quelques exemples de réalisation avec Bubble.

Travaux pratiques

Création d'un compte et découverte de l'environnement Bubble.

2 Présentation de l'interface : les différents onglets de Bubble

- L'onglet de design : l'éditeur.
- L'onglet de workflow : les flux et les interactions.
- L'onglet des data : la base de données.
- L'onglet des styles : l'éditeur.
- L'onglet des plug-ins : la bibliothèque.
- L'onglet des settings : les paramètres.
- L'onglet des logs : l'activité côté serveur.

Travaux pratiques

Découverte de l'interface.

3 Création du premier formulaire to do list : première démonstration

- Création des pages.
- Les éléments utiles pour la création d'un formulaire.
- Création des premières bases de données et données.
- Comprendre la logique des interactions avec les workflows.

Travaux pratiques

Projet bibliothèque : création du formulaire livre (partie design puis data et workflow).

4 Affichage et utilisation des données

- Présenter les données sous forme de tableau.
- Usage des repeating groups.
- Comprendre la relation entre les containers.

Travaux pratiques

Projet bibliothèque : affichage du tableau des livres.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les formations pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque formation ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le participant a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Pour toute question ou besoin relatif à l'accessibilité, vous pouvez joindre notre équipe PSH par e-mail à l'adresse psh-accueil@orsys.fr.

5 Comprendre la gestion des données

- Créer différentes tables de données avec leurs attributs.
- La création, lecture, modification, suppression des données (CRUD).
- La relation entre les tables.
- Comment trier et filtrer les données.

Travaux pratiques

Projet bibliothèque : ajout de champs tags et thèmes (livre), création de la table bibliothèque.

6 Mise en forme des pages et des éléments

- Utilisation des styles.
- Mise en forme les pages avec les containers et les layouts.
- Mise en place du responsive design.

Travaux pratiques

Projet Bibliothèque : création d'un header et d'un menu burger.

7 L'interactivité dans l'application

- Exemples d'utilisation des workflows.
- L'envoi de données sur les pages pour la création de page dynamique.

Travaux pratiques

Projet bibliothèque : création d'une page livre.

8 La création d'un système de connexion

- Les éléments du processus de connexion présents dans Bubble.
- L'utilisation des conditions dans les éléments ou dans les workflows.

Travaux pratiques

Projet bibliothèque : création d'un processus de connexion.

9 Les fonctions avancées

- Les éléments réutilisables : les créer, les modifier, les utiliser.
- Les options sets pour des données statiques.
- Les customs states pour les données temporaires.
- Issues et débuggages : les utiliser pour résoudre les problèmes et les erreurs.
- Développement du système de recherche.
- La sécurité et les privacy rules : protéger les données.
- La création des styles pour un design affirmé.
- Système de recherche : comment recherche dans les bases de données.
- Fonctions applicatives : Google Maps, calendrier, messagerie, mise en ligne, tarification...

Travaux pratiques

Projet bibliothèque : utilisation des customs states et de la recherche.

10 L'utilisation des plug-ins pour ajouter des fonctionnalités

- Installer et utiliser des plug-ins.
- L'API Connector : pour connecter son application à des API.
- Qu'est-ce qu'une API ?
- Les différents types d'authentification.
- La gestion des paramètres.
- L'affichage des retours d'API.

Travaux pratiques

Exercice sur les API, récupération de données externes en temps réel.

Dates et lieux

CLASSE À DISTANCE

2026 : 1 juin, 5 oct.

PARIS LA DÉFENSE

2026 : 18 mai, 28 sep.