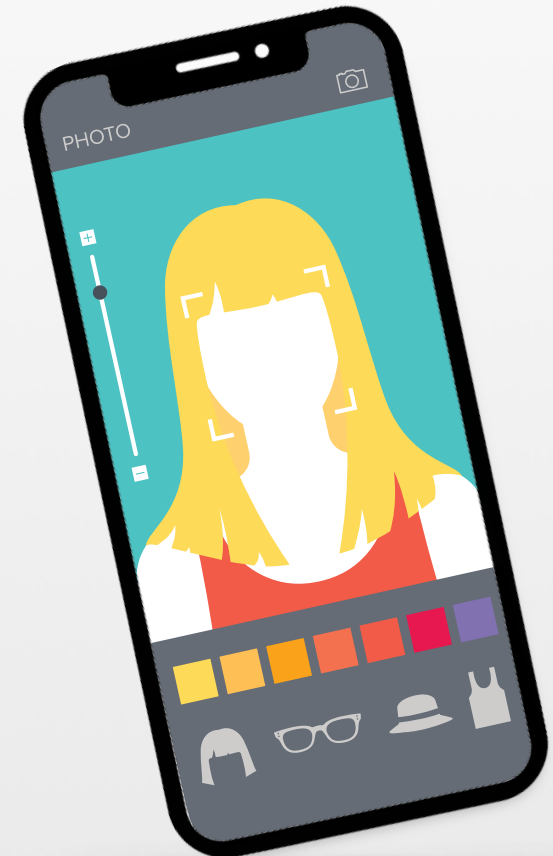
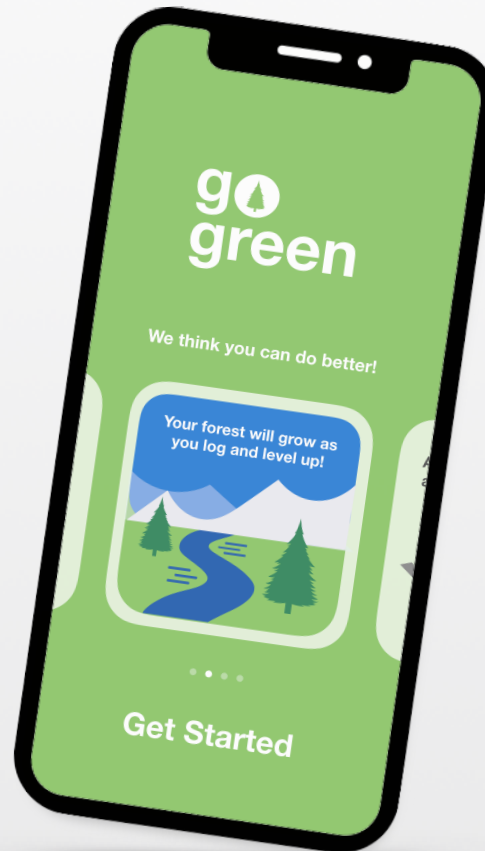
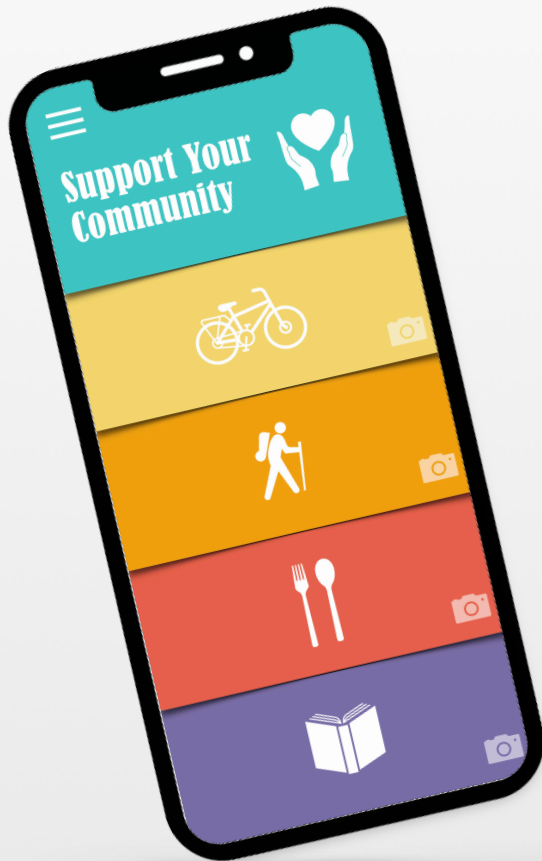




