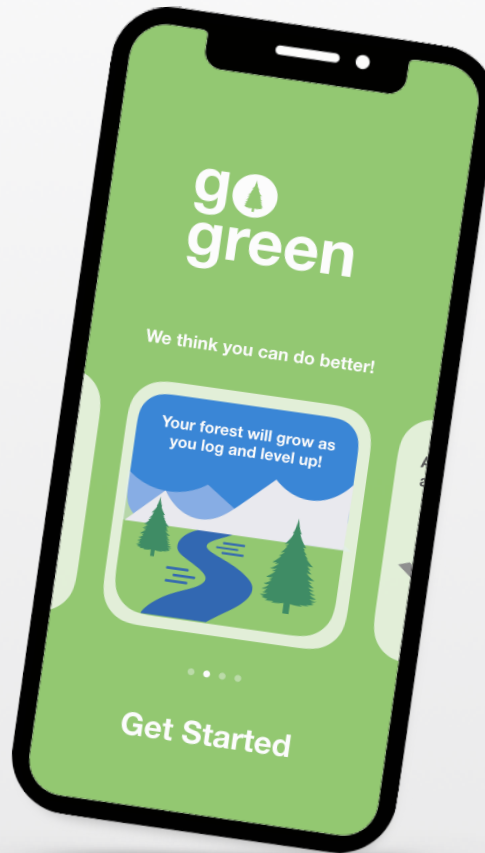
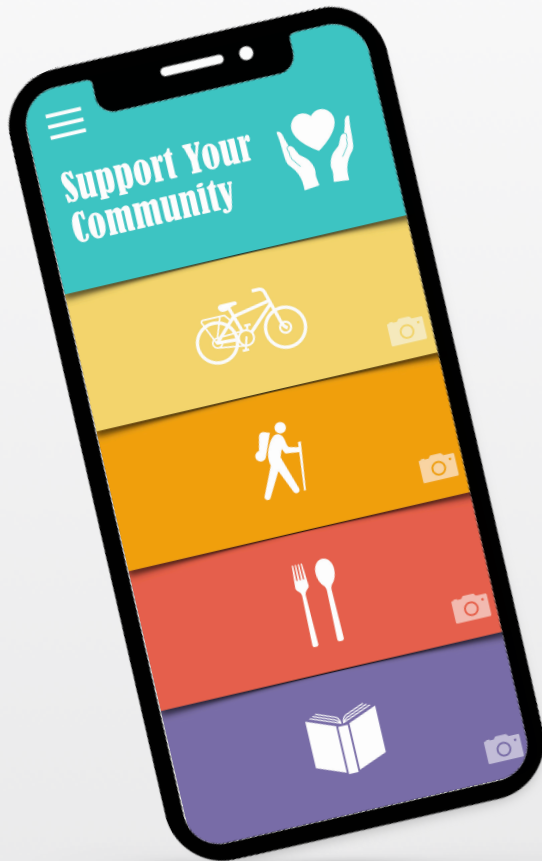




Handledningen Presentation av appar



Presentation av appar

Uppmuntra uppfinningsrikedom

Att skapa appar är ett utmärkt sätt att arbeta tillsammans för att lösa utmaningar som du bryr dig om. Du ger blivande kodare en chans att visa upp sin uppfinningsrikedom genom att presentera appar live eller virtuellt. Under eventet får deltagarna presentera sina idéer och lösningar för kollegor, familj och andra intresserade.

Deltagarna arbetar tillsammans i appdesignprocessen. Sedan får de möjlighet att presentera sitt arbete för en jury. Eventet avslutas med att alla deltagarna får utmärkelser och beröm.

Den här handledningen kompletterar Apples kursmaterial om kodning. Den är framtagen för att hjälpa dig att komma igång med planering och förberedelser inför ett event för presentation av appar. Här finns bland annat information om olika format för eventet, så att du kan hitta det som passar er bäst. Du får också tips på hur du bjuder in och förbereder jurymedlemmarna, tillgång till en bedömningskala och ett diplom som du kan hämta med mera.



