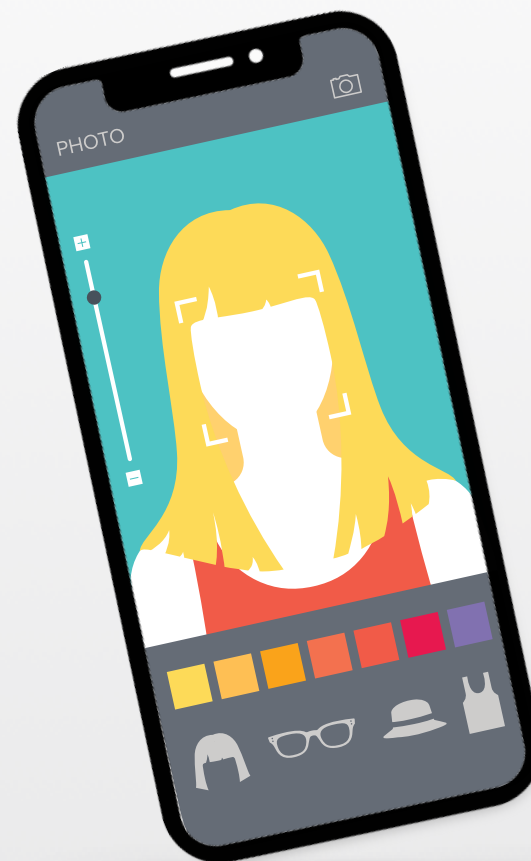
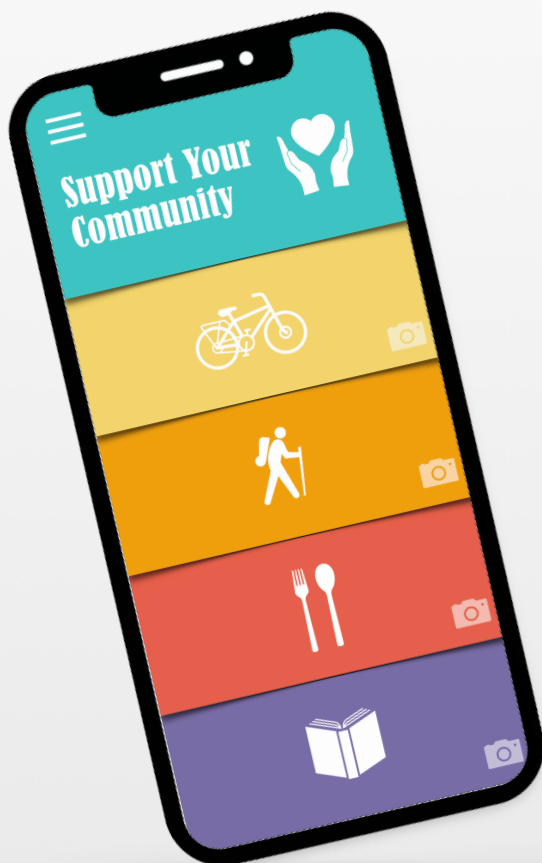




# Przewodnik po organizacji pokazu aplikacji



# Pokaz aplikacji: święto pomysłowości

Projektowanie aplikacji to świetny sposób na współpracę przy rozwiązywaniu ważnych problemów. Zorganizowanie pokazu aplikacji pozwoli młodym programistom wykazać się kreatywnością. Swoje pomysły i rozwiązania zaprezentują przed rówieśnikami, rodziną i całą społecznością, do której należą.

Gdy uczestnicy wspólnie zaprojektują już aplikację, przygotowują prezentację, którą wygłoszą przed jury w trakcie pokazu. Wydarzenie kończy się przyznaniem nagród i podziękowaniem za udział wszystkim uczestnikom.

Niniejszy przewodnik jest uzupełnieniem programu nauczania i materiałów Apple do nauki programowania. Pomaga w rozpoczęciu planowania i organizowania pokazu aplikacji. Zawiera informacje na temat form pokazu odpowiednich dla różnych środowisk, wskazówki dotyczące zapraszania i przygotowywania członków jury, dostępny do pobrania formularz oceny i dyplom oraz mnóstwo innych przydatnych treści.



