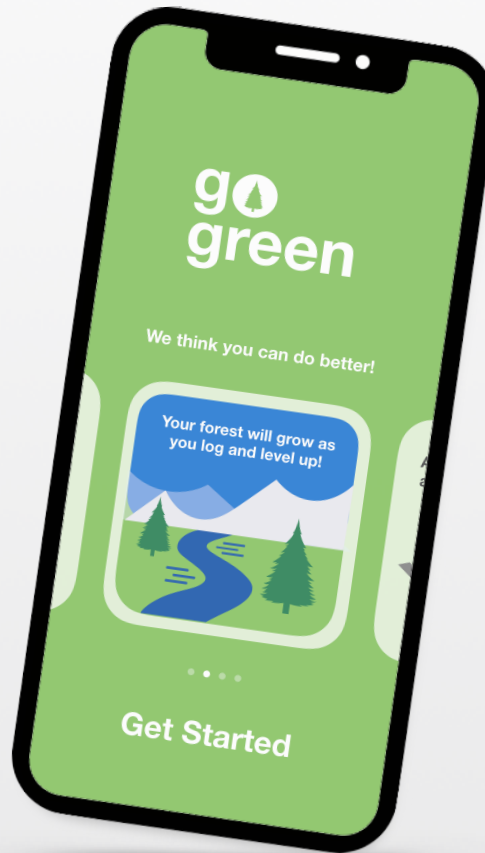
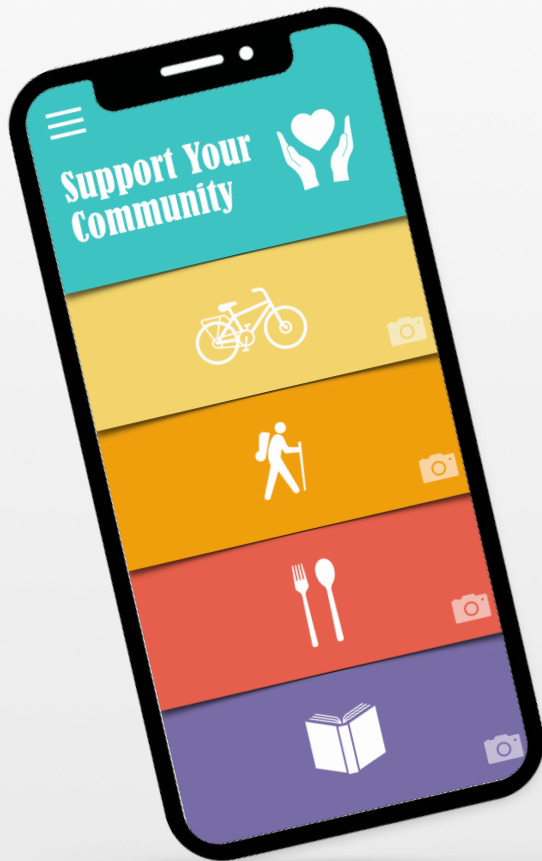




Veiledning for apputstillinger



Utstilling av apper

Feire oppfinnsomhet

Design av apper er en fantastisk måte å samarbeide om å løse utfordringer du er engasjert i på. Ved å arrangere en personlig eller virtuell utstilling av apper gir du gryende kodere muligheten til å feire oppfinnsomheten sin ved å la dem presentere ideene sine og dele løsninger med medelever, familiemedlemmer, lærere og nærmiljøet.

Etter at deltakerne har samarbeidet om appdesignprosessen, lager de en presentasjon som de holder for et dommerpanel under arrangementet. Arrangementet avsluttes med utmerkelse og en feiring av alle deltakerne.

Denne veiledningen er et supplement til Apples pensum om koding og ressurser. Den er utformet for å hjelpe deg i gang med planlegging og forberedelser til et utstillingsarrangement. Her finner du informasjon om utstillingsformater som passer miljøet ditt, tips om hvordan du kan invitere og forberede dommere, samt et nedlastbart skjema og diplom med mer.



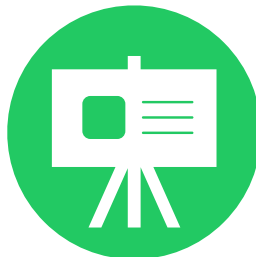
I denne veiledningen

Du vil finne ressurser og materialer som kan tilpasses, for hver del av organiseringen og arrangementen. De er utformet for å gjøre det enkelt å holde et inspirerende utstillingsarrangement.