# Appien esittelytapahtuman opas



# Appien esittelytapahtuma

## Juhlistakaa oivalluksia

Appien suunnitteleminen on oiva tapa ratkoa tärkeinä pidettyjä haasteita. Järjestämällä henkilökohtaisen tai virtuaalisen appien esittelytapahtuman tarjoat tulevaisuuden koodaajille mahdollisuuden juhlistaa oivalluksiaan yhdessä, kun he pääsevät esittelemään ideoitaan ja jakamaan ratkaisujaan vertaistensa, perheidensä ja yhteisönsä kanssa.

Kun osallistujat ovat yhdessä käyneet läpi apin suunnitteluprosessin, he ovat valmiita luomaan myyntipuhe-esityksen, jonka he pitävät tuomaripaneelille appien esittelytapahtumassa. Tapahtuma päättyy tunnustuksiin ja kaikkien osallistujien juhlistamiseen.

Tämä opas on tehty käytettäväksi yhdessä Applen koodauksen opetusohjelman ja resurssien kanssa. Se on suunniteltu auttamaan sinut alkuun apin esittelytapahtuman suunnittelemisessa ja valmistelemissä. Saat muun muassa tietoa omaan ympäristösi sopivista esittelytapahtuman muodoista, vinkkejä tuomarien kutsumiseen ja valmistelemissä sekä ladattavan arviointitaulukon ja todistuksen.



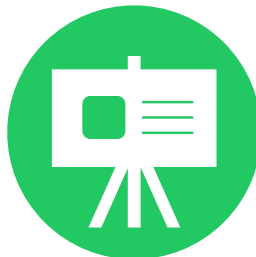
# Oppaan sisältö

Löydät oppaasta appien esittelytapahtuman järjestämisen ja johtamisen jokaista vaihetta varten resursseja ja muokattavia materiaaleja, jotka on suunniteltu tekemään innostavan tapahtuman toteuttaminen helpoksi.



## Valmistelu

- Kolmen minuutin myyntipuheen valmisteleminen



## Suunnitelma

- Esittelytapahtuman muoto
- Esittelytapahtuman tuomaroiminen
- Kutsut ja mainostaminen
- Tunnustukset



## Jakaminen

- Esittelytapahtuman jakaminen
- Huomioitavia asioita



# Valmistelu

Esittelytapahtumaan osallistuminen edellyttää, että osallistujat tekevät apin suunnitteluprosessin tehtävät ja luovat esityksen tapahtumaa varten. Osallistujat työskentelevät itsenäisesti tai pienryhmissä kehittämällä kriittistä ja luovaa ajatteluaan.

Apin suunnittelun aloittaminen Keynotella:

[Lataa Kaikki osaavat koodata -apin oppimispäiväkirja >](#)

Perehdy aiheeseen tarkemmin perusteellisten harjoitusten ja koodaushaasteiden avulla:

[Lataa Kehitä Swiftillä -apin suunnittelun harjoituskirja >](#)

## Kolmen minuutin myyntipuheen valmisteleminen

Esittelytapahtumassa osallistujat pitävät kolmen minuutin myyntipuheesityksen appi-ideoistaan. Esitysten tulee sisältää seuraavat asiat:

- Ongelma, jonka appi ratkaisee
- Kenelle appi on suunniteltu ja millainen vaikutus sillä on
- Kuvaus apin suunnitteluprosessista
- Miten appia käytetään, mukaan lukien havaintoesitys prototyypin avulla
- Prototyypin käyttöliittymän, käyttäjäkokemuksen ja koodauskäsitteiden havaintoesitys

Jaa tuomarien käyttämä [arviointitaulukko](#) osallistujille, jotta he voivat käyttää sitä apuna valmistellessaan projektiansa myyntipuheita.