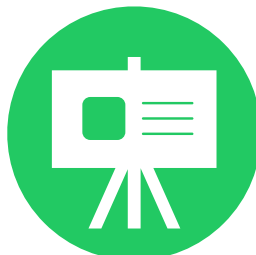
Innehåll i handledningen

Vi vill göra det enkelt för dig att planera och ordna ett inspirerande event för presentation av appar. Därför finns det resurser och anpassningsbart material till varje steg i planeringen.



Förbereda

- Skapa en 3-minuters lång presentation



Planera

- Format för eventet
- Bedömning
- Inbjudningar och marknadsföring
- Utmärkelser



Dela

- Informera andra om eventet
- Saker att tänka på



Förbereda

För att kunna delta i eventet måste deltagarna arbeta med processen för appdesign och skapa en presentation. Deltagarna arbetar enskilt eller i små grupper och utvecklar färdigheter i kritiskt och kreativt tänkande under tiden.

Kom igång med appdesign med hjälp av Keynote:

[Ladda ner loggboken i appdesign för Alla kan koda >](#)

Kom vidare med mer avancerade djupgående övningar och kodningsutmaningar:

[Ladda ner designarbetsboken till Utveckla i Swift >](#)

Skapa en 3-minuters lång presentation

Under eventet håller deltagarna en presentation på tre minuter om sina appidéer. Presentationerna bör omfatta:

- problemet som appen löser
- vem appen riktar sig till och vilken effekt den kommer att ha
- en beskrivning av appdesignprocessen
- hur deras app används, inklusive en demonstration av prototypen
- en demonstration av användargränssnittet, användarupplevelsen och kodningskoncepten i prototypen

Ge [bedömningsskalan](#) till deltagarna så att de kan förbereda sig inför presentationen av projektet.

Ge deltagarna följande tips till presentationen:

- Visa upp din personlighet.
- Öva på presentationen innan du håller den.
- Skapa en skärminspelning på iPhone, iPad eller Mac för att visa appprototypen.
- Använd Keynote med VoiceOver, Clips eller iMovie för att skapa en videopresentation.
- När ni presenterar online bör ni ha en lagmedlem som svarar på frågor i chatten.
- Dölj verktygsfältet, formatfältet och presentationsbildnavigatorn i Keynote för ett stilrent utseende. Tryck på `⌘P` för att starta presentationen.

Lärare hittar fler tips om bland annat skärminspelning och att lägga till ljud i Keynote på [Apple Teacher Learning Center](#).



Planera

Format för eventet

Eventet kan vara litet eller stort, live eller virtuellt. Fundera över vilka resurser du redan har och vem som kan hjälpa till. Försök bestämma hur och var du vill hålla eventet så snart som möjligt. Det kan vara i ett klassrum, på biblioteket eller i en samlingsal. Du kan även hålla det online via videokonferens – var som helst så länge deltagarna kan presentera sina appar!

Vi har med tre exempel på format: en appmässa, ett event med scen och en virtuell presentation. Förslagen kan användas som inspiration för att skapa ett event som passar dina deltagare.

Appmässa

Precis som på en vetenskapsmässa kan besökare och deltagare utforska appmässan i sin egen takt och besöka varje lags station för att titta på prototyper och ta del av presentationer.



Exempel på agenda för en appmässa

- Ställa in
- Välkommen
- Omgång 1
- Omgång 2
- Poäng och bedömning
- Utmärkelser och diplom
- Avslutande ord
- Gruppbild



Event med scen

Under ett evenemang med en scen får varje lag presentera sin appidé för juryn inför publik. Formatet är mer formellt och ger deltagarna en chans att öva på att prata offentligt på en scen.

Jurymedlemmarna sitter på eller vid scenen så att de kan ställa frågor till lagen när de är klara med sina presentationer.

Exempel på agenda för ett event med scen

- Ställa in
- Välkommen
- Presentation 1
- Feedback och frågor från jurymedlemmarna
- Presentation 2
- Feedback och frågor från jurymedlemmarna
- Presentation 3, 4, 5 och så vidare
- Poäng och bedömning
- Utmärkelser och diplom
- Avslutande ord
- Gruppbild