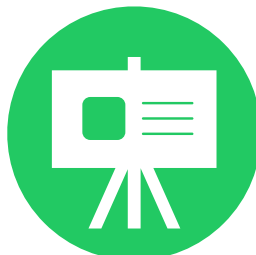
# Treść podręcznika

Do każdego etapu organizowania i przeprowadzania pokazu aplikacji opracowaliśmy zasoby i edytowalne materiały ułatwiające przygotowanie inspirującego wydarzenia.



## Przygotowanie

- Stworzenie trzyminutowej prezentacji



## Planowanie

- Forma pokazu
- Ocenianie pokazu
- Zaproszenia i promocja
- Wyrazy uznania



## Udostępnianie

- Udostępnianie pokazu
- Warto pamiętać



# Przygotowanie

Aby wziąć udział w pokazie, uczestnicy powinni najpierw wykonać kolejne zadania z procesu projektowania aplikacji i przygotować własną prezentację na wydarzenie. Uczestnicy pracują samodzielnie lub w małych zespołach, rozwijając umiejętności krytycznego i kreatywnego myślenia.

Rozpocznij projektowanie aplikacji za pomocą Keynote:

[Pobierz Everyone Can Code App Design Journal >](#)

Zrób kolejny krok dzięki bardziej szczegółowym ćwiczeniom i zadaniom związanym z kodowaniem:

[Pobierz Develop in Swift App Design Workbook >](#)

## Stworzenie trzyminutowej prezentacji

W trakcie pokazu uczestnicy wygłoszą trzyminutową prezentację, w której przedstawią swoje pomysły na aplikację. Prezentacje powinny zawierać następujące elementy:

- problem, który rozwiązuje aplikacja;
- informacje o docelowych odbiorcach aplikacji i potencjalnych korzyściach z nią związanych;
- opis procesu tworzenia aplikacji;
- informacje o działaniu aplikacji, w tym demo wersji prototypowej;
- przedstawienie interfejsu użytkownika, sposobów interakcji z użytkownikiem i rozwiązań programistycznych wykorzystanych w wersji prototypowej.

Aby pomóc uczestnikom w przygotowaniach do prezentacji projektów, warto udostępnić im [formularz](#) oceny.

### Uczestnikom przygotowującym prezentację można poradzić, by:

- Pokazali swoją osobowość.
- Przećwiczyli prezentację przed pokazem.
- Nagrali i zademonstrowali prototyp aplikacji w działaniu na telefonie iPhone, iPadzie lub Macu.
- Stworzyli wideo towarzyszące prezentacji w aplikacji Clips lub iMovie albo dodali narrację w Keynote.
- Podczas prowadzenia prezentacji online oddelegowali jednego członka zespołu do sprawdzania, czy na czacie nie ma pytań.
- W celu uzyskania schludnego wyglądu prezentacji w Keynote schowali pasek narzędzi, okienko formatu oraz nawigatora slajdów. Nacisnęli klawisz `⌘P`, by zacząć prezentację.

Nauczyciele mogą zajrzeć do [Apple Teacher Learning Center](#), w którym znajdą wskazówki dotyczące nagrywania ekranu czy dodawania dźwięku do prezentacji Keynote



# Planowanie

## Forma pokazu

Pokaz może być mały lub duży i odbywać się twarzą w twarz bądź wirtualnie. Trzeba wziąć pod uwagę dostępne zasoby i zastanowić się, kto mógłby pomóc w jego organizacji. Należy jak najszybciej spróbować ustalić, gdzie odbędzie się wydarzenie i jaki będzie miał przebieg. Może się odbyć w sali lekcyjnej, bibliotece lub domu kultury. Może też być zorganizowane online za pomocą systemu do wideokonferencji. Może odbyć się wszędzie tam, gdzie uczestnicy mogą pochwalić się swoimi aplikacjami.

Przygotowaliśmy trzy pomysły na przeprowadzenie pokazu — w formie targów, na scenie lub w postaci wirtualnej — które mogą stanowić punkt wyjścia do organizacji wydarzenia najlepiej dopasowanego do uczestników i społeczności.