### Anna osallistujille esitystä varten nämä vinkit:

- Antakaa persoonallisuutenne näkyä.
  - Harjoitelkaa esitystä ennen tapahtumaa.
  - Tallentakaa apin prototyypin havaintoesitys iPhoneen, iPadin tai Macin näytöllä.
  - Tehkää myyntipuhevideo käyttäen Keynotea ja äänitettyä selostusta, Clipsiä tai iMoviea.
  - Kun pidätte esityksen verkossa, kehottakaa tiimin jäsentä valvomaan keskustelua kysymysten varalta.
  - Piilottakaa Keynoten tyylikkään ulkoasun varmistamiseksi työkalupalkki, muotoilupaneeli ja diojen rakennäkö. Aloittakaa esitys painamalla  $\mathcal{P}$ .
- Opettajat saavat vinkkejä muun muassa näyttötallenteista ja äänen lisäämisestä Keynoteen [Apple Teacher Learning Center](#) -portaalista.

# Suunnitelma



## Esittelytapahtuman muoto

Esittelytapahtuma voi olla pieni tai suuri, henkilökohtainen tai virtuaalinen. Mieti olemassa olevia resursseja ja sitä, keiltä voisit saada tukea. Yritä selvittää, miten ja missä voisit pitää tapahtuman mahdollisimman pian. Voit valita tapahtumapaikaksi luokan, kirjaston tai yhteisökeskuksen. Voit pitää esityksen myös verkossa videoneuvottelujärjestelmän kautta – missä tahansa, missä osallistujat voivat esitellä appinsa!

Esitämme kolme esimerkki-ideaa tapahtuman muodosta, jotka ovat appinäyttely, esiintymislava ja virtuaalinen esittelytapahtuma. Tarkoitus on herättää ideoita sinun osallistujillesi ja yhteisöllesi parhaiten sopivaa tapahtumaa varten.

## Appinäyttely

Kuten tiedenäyttelyssä, myös appinäyttelyssä vieraat ja osallistujat pääsevät tutustumaan kohteisiin omassa tahdissaan ja käyvät jokaisen tiimin näyttelypisteessä katsomassa prototyyppjä ja kuuntelemassa myyntipuheita.

### Esimerkkiohjelma appinäyttelytapahtumalle

- Käyttöönotto
- Tervetuloa
- 1. kierros
- 2. kierros
- Pisteet ja arviointi
- Tunnustukset ja todistukset
- Loppupuheenvuoro
- Ryhmäkuva





## Esiintymislava

Esiintymislavalla järjestettävässä tapahtumassa tiimit esittelevät appi-ideansa vuoron perään yleisön edessä tuomaripaneelille. Esitysten sävy on muodollisempi, ja tämä tapahtumamuoto tarjoaa osallistujille tilaisuuden harjoitella puhumista julkisesti lavalla.

Tässä tapahtumassa tuomarit istuvat esiintymislavalla tai sen lähellä, jotta he voivat esittää kysymyksiä tiimeille myyntipuheiden jälkeen.