Forberedelse

- Lag en treminutters presentasjon



Planlegg

- Utstillingsformat
- Dømming
- Invitasjoner og markedsføring
- Anerkjennelse



Del

- Del arrangementet ditt
- Ting å ta hensyn til



Forberedelse

Deltakere som vil delta i utstillingen, må jobbe seg gjennom appdesigndagboken og lage en presentasjon for arrangementet. Deltakere jobber alene eller i små team, og utvikler ferdighetene sine innen kritisk og kreativ tankegang underveis.

Kom i gang med appdesign med Keynote:

[Last ned appdesigndagboken for Alle kan kode >](#)

Utvikle ferdighetene med mer kompliserte økter og kodeutfordringer:

[Last ned appdesigndagboken for Utvikle i Swift >](#)

Lag en treminutters presentasjon

Under utstillingen skal deltakerne holde en treminutters presentasjon om appidéene sine. Presentasjonene bør inneholde:

- problemet som appen løser
- hvem appen er designet for, og hvilken effekt den vil ha
- en beskrivelse av designprosessen
- hvordan appen skal brukes, inkludert en demonstrasjon av prototypen
- en demonstrasjon av brukergrensesnittet, brukeropplevelsen og kodingskonseptene i prototypen

Del [dommerskjemaet](#) med deltakerne, så de blir klare for å presentere prosjektene sine.

Del disse presentasjonstipsene med deltakerne:

- Vis frem personligheten din.
- Øv på presentasjonen før utstillingen.
- Lag et skjermopptak på iPhone, iPad eller Mac for å demonstrere prototypen av appen.
- Bruk Keynote med et kommentarspor, Clips eller iMovie til å lage en presentasjonsvideo.
- Ved presentasjon på nettet får du et teammedlem til å holde utkikk etter spørsmål i chatten.
- For å få et rent utseende i Keynote skjuler du verktøylinjen, format-panelet og lysbildenaavigeringen. Trykk på \square ⌘P for å starte presentasjonen.

Lærere kan gå til [Apple Teacher Learning Center](#) for å få tips om skjermopptak, hvordan de legger til lyd i Keynote med mer.



Planlegg

Utstillingsformat

Utstillingsarrangementet kan være stort, enkelt, personlig eller virtuelt. Tenk på ressursene du allerede har, og hvem som kan gi deg støtte. Prøv å identifisere hvordan og hvor du skal gjennomføre arrangementet så snart som mulig. Det kan være i et klasserom, i biblioteket eller på et samfunnshus. Eller du kan gjennomføre det på nettet via et videokonferansesystem – hvor som helst der deltakerne kan vise frem appene sine!

Vi gir deg tre eksempelidéer til formater – en appmesse, en hovedscene og en virtuell utstilling – for å sette i gang idéprosessen for arrangementet som best passer til deltakerne og miljøet ditt.

Appmesse

I likhet med en vitenskapsmesse, vil en appmesse gi gjester og deltakere muligheten til å utforske i sitt eget tempo. De kan besøke alle de ulike teamenes stasjoner for å se på prototypene og høre på idéene deres.

Eksempel på et appmesse-format

- Oppsett
- Velkommen!
- Runde 1
- Runde 2
- Dømming og gjennomgang
- Utmerkelser og diplomer
- Avsluttende ord
- Gruppebilde



Veiledning for apputstillinger



Hovedscene

På hovedscenen vil hvert team presentere appidéene sine etter tur foran et dommerpanel og publikum. Tonen er mer formell, og formatet gir deltakerne muligheten til å øve på å snakke til et publikum fra scenen.

I dette formatet sitter dommerne på eller nærme scenen, slik at de kan stille spørsmål til teamene i etterkant av presentasjonene.

Eksempel på et hovedscene-format

- Oppsett
- Velkommen!
- Presentasjon 1
- Tilbakemelding og spørsmål fra dommerne
- Presentasjon 2
- Tilbakemelding og spørsmål fra dommerne
- Presentasjon 3, 4, 5 og så videre
- Dømming og gjennomgang
- Utmerkelser og diplomer
- Avsluttende ord
- Gruppebilde