## Targi aplikacji

Goście i uczestnicy wydarzenia mogą — podobnie jak na targach naukowych — swobodnie się przechadzać i zatrzymywać przy stoiskach poszczególnych zespołów, żeby zobaczyć przygotowane przez nich prototypy i posłuchać ich prezentacji.

### Przykładowy plan pokazu aplikacji w formie targów

- Konfiguracja
- Powitanie
- Runda 1.
- Runda 2.
- Ocenianie i recenzowanie
- Przyznanie nagród i wręczenie dyplomów
- Podsumowanie
- Zdjęcie grupowe



Przewodnik po organizacji pokazu aplikacji



## Scena

W trakcie pokazu na scenie zespoły po kolei prezentują swoje pomysły na aplikacje przed jury i publicznością na żywo. Takie wydarzenie ma nieco bardziej formalny charakter i daje uczestnikom możliwość przećwiczenia występów publicznych.

Jury zajmuje miejsca na scenie lub w jej pobliżu, tak aby zadawać zespołom pytania dotyczące ich prezentacji.

### Przykładowy plan pokazu aplikacji na scenie

- Konfiguracja
- Powitanie
- Prezentacja nr 1
- Informacja zwrotna i pytania od jury
- Prezentacja nr 2
- Informacja zwrotna i pytania od jury
- Prezentacje nr 3, 4, 5 itd.
- Ocenianie i recenzowanie
- Przyznanie nagród i wręczenie dyplomów
- Podsumowanie
- Zdjęcie grupowe



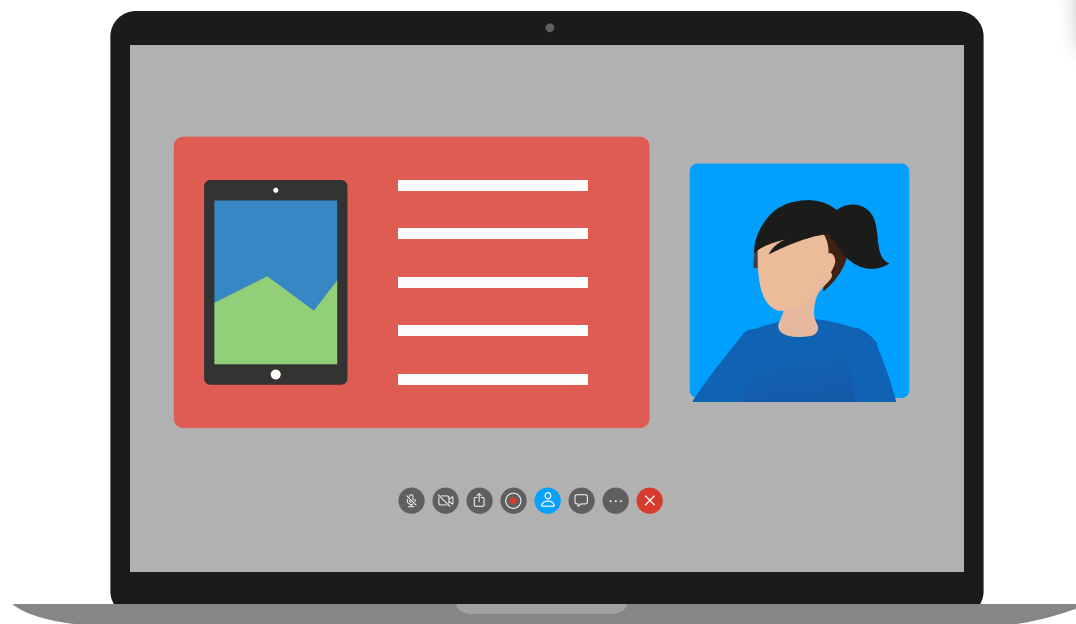


## Wirtualny pokaz

Pokaz w formie wirtualnej pozwala zespołom zaprezentować swoje aplikacje za pośrednictwem narzędzia do prowadzenia wideokonferencji. To może być ciekawy sposób na docenienie pracy uczniów w dowolnym środowisku nauczania.

Warto rozważyć przeprowadzenie wspólnie z uczestnikami próby przed samym pokazem, aby mogli lepiej poznać format pokazu i przećwiczyć swoje prezentacje. W dniu pokazu można wytworzyć uroczysty nastrój, korzystając z muzyki powitalnej i pomocy zagrzewającego do działania mistrza ceremonii.