### Esimerkkiohjelma tapahtumalle esiintymislavalla

- Käyttöönotto
- Tervetuloa
- Myyntipuhe 1
- Tuomarien palaute ja kysymykset
- Myyntipuhe 2
- Tuomarien palaute ja kysymykset
- Myyntipuhe 3, 4, 5 jne.
- Pisteet ja arviointi
- Tunnustukset ja todistukset
- Loppupuheenvuoro
- Ryhmäkuva



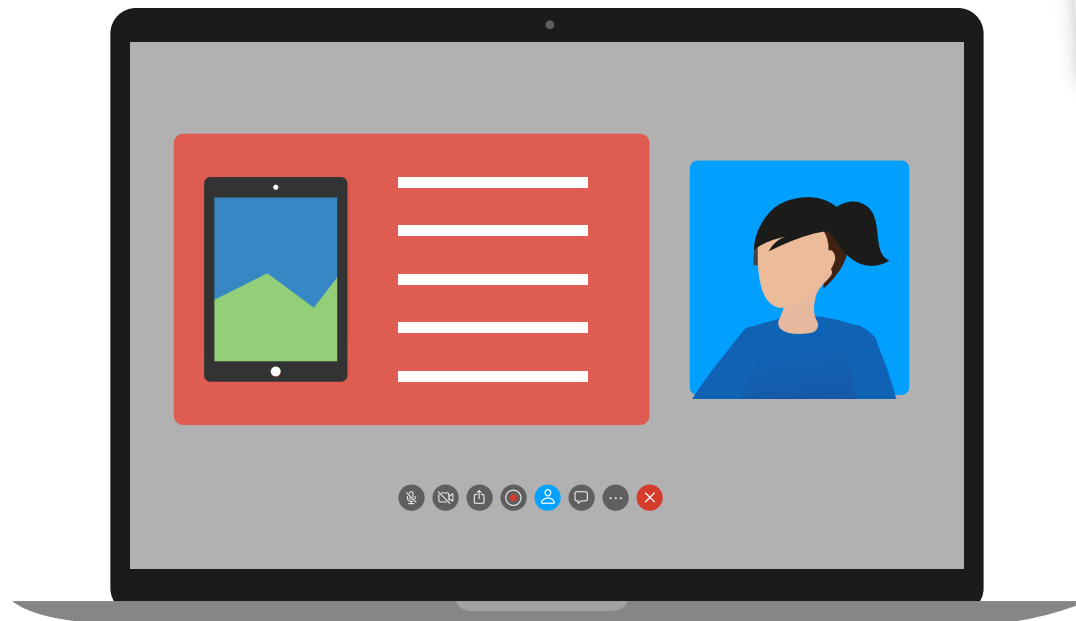


## Virtuaalinen esittelytapahtuma

Virtuaalinen esittelytapahtuma antaa tiimeille mahdollisuuden esittää appien myyntipuheet verkossa videoneuvottelutyökalun avulla. Se voi olla hauska tapa juhlia osallistujia missä tahansa oppimisympäristössä.

Harkitse harjoittelua osallistujien kanssa ennen tapahtumaa, jotta he voivat tutustua tapahtuman muotoon ja harjoitella myyntipuheitaan. Luo esittelytapahtumapäivänä juhlatunnelma tervetuliaismusiikin ja innokkaan seremoniamestarin avulla.

Jos tuomarit eivät pysty osallistumaan videoneuvotteluun, harkitse näyttötallenteiden jakamista. Tuomarit voivat antaa osallistujille videopalautetta tai kirjallista palautetta.



### Esimerkkiohjelma virtuaaliselle esittelytapahtumalle

- Esittäjien valmistautuminen
- Tervetuloa
- Myyntipuhe 1
- Tuomarien palaute ja kysymykset
- Myyntipuhe 2
- Tuomarien palaute ja kysymykset
- Myyntipuhe 3, 4, 5 jne.
- Tauko pisteytystä ja arviointia varten
- Tunnustukset
- Loppupuheenvuoro

### Vinkejä virtuaalista esittelytapahtumaa varten

- Varmista, että käytettävissä on toinen isäntä, joka pystyy auttamaan vastaamisessa yleisön kysymyksiin keskustelun tai tekstiviestien välityksellä.
- Mykistä muut kuin esitystä pitävät osallistujat taustamelun vähentämiseksi.
- Luo tuomareita varten erillinen puhelu tai videoneuvottelu myyntipuheista keskustelemista varten.
- Harkitse näyttökuvien ottamista ja osallistujien kanssa jaettavan esittelytapahtuman valokuvakollaasin luontia.
- Lähetä osallistujille osallistumistodistukset tapahtuman jälkeen.