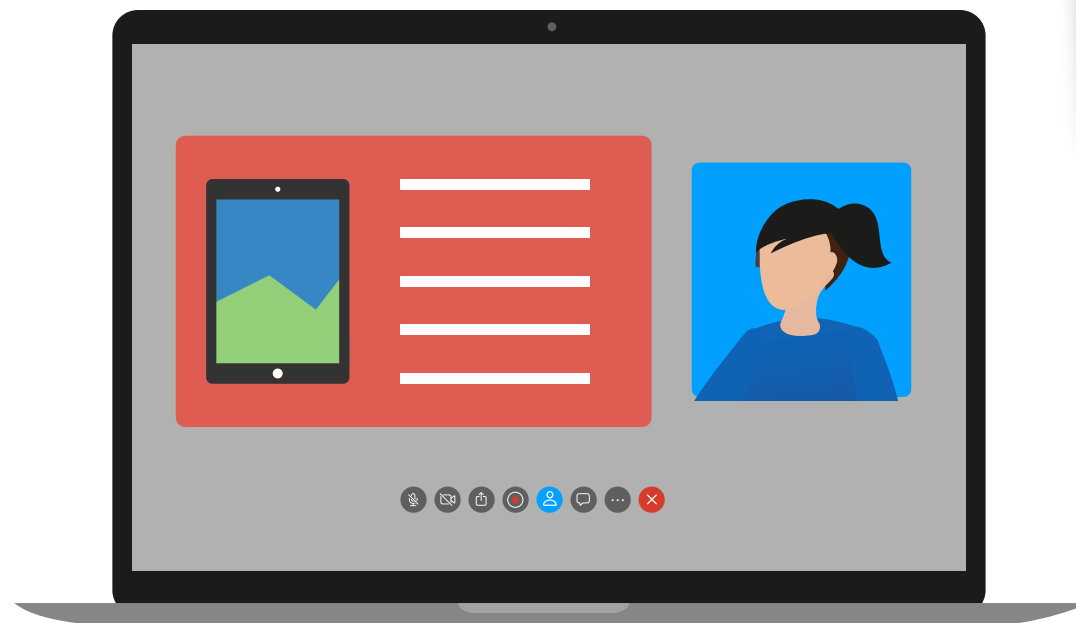


Virtuell presentation

På en virtuell presentation får varje lag möjlighet att presentera sin app online via ett verktyg för videokonferens. Det kan vara ett roligt sätt att uppmärksamma deltagare i en lärandemiljö.

Du kan ha ett genrep med deltagarna före eventet för att hjälpa dem att bekanta sig med formatet och att öva på sina presentationer. Skapa en festlig stämning med välkomstmusik och en entusiastisk konferencier när det väl är dags för presentationen.

Om jurymedlemmarna inte kan ansluta till en videokonferens kan du spela in videon och skicka den till dem. Jurymedlemmarna kan ge feedback till deltagarna via en video eller i skriftlig form.



Exempel på agenda för en virtuell presentation

- Förbereda deltagare som håller presentationer
- Välkommen
- Presentation 1
- Feedback och frågor från jurymedlemmarna
- Presentation 2
- Feedback och frågor från jurymedlemmarna
- Presentation 3, 4, 5 och så vidare
- Paus för poäng och bedömning
- Utmärkelser
- Avslutande ord

Tips inför en virtuell presentation

- Ha en medhjälpare som kan svara på frågor från publiken via chatt eller sms.
- Stäng av ljudet för alla deltagare som inte håller presentationen för att minska bakgrundsljud.
- Ordna ett samtal eller en videokonferens för jurymedlemmarna, så att de kan diskutera presentationerna ostört.
- Du kan ta skärmbilder för att skapa ett fotocollage av presentationer som du sedan kan dela med deltagarna.
- Skicka deltagarnas diplom via e-post efter eventet.



Bedömning

En jury är ett suveränt sätt att ge deltagarna feedback på idéerna. Jurymedlemmarna behöver inte vara experter på att koda. Du kan till exempel be lokala företagare eller ledare att vara jurymedlemmar. En virtuell presentation av appar är också en bra möjlighet att bjuda in jurymedlemmar från olika platser – var inte rädd för att fråga.

Tips för bedömningarna

- Gå igenom [bedömningsskalan](#) med juryn. Berätta för dem vilka utmärkelser och priser som du planerar att ha med.
- Uppmuntra jurymedlemmarna att ställa frågor till deltagarna och ge feedback.
- Se till att det finns en tyst plats där juryn kan träffas och diskutera bedömningen.
- Under virtuella presentationer kan juryn ha ett privat samtal eller en privat videokonferens.