Jeśli jurorzy nie mogą dołączyć do wideokonferencji, warto rozważyć udostępnienie im nagrań ekranu. Jurorzy mogą przekazać uczestnikom swoje opinie na piśmie lub w postaci wideo.



### Przykładowy plan wirtualnego pokazu aplikacji

- Przygotowanie prezenterów
- Powitanie
- Prezentacja nr 1
- Informacja zwrotna i pytania od jury
- Prezentacja nr 2
- Informacja zwrotna i pytania od jury
- Prezentacje nr 3, 4, 5 itd.
- Przerwa na ocenianie i recenzowanie
- Wyrazy uznania
- Podsumowanie

### Wskazówki dotyczące organizacji wirtualnego pokazu

- Warto zadbać o dostępność współorganizatora, który pomoże odpowiedzieć na pytania widzów w czacie lub za pomocą wiadomości.
- Wyciszenie wszystkich uczestników, którzy nie prezentują treści, pomoże zmniejszyć hałas w tle.
- Zorganizowanie osobnej rozmowy lub wideokonferencji pozwoli jury omówić prezentacje.
- Dobrym pomysłem jest zrobienie zrzutów ekranu i stworzenie z nich po pokazie kolażu fotograficznego do udostępnienia uczestnikom.
- Po wydarzeniu uczestnicy mogą otrzymać certyfikaty udziału w pokazie w wiadomości e-mail.



## Ocenianie pokazu

Włączenie do pokazu jury to świetny sposób, by uczestnicy otrzymali informacje zwrotne dotyczące ich pomysłów. Osoby zasiadające w jury nie muszą być ekspertami w dziedzinie programowania. Z prośbą o pełnienie roli sędziów warto zwrócić się do lokalnych przedsiębiorców i liderów lokalnej społeczności. Zorganizowanie pokazu w formie wirtualnej daje możliwość zaproszenia jurorów z dowolnego zakątka świata. Wystarczy o to poprosić – to nic strasznego.

### Wskazówki dotyczące jury

- Należy omówić formularz oceny z członkami jury. Powinno się ich poinformować o przewidzianych rodzajach nagród i wyróżnień.
- Jury należy zachęcać do zadawania uczestnikom pytań i udzielania informacji zwrotnych.
- Trzeba też przygotować spokojne miejsce, w którym jury zgromadzi się i przedyskutuje oceny.
- Jeśli chodzi o pokaz wirtualny, jurorzy mogą wziąć udział w osobnej rozmowie lub wideokonferencji.



### Przykładowy e-mail z zaproszeniem do składu jury

#### Okazja do pomocy przy pokazie aplikacji

Sz. P. [imię i nazwisko],

[Instytucja] organizuje [data] w godzinach od [godzina] do [godzina] pokaz aplikacji. Zwracamy się z uprzejmą prośbą o pomoc i dołączenie do grona jury oceniającego prace uczestników. Nasi młodzi programiści odniosą ogromną korzyść, mogąc czerpać z Pana/Pani doświadczenia i poznać Pana/Pani opinię.

Jury wysłucha krótkich prezentacji przygotowanych przez uczestników, zada kilka pytań i udzieli informacji zwrotnych. Następnie oceni prezentacje aplikacji według udostępnionej przez nas karty oceniania. Pokaz zakończy się uroczystym podziękowaniem dla wszystkich uczestników.

Dziękujemy za rozważenie naszej prośby. Jesteśmy niezmiernie wdzięczni za Pana/Pani zaangażowanie w rozwój naszej młodzieży. Prosimy o potwierdzenie uczestnictwa. Chętnie odpowiemy na wszelkie pytania.