## Esittelytapahtuman tuomaroiminen

Tuomarien hankkiminen tapahtumaan on erinomainen tapa tarjota osallistujille palautetta heidän ideoistaan. Tuomarien ei tarvitse olla koodaamisen asiantuntijoita. Harkitse tuomareiksi paikallisia yrittäjiä ja yhteisön johtohahmoja. Virtuaalisen appien esittelytapahtuman järjestäminen antaa sinulle myös mahdollisuuden kutsua tuomareita läheltä ja kaukaa – älä siis epäröi kysyä.

### Vinkkejä tuomareita varten

- Tutustu [arviointitaulukkoon](#) yhdessä tuomarien kanssa. Kerro heille, minkä tyyppisiä palkintoja ja tunnustuksia olet suunnitellut.
- Kannusta tuomareita esittämään osallistujille kysymyksiä ja antamaan palautetta.
- Järjestä hiljainen tila, johon tuomarit voivat kokoontua keskustelemaan pisteistä.
- Virtuaalisten esittelytapahtumien tapauksessa tuomareille voidaan järjestää erillinen puhelu tai videoneuvottelu.



### Esimerkkisähköposti tuomarien pyytämistä varten

**Haemme vapaaehtoisia appien esittelytilaisuuteen**

Hei [nimi]

[Organisaatio] suunnittelee appien esittelytapahtumaa [päivämäärä] kello [aika]–[aika], ja toivoisimme, että voisit auttaa toimimalla tapahtumassa tuomarina. Kokemuksesi ja näkökulmasi olisivat valtavan arvokkaita appien kehittämisestä kiinnostuneille nuorillemme.

Tuomarit saavat kuulla osallistujatiimien lyhyet myyntipuheet ja pääsevät esittämään kysymyksiä ja antamaan palautetta. Sen jälkeen he pisteyttävät appien myyntipuheet käyttäen antamaamme arviointitaulukkoa. Tapahtuman päätteeksi juhlistamme kaikkia siihen osallistuneita.

Kiitos, että harkitset tätä pyyntöä. Arvostamme todella tukeasi yhteisömme nuorille. Vahvistathan osallistumisesi. Vastaamme myös mielellämme kysymyksiisi.

Ystävällisin terveisin

[nimi]

[tehtävä]

[koulu tai organisaatio]