Exempel på mejl för att rekrytera jurymedlemmar

Frivilliga sökes: Presentation av appar

Hej [namn]!

[Organisationen] ska anordna ett evenemang där man presenterar appar. Evenemanget äger rum den [datum] kl. [tid] till [tid] och vi skulle gärna vilja att du ingick i juryn. Din erfarenhet och ditt perspektiv skulle vara väldigt värdefullt för våra blivande utvecklare.

Deltagarna håller korta presentationer och sedan får jurymedlemmarna möjlighet att ställa frågor och ge feedback. Därefter ska juryn bedöma presentationerna utifrån ett bedömningsunderlag som vi ger er. Vi avslutar eventet med att dela ut diplom till alla deltagare.

Det skulle vara roligt om du kunde delta. Vi uppskattar verkligen ditt stöd till ungdomarna i vårt samhälle. Svara på mejlet om du vill medverka eller har några frågor.

Med vänlig hälsning

[namn]

[titel]

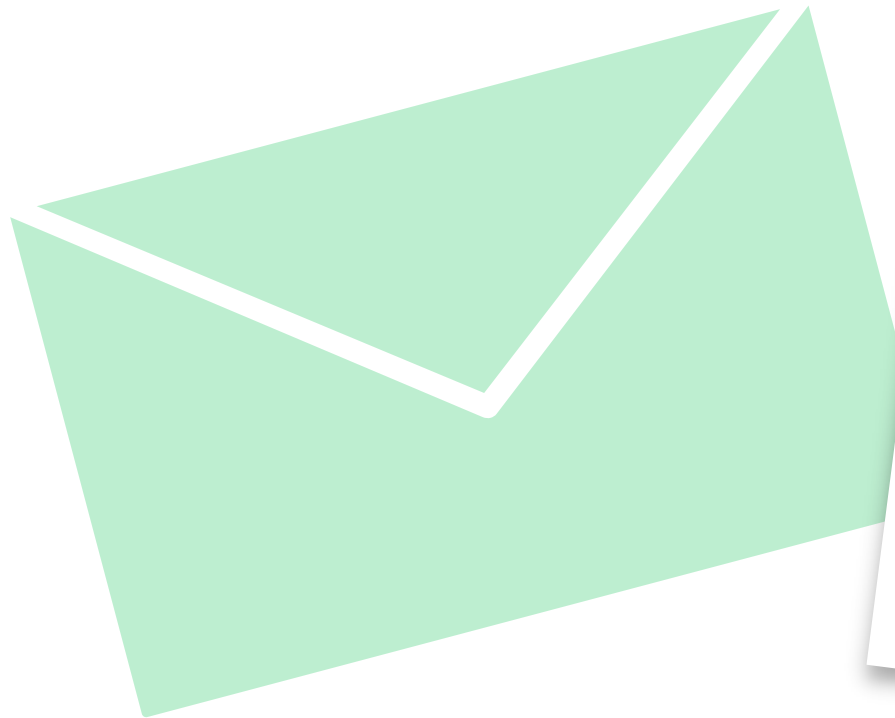
[skola eller organisation]



Inbjudningar och marknadsföring

Här är några idéer som kan hjälpa dig att väcka intresse och uppmuntra personer i närområdet att besöka eventet:

- Skicka inbjudningar till deltagarnas familjer, kompisar, lokala ledare och andra särskilda gäster.
- Uppmuntra deltagarna att bjuda in familj och vänner.
- Marknadsför eventet på organisationens webbplats, i sociala medier och i era nyhetsbrev.



Exempel på inbjudan till eventet

Uppmuntra innovation

Besök vårt första event för presentation av appar!
Stötta våra deltagare när de presenterar sina appidéer som fokuserar på att lösa utmaningar som de bryr sig om. Alla lag kommer att hålla en presentation inför en jury och få utmärkelser för sina projekt.

Information om eventet

[Datum]

[Tid]

[Plats]

[Adress]

[Kontaktperson för frågor]

[Anmälningsslänk]



Utmärkelser

Vi rekommenderar att alla deltagare får ett diplom som visar att de har deltagit i eventet. Dessutom kan lite vänskaplig konkurrens vara bra för motivationen. Du kan även uppmärksamma deltagarnas styrkor inom appdesign med utmärkelser för till exempel:

- Bästa innovation
- Bästa design
- Bästa presentation

Du kan också engagera besökarna genom att utlysa ett publikpris. [Ladda ner](#) och anpassa denna diplommall för olika utmärkelser.