Z pozdrowieniami

[imię i nazwisko]

[stanowisko]

[szkoła lub organizacja]

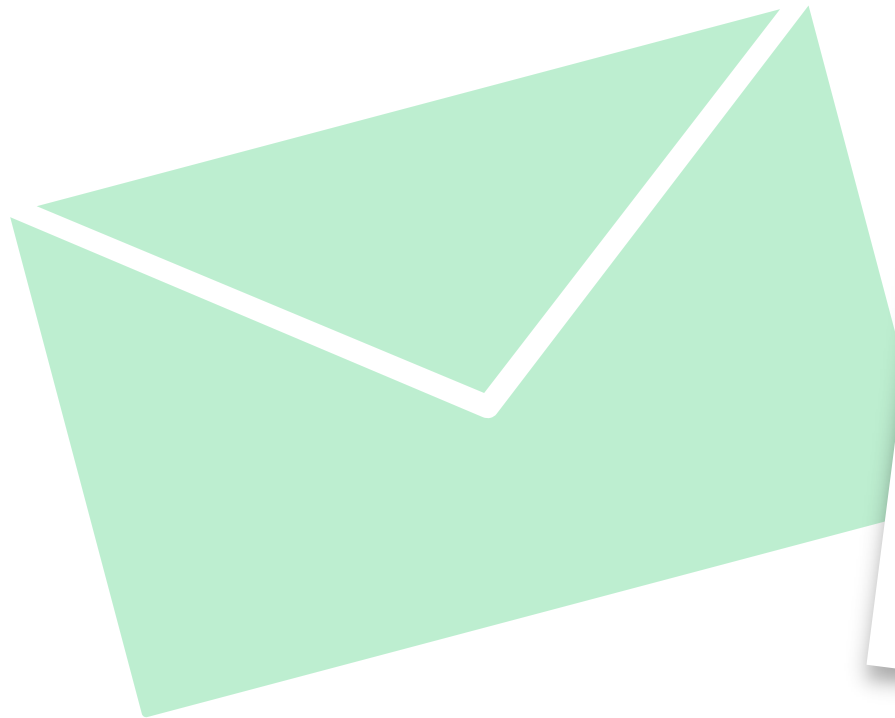




## Zaproszenia i promocja

Oto kilka pomysłów na wzbudzenie zainteresowania pokazem wśród lokalnej społeczności i zachęcenie do wzięcia w nim udziału.

- Wysłanie zaproszeń do gości specjalnych, na przykład członków rodzin, współpracowników i liderów społeczności.
- Zachęcenie uczestników do zaproszenia na pokaz swoich rodzin i znajomych.
- Promocja wydarzenia na stronie internetowej instytucji, w mediach społecznościowych i na łamach newslettera.



### Przykładowe zaproszenie na pokaz Święto innowacji

Zapraszamy na nasz pierwszy pokaz aplikacji!  
Wspieraj uczestników, gdy przedstawiają swoje pomysły na aplikacje, które koncentrują się na rozwiązywaniu ważnych dla nich zadań. Wszystkie zespoły będą miały okazję zaprezentować je przed gronem jury i zdobyć nagrody za swoje projekty.

#### Szczegóły wydarzenia

[Data]

[Godzina]

[Miejsce]

[Adres]

[Osoba kontaktowa w sprawie pytań]

[Łącze do potwierdzenia udziału]