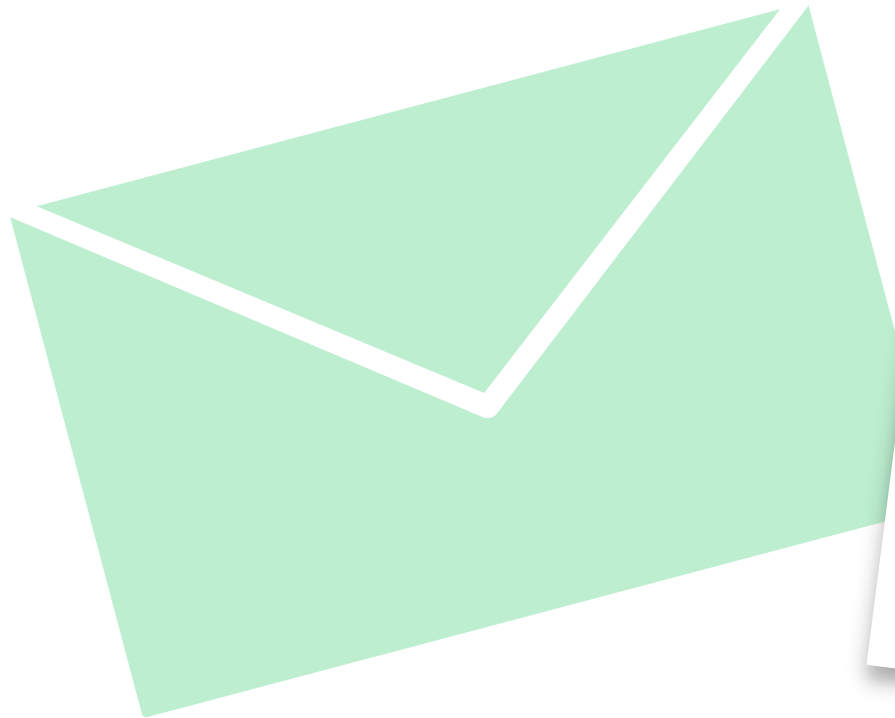




## Kutsut ja mainostaminen

Tässä on joitakin ideoita avuksi herättämään kiinnostusta ja kannustamaan yhteisöä osallistumaan esittelytapahtumaan:

- Lähetä kutsuja erikoisvieraille, kuten perheenjäsenille, kollegoille ja yhteisön johtajille.
- Kannusta esiintyjä kutsumaan ystäviään ja perhettään.
- Mainosta tapahtumaa organisaatiosi verkkosivustolla, sosiaalisessa mediassa ja uutiskirjeessänne.



### Esimerkki esittelytapahtuman kutsusta

#### Juhlistetaan innovaatioita

Liity seuraamme ensimmäisessä appien esittelytapahtumassa! Näytä tukesi osallistujillemme, kun he kertovat appi-ideoistaan, joissa keskitytään heille tärkeiden haasteiden ratkaisemiseen. Kaikki tiimit saavat tilaisuuden esiintyä tuomaripaneelille ja saada tunnustusta projekteistaan.

#### Tapahtuman tiedot

[Päivämäärä]

[Aika]

[Paikan nimi]

[Paikan osoite]

[Yhteystiedot kyselyitä varten]

[Vastauslinkki]



## Tunnustukset

Kaikkien osallistujien tulisi saada todistus osallistumisestaan esittelytapahtumaan. Lisäksi ystävällismielinen kilpailu voi toimia erinomaisena kannustimena. Harkitse osallistujien appisuunnittelun vahvuuksien tunnustamista esimerkiksi seuraavilla palkinnoilla:

- Paras innovaatio
- Paras suunnittelu
- Paras myyntipuhe

Voit myös kannustaa yleisöä osallistumaan ja valitsemaan yleisöpalkinnon saajan. [Lataa](#) tämä todistus pohja ja muokkaa sitä eri palkinnoille sopivaksi.



Harkitse T-paitojen jakamista osallistujille joko ennen esittelytapahtumaa tai sen aikana. Olemme suunnitelleet T-paitakuvan, jonka voit ladata [täältä](#).

# Jakaminen



## Esittelytapahtuman jakaminen

Järjestämällä appien esittelytapahtuman olet osa yhteisöä, joka tukee huomispäivän innovaattoreita. Seuraa tiliä @AppleEDU Twitterissä ja näytä meille, mitä teidän appiesittelyissänne tapahtuu, käyttämällä hashtagia #EveryoneCanCode ja #DevelopInSwift.

## Huomioitavia asioita

- Muista tarkistaa organisaatiosi ohjeet ja säännöt sosiaalisen median käyttöön.
- Huolehdi siitä, että olet saanut huoltajilta suostumukset osallistujien töiden jakamiseen.
- Auta osallistujia suojaamaan immateriaalioikeuksiaan ja kunnioittamaan muiden tekijänoikeuksia.