Ge gärna deltagarna en T-shirt före eller under evenemanget. Vi har skapat en T-shirt-mall som du kan ladda ner [här](#).

Dela



Informera andra om eventet

Du blir en del av en gemenskap som uppmuntrar framtidens innovatörer när du anordnar en presentation. Följ @AppleEDU på Twitter och visa allt som händer på dina event under taggen # EveryoneCanCode och #DevelopInSwift.

Saker att tänka på

- Kom ihåg att kolla era riktlinjer för sociala medier och användning.
- Se till att du har föräldrarnas tillstånd att dela deltagarnas arbeten.
- Hjälpt deltagarna att skydda sina immateriella rättigheter och respektera andras copyright.



Bedömningskala

Ladda ner >

Lagets namn: _____

Kategori	Nybjörjare (1 poäng)	Medel (2 poäng)	Mycket kunnig (3 poäng)	Expert (4 poäng)	Poäng
Presentationens innehåll	Tar upp grundläggande information, såsom syfte och målgrupp.	Förklarar appens syfte och design och hur den uppfyller användarnas behov på ett tydligt sätt.	Förklarar problemet som laget försöker att lösa, efterfrågan på marknaden, målgruppen och hur appen har utformats för att uppfylla användarnas behov på ett tydligt och intressant sätt.	En säljande presentation som backas upp av bevis som visar hur appen uppfyller, överträffar eller omdefinierar användarnas behov.	
Framförande av presentationen	Informativt, en medlem i laget håller presentationen.	Entusiastiskt och med självförtroende, flera medlemmar i laget håller presentationen.	Engagerande, bra användning av bilder som stöd för berättelsen, laget lyfter fram varje enskild medlems bidrag.	Kreativt och minnesvärt berättande, engagerande visuellt stöd, smidiga övergångar mellan olika medlemmar i laget.	
Användargränssnitt	Konsekventa skärmar som ger stöd för appens syfte.	Tydlig, funktionell design med välkända inslag. Prototypen har stöd för grundläggande användning.	Elegant, tydlig och tilltalande design med genomtänkt användning av färg, layout och läsbarhet. Prototypen ger en känsla av var användaren befinner sig när han eller hon navigerar.	Designen gör det möjligt för användaren att interagera med innehållet. Prototypen använder animering och layout för att skapa en smidig och engagerande upplevelse.	
Användarupplevelse	Tydligt syfte, användaren kan nå ett eller flera mål.	Konsekvent standardnavigering, intuitiv väg genom appen.	Kan anpassas till användarens behov, har skapats med tillgänglighet, integritet och säkerhet i åtanke.	Innovativ, överraskande och spännande, ger användaren en ny typ av upplevelse som skiljer den från konkurrenternas appar.	
Kodningskoncept	Viss koppling mellan appfunktioner och underliggande kod.	Förklarar hur allmänna kodningskoncept såsom datatyper, villkorslogik och pekhändelser förhåller sig till appen.	Beskriver specifika kodningsuppgifter som krävs för att bygga appen, demonstration av hur koden styr appens funktioner.	Förklarar appens arkitektur, datastruktur, algoritmer och funktioner, tar upp beslutsfattandet som ledde till att metoden utvecklades.	
Teknisk utvärdering (frivilligt) <i>Gäller funktionella prototyper i Xcode. Jurymedlemmarna bör känna till goda exempel på apputveckling med Swift och iOS.</i>	Swift-kod körs i vissa exempel, koden är enkel utan abstraktion.	Koden körs felfritt i alla exempel, koden är enkel med antydan till abstraktion.	Koden är strukturerad enligt namngivningskonventionerna i Swift och har stora inslag av abstraktion, följer iOS-riktlinjer.	Koden är väldokumenterad med tydliga kommentarer, effektiv användning av Swift-funktioner, strukturerad, till exempel enligt principen Model-View-Controller.	
Kommentarer:					0 Poängsumma



App Showcase

Certificate of Achievement

Awarded to

For

Signature

Date