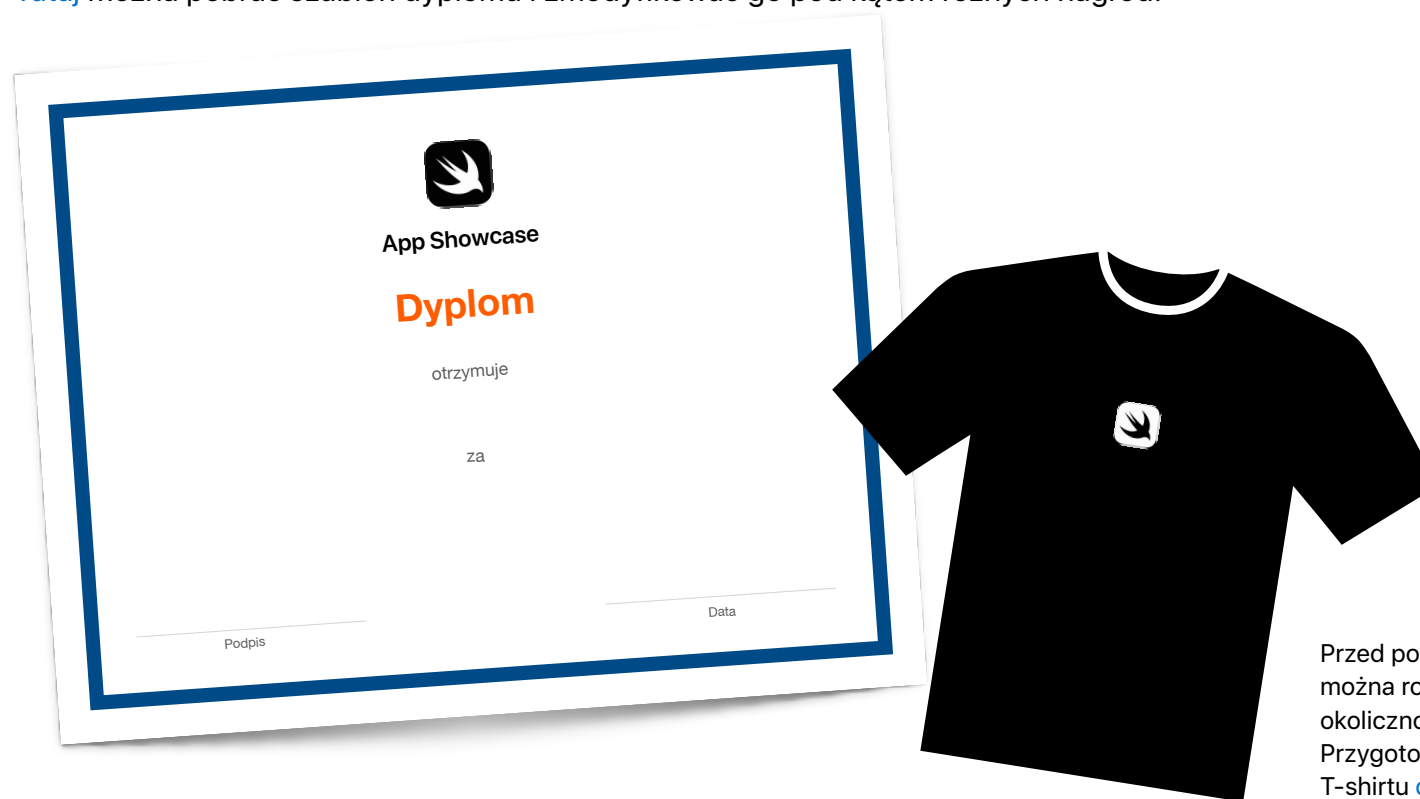


## Wyrazy uznania

W dowód uznania za udział w pokazie wszyscy uczestnicy powinni otrzymać dyplomy. Przyjacielska rywalizacja może być też świetnym źródłem motywacji. Warto pomyśleć o nagrodzeniu uczestników za mocne strony ich pomysłów na aplikacje, przyznając wyróżnienia za:

- największą innowację,
- najlepszy projekt,
- najlepszą prezentację.

Do udziału można też zachęcić widzów i poprosić, by przyznali nagrodę publiczności. [Tutaj](#) można pobrać szablon dyplomu i zmodyfikować go pod kątem różnych nagród.



Przed pokazem lub w jego trakcie można rozdać uczestnikom okolicznościowe t-shirty. Przygotowaliśmy wzór takiego T-shirtu [do pobrania](#).

# Udostępnianie



## Udostępnianie pokazu

Organizatorzy pokazu aplikacji dołączają do grona osób, które pomagają młodzieży stać się przyszłymi innowatorami. Zapraszamy do obserwowania konta @AppleEDU na Twitterze i publikowania informacji o swoich pokazach z użyciem hashtagów #EveryoneCanCode i #DevelopInSwift.

## Warto pamiętać

- Należy zapoznać się z wytycznymi swojej instytucji dotyczącymi publikacji w mediach społecznościowych oraz zasadami dopuszczalnego użytkowania.
- Przed opublikowaniem prac uczestników trzeba otrzymać zgodę ich rodziców.
- Należy pomagać uczestnikom w ochronie ich własności intelektualnej i zadbać o przestrzeganie praw autorskich innych osób.