# Arviointitaulukko

[Lataa >](#)

Tiimin nimi: \_\_\_\_\_

Kategoria	Aloittelija (1 piste)	Keskitasoinen (2 pistettä)	Pätevä (3 pistettä)	Taitava (4 pistettä)	Pisteet
<b>Myyntipuheen sisältö</b>	Kertoo perustiedot, kuten tarkoituksen ja kohdeyleisön	Selittää selkeästi apin tarkoituksen, suunnittelun ja sen, miten appi vastaa käyttäjien tarpeita	Selittää selkeästi ja kiinnostavasti ongelman, joka pyritään ratkaisemaan, markkinoiden kysynnän, yleisön sekä sen, miten appi on suunniteltu vastaamaan käyttäjien tarpeita	Myyntipuhe on vakuuttava ja sitä tukevat todisteet siitä, kuinka appi täyttää, ylittää tai uudistaa käyttäjien tarpeet	
<b>Myyntipuheen esitys</b>	Tietoa antava; yksi tiimin jäsen esiintyy	Itsevarma, innostunut; useampi kuin yksi tiimin jäsenistä esiintyy	Kiinnostava, visuaalisia keinoja käytetään onnistuneesti kerronnan tukena; tiimi tuo esiin kunkin jäsenen panoksen kokonaisuuteen	Luova, mieleenpainuva kerronta; kiinnostavat visuaaliset apukeinot; sujuvat siirrokset tiimin jäsenten välillä	
<b>Käyttöliittymä</b>	Yhdenmukaiset näkymät, jotka tukevat apin tarkoitusta	Selkeä, toiminnallinen suunnittelu, jossa on tuttuja elementtejä; prototyyppi tukee käyttäjän perustehtäviä	Tyylikäs, ytimekäs ja miellyttävä suunnittelu, jossa on harkittu värien käyttöä, asetelua ja luettavuutta; prototyypin navigointi antaa käyttäjälle käsityksen siitä, missä hän on	Käyttäjä pystyy vuorovaikutukseen sisällön kanssa; prototyypissä käytetään animaatioita, värejä ja asetelua saumattoman, kiinnostavan kokemuksen aikaansaamiseksi	
<b>Käyttökokemus</b>	Selkeä tarkoitus; käyttäjät voivat saavuttaa yhden tai useamman tavoitteen	Käytetään johdonmukaisesti tavallisia navigointitekniikoita; intuitiivinen polku apin sisältöön	Mukautettavissa käyttäjän tarpeisiin; käyttöapu, tietosuoja ja tietoturva on huomioitu	Innovatiivinen, yllättävä ja ilahduttava; tarjoaa käyttäjille kokemuksen, joka erottaa apin sen kilpailijoista	
<b>Koodauskäsitteet</b>	Jonkinlainen yhteys apin toiminnallisuuden ja sen koodin välillä	Selitetään, miten koodauksen peruskäsitteet, kuten datatyypit, ehtolauseiden logiikka ja kosketustapahtumat, näkyvät apissa	Kuvataan täsmälliset koodaustehtävät, joita apin tekemiseksi tarvitaan; esitellään, miten kyseinen koodi saa apin toimimaan	Selitetään apin arkkitehtuuri, tietorakenne, algoritmit ja ominaisuudet; kerrotaan tähän lähestymistapaan johtaneesta päätöksenteosta	
<b>Tekninen arviointi (valinnainen)</b> <i>Toimiville appien prototyypeille Xcodessa. Tuomarien tulee tuntea Swiftiä sekä iOS-appikehityksen parhaita käytäntöjä.</i>	Swift-koodi toimii tietyissä esimerkeissä; koodi on perustasoista eikä siinä ole abstraktiota	Koodi toimii virheettömästi kaikissa tapauksissa; koodi on perustasoista ja siinä on hiukan abstraktiota	Koodi on järjestelmällistä ja noudattaa selkeitä Swiftin nimeämiskäytäntöjä; abstraktiota on paljon; noudattaa iOS-ohjeita	Koodi on dokumentoitu hyvin käyttämällä kommentteja; Swiftin ominaisuuksia käytetään tehokkaasti; koodissa on noudatettu organisointiperiaatteita, esimerkiksi MVC-arkkitehtuuria	
<b>Kommentit:</b>					<b>0</b> Pisteet yhteensä



App Showcase

# Saavutustodistus

Osallistujalle

Suorituksesta

---

Allekirjoitus

---

Päivämäärä

