



disruptive
digital
education

introdução ao lovable: criação de produtos digitais com ia

programa | bootcamp remote learning

introdução ao lovable: criação de produtos digitais com ia

A formação é especialmente indicada para profissionais de qualquer área, empreendedores, formadores, estudantes ou curiosos que queiram transformar ideias em produtos digitais de forma simples e acessível.

O QUE É?

Esta formação introdutória tem como objetivo capacitar os participantes para utilizar o Lovable, uma ferramenta baseada em Inteligência Artificial que permite criar aplicações, páginas e produtos digitais de forma rápida, intuitiva e sem programação.

duração total 20h

investimento

375,00€ x 2 (sem juros)
(pronto pagamento: 5% de desconto)

ADMISSÃO

Idade Mínima de 18 anos.
Não é necessário saber programar. É importante ter curiosidade e abertura para experimentar coisas novas.

SOBRE O BOOTCAMP

Ao longo de 5 dias, os participantes irão compreender o funcionamento da ferramenta, explorar as suas principais funcionalidades e potencialidades, e aplicar esse conhecimento de forma prática. A formação combina explicação conceptual, demonstrações e exercícios práticos orientados, culminando na criação de um protótipo funcional desenvolvido pelos próprios participantes.

OBJETIVOS

No final da formação, os participantes serão capazes de: Compreender o que é o Lovable e para que serve; Navegar na interface e estrutura da ferramenta; Utilizar as principais funcionalidades do Lovable; Criar páginas, dashboards ou outros produtos simples com apoio de IA; Estruturar e prototipar uma ideia digital de forma autónoma; Traduzir uma necessidade ou ideia num protótipo funcional

PERFIL

Esta formação é indicada para profissionais de qualquer área, empreendedores, estudantes, formadores ou curiosos que queiram criar produtos digitais sem depender de equipas técnicas.

É especialmente relevante para quem trabalha em contextos de inovação, educação, marketing, produto, negócios ou criação de projetos digitais e procura uma forma prática de transformar ideias em soluções concretas.

REMOTE LEARNING

Esta formação irá manter e garantir a qualidade dos cursos presenciais, uma vez que as aulas em formato remote learning decorrem num ambiente de sala de aula virtual, com formação live, permitindo assim que todos os participantes se conheçam e interajam entre si, adquiram conhecimento independentemente da sua localização e beneficiem de feedback em tempo real.

A formação será estruturada por sessões em direto transmitidas a partir dos nossos Estúdios, devidamente equipados tecnicamente com tecnologia broadcast ao nível de áudio, luz e imagem multicâmara. O acesso às aulas, conteúdos e documentação de apoio será feito através de uma plataforma, aliada a um sistema de vídeo e áudio conferência online com interação bidirecional entre os tutores e formandos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Introdução ao Lovable e ao Conceito de Criação com IA

- › O que é o Lovable e como se enquadra no ecossistema de ferramentas com IA
- › Exemplos práticos de aplicações e produtos criados com Lovable
- › Conceitos base: prompts, lógica de construção e interação com a IA
- › Visão geral da interface e primeiros passos na ferramenta
- › Exercícios práticos:
 - › Exploração guiada da interface
 - › Criação de um primeiro projeto simples
 - › Experimentação de prompts básicos para gerar conteúdo ou estruturas

2. Estrutura, Funcionalidades e Potencial da Ferramenta

- › Organização de projetos no Lovable
- › Principais funcionalidades e componentes disponíveis
- › Conceitos base: Software Engineering
- › Exercícios práticos:
 - › Criação de uma página simples (ex.: página informativa ou landing page)
 - › Ajuste e melhoria de resultados através de prompts
 - › Pequenos desafios práticos para estimular a experimentação autónoma

3. Da Ideia à Estrutura do Produto

- › Limitações, potencial e casos de uso reais
- › Melhores Práticas Lovable
- › Integrações Lovable
- › Colocar o protótipo Lovable em produção
- › Exercícios práticos:
 - › Escolha individual ou em grupo do projeto a desenvolver
 - › Criação da estrutura base do produto no Lovable
 - › Testes e ajustes iniciais

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

4. Prototipagem no Lovable (Parte I)

- › Desenvolvimento do protótipo
- › Criação e organização de páginas ou dashboards
- › Iteração com a IA para melhorar layout, conteúdo e funcionalidade
- › Exercícios práticos:
 - › Desenvolvimento contínuo do projeto
 - › Acompanhamento individualizado
 - › Resolução de problemas e melhorias progressivas

5. Prototipagem no Lovable (Parte II) e Apresentação

- › Finalização do protótipo
- › Ajustes finais e melhorias
- › Preparação de uma apresentação simples do projeto
- › Atividade final:
 - › Apresentação dos protótipos desenvolvidos
 - › Partilha de aprendizagens, desafios e próximos passos possíveis

EQUIPAMENTO

Um computador com ligação a internet;
Webcam e microfone;
Documentação em formato digital.

CERTIFICAÇÃO

A certificação é entregue aos alunos em formato digital e inclui: carga horária, modular e total do curso, temáticas, notas finais de cada módulo e média final do curso, certificação DGERT, carimbo e assinatura (da coordenação pedagógica do programa ou administração da escola).

REMOTE LEARNING

Esta formação irá manter e garantir a qualidade dos cursos presenciais, uma vez que as aulas em formato remote learning decorrem num ambiente de sala de aula virtual, com formação live, permitindo assim que todos os participantes se conheçam e interajam entre si, adquiram conhecimento independentemente da sua localização e beneficiem de feedback em tempo real.

A formação será estruturada por sessões em direto transmitidas a partir de estúdios em Lisboa e no Porto, devidamente equipados tecnicamente com tecnologia broadcast ao nível de áudio, luz e imagem multicâmara. O acesso às aulas, conteúdos e documentação de apoio será feito através de uma plataforma, aliada a um sistema de vídeo e áudio conferência online com interação bidirecional entre os tutores e formandos.

Notas

- › Em caso de cancelamento do Bootcamp por parte da EDIT., o valor pago pelo(a) participante antecipadamente será reembolsado na sua íntegra. Caso o cancelamento seja efetuado pelo(a) aluno(a) será devido uma multa (cláusula penal) de 10% (dez por cento) do valor pago. Não será restituído o valor da inscrição após a realização do workshop.
- › A EDIT., livre de quaisquer ônus para com o(a) aluno(a), poderá utilizar a sua imagem e som de voz para fins de divulgação do workshop e das suas atividades, podendo, para tanto, reproduzi-lo ou divulgá-lo nos seus canais de comunicação.
- › A EDIT. reserva-se o direito de alterar datas, horários, locais ou mesmo cancelar workshops de acordo com um número mínimo de interessados. Nesse caso, todos os inscritos serão previamente avisados, até 24 horas antes do início do workshop.
- › Ficarão ao critério da EDIT. os cancelamentos dos Bootcamps por outros motivos que aqui não foram informados.
- › Demais valores gastos pelo(a) aluno(a) não serão reembolsáveis, como valores gastos com alojamento, hotel, passagem de qualquer tipo e deslocações.



disruptive
digital
education

weareedit.io

EDIT.
Lisboa

Alameda D. Afonso Henriques, 7A
1900-178 Lisboa

(+ 351) 210 182 455
(chamada para rede fixa nacional)
geral@edit.com.pt

EDIT.
Porto

Rua Alferes Malheiro, 226
4000-057 Porto

(+ 351) 224 960 345
(chamada para rede fixa nacional)
geral@edit.com.pt