# Formularz oceny

Pobierz >

Nazwa zespołu: \_\_\_\_\_

Kategoria	Początkujący (1 punkt)	Średniozaawansowani (2 punkty)	Zaawansowani (3 punkty)	Mistrzowie (4 punkty)	Punktacja
<b>Treść prezentacji</b>	Zawiera podstawowe informacje, na przykład o przeznaczeniu aplikacji i jej zakładanych odbiorcach	Jasno przedstawia cel i sposób działania aplikacji oraz wyjaśnia, jak odpowiada na potrzeby użytkowników	W jasny i ciekawy sposób przedstawia problem, który zespół stara się rozwiązać, informuje o odbiorcach aplikacji i zapotrzebowaniu rynkowym oraz tłumaczy, w jaki sposób aplikacja spełnia oczekiwania użytkowników	Przekonująca prezentacja poparta argumentami, które pokazują, jak aplikacja spełnia, przekracza lub redefiniuje potrzeby użytkowników	
<b>Prowadzenie prezentacji</b>	Prezentacja ma charakter informacyjny; wygłasza ją jeden członek zespołu	Zespół cechuje pewność siebie i entuzjazm; prezentację wygłasza kilku jego członków	Wciągająca prezentacja z dobrze wykorzystanymi pomocami wizualnymi dopełniającymi narrację; podkreślono wkład każdego członka zespołu	Pomysłowa, zapadająca w pamięć narracja; atrakcyjne pomoce wizualne; płynne przejścia między wypowiedziami poszczególnych członków zespołu	
<b>Interfejs użytkownika</b>	Spójny motyw ekranów odpowiadający przeznaczeniu aplikacji	Czytelny, funkcjonalny układ z intuicyjnymi elementami; wersja prototypowa umożliwia wykonywanie podstawowych zadań	Elegancki, spójny i przyjemny dla oka projekt z przemyślaną kolorystyką i czytelnym układem; użytkownik może swobodnie poruszać się po wersji prototypowej	Projekt zachęca użytkownika do korzystania z treści; animacje, kolorystyka i układ w wersji prototypowej współdziałają w płynny i atrakcyjny sposób	
<b>Doświadczenie użytkownika</b>	Jasno określony cel; użytkownicy mogą wykonać jedno lub kilka zadań	Spójna i klasyczna nawigacja; intuicyjne poruszanie się po treściach aplikacji	Możliwość dostosowywania do potrzeb użytkownika; aplikacja zawiera ułatwienia dostępu oraz funkcje chroniące prywatność i bezpieczeństwo	Innowacyjne, zaskakujące i zachwycające doświadczenia; użytkownik ma wrażenie, że trafił na wyjątkową na tle konkurencji aplikację	
<b>Pojęcia programistyczne</b>	Występują zależności między funkcjami aplikacji a kryjącym się za nimi kodem	Omówienie relacji między podstawowymi pojęciami programistycznymi, takimi jak typy danych, logika warunkowa i zdarzenia dotknięcia, a aplikacją	Opisanie konkretnych zadań programistycznych, które należało wykonać w celu zbudowania aplikacji; omówienie sposobu realizacji funkcji aplikacji za pomocą kodu	Omówienie architektury, struktury danych, algorytmów i funkcji aplikacji; opisanie procesu decyzyjnego towarzyszącego pracom	
<b>Ocena kwestii technicznych (opcjonalnie)</b> <i>Dotyczy działających prototypów aplikacji stworzonych w środowisku Xcode. Członkowie jury powinni znać dobre praktyki programowania w języku Swift dla systemu iOS.</i>	Kod działa na konkretnych przykładach; kod jest prosty, bez abstrakcji	Kod działa bezbłędnie we wszystkich przypadkach; kod jest prosty z pewnymi elementami abstrakcji	Kod jest zorganizowany zgodnie z przejrzystymi konwencjami nazewnictwa w języku Swift; wyraźnie widać w nim abstrakcję; został napisany zgodnie z wytycznymi dotyczącymi systemu iOS	Kod jest dobrze udokumentowany i zawiera komentarze; efektywnie wykorzystano w nim elementy języka Swift; zastosowano w nim zasady organizacji, np. wzorzec model-widok-kontroler	

Komentarze:

0

Całkowity  
wynik



App Showcase

**Dyplom**

otrzymuje

za

---

Podpis

---

Data