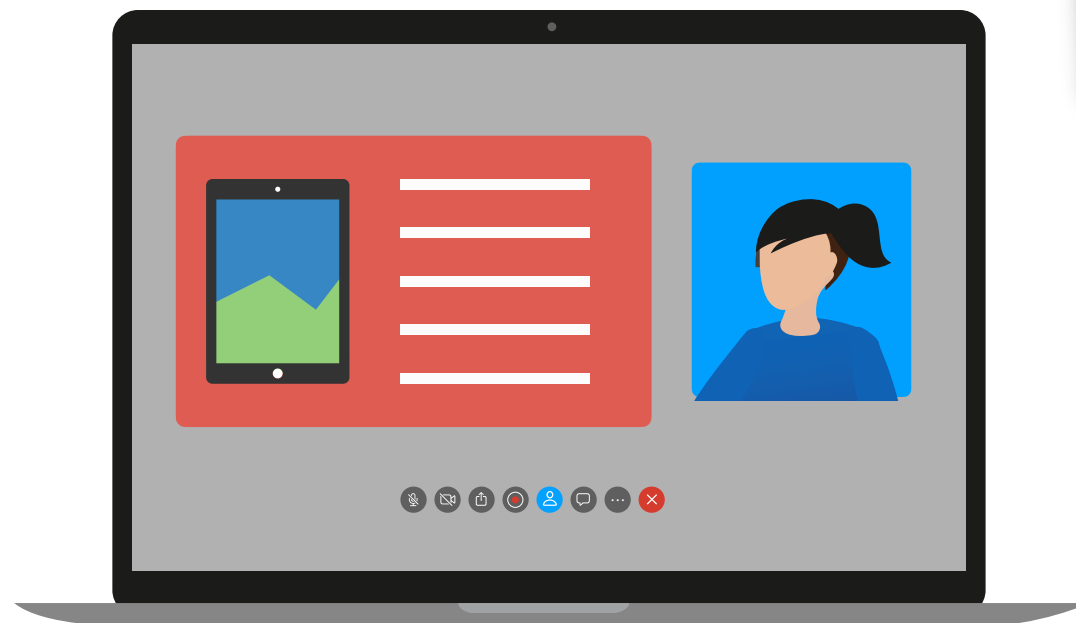


Virtuell utstilling

Med en virtuell utstilling får teamene mulighet til å presentere appene sine på nettet med et verktøy for videokonferanser. Dette kan være en morsom måte å feire elever i et læringsmiljø på.

Du kan vurdere å gjennomføre en øvelse med elevene før arrangementet for å hjelpe dem med å bli kjent med formatet og øve på presentasjonene sine. På utstillingsdagen lager du feststemning med velkomstmusikk og en entusiastisk vert.

Hvis dommerne ikke kan bli med på en videokonferanse, kan du vurdere å dele skjermopptak. Dommerne kan gi deltakerne tilbakemelding enten skriftlig eller via video.



Eksempel på et virtuelt utstillingsformat

- Forbered presentatører
- Velkommen!
- Presentasjon 1
- Tilbakemelding og spørsmål fra dommerne
- Presentasjon 2
- Tilbakemelding og spørsmål fra dommerne
- Presentasjon 3, 4, 5 og så videre
- Pause for dømming og gjennomgang
- Anerkjennelse
- Avsluttende ord

Tips for et virtuelt utstillingsformat

- Sørg for å ha en medvert tilgjengelig som kan hjelpe til med å svare på spørsmål fra publikum via chat eller tekst.
- Demp alle deltakere som ikke presenterer for å redusere bakgrunnsstøy.
- Sett opp en separat samtale eller videokonferanse for dommerne, slik at de kan diskutere presentasjonene.
- Du kan vurdere å ta skjermbilder for å lage en bildekollasj du kan dele med deltakerne.
- Send deltakerne bevis på deltakelse på e-post etter arrangementet.



Dømming

Å bruke dommere er en fin måte å gi deltakerne tilbakemeldinger på idéene deres på. Dommerne trenger ikke å være eksperter på koding. Vurder å invitere lokale forretningsfolk og nøkkelpersoner i nærmiljøet til å være dommere. Å arrangere en virtuell apputstilling gjør det også mulig å invitere dommere fra fjern og nær – ikke vær redd for å spørre.

Tips til dømming

- Se gjennom skjemaet for [poenggivning](#) sammen med dommerne. Informer dem om de ulike typene priser og utmerkelse du har i tankene.
- Oppfordre dommerne til å stille spørsmål til deltakerne og komme med tilbakemeldinger.
- Tenk på at dommerne trenger et rolig sted å møtes for å diskutere poengsummene.
- For virtuelle utstillinger kan dommerne møtes i en separat samtale eller videokonferanse.



E-posteksempel for å rekruttere dommere

Frivilligmulighet: apputstilling

Hei, [navn],

[Organisasjonen] planlegger en utstilling av apper den [dato] fra [tid] til [tid], og vi lurte på om du kunne være interessert i å være dommer på dette arrangementet. Erfaringen din og tilbakemeldingene dine vil være til stor nytte for de nye utviklerne våre.

Dommerne får høre korte presentasjoner fra deltakerteamene, stiller spørsmål og gir tilbakemelding. Så gir de appene poengsummer ved hjelp av et evalueringsskjema vi har laget. Vi avslutter med å feire alle deltakernes deltakelse på arrangementet.

Tusen takk for at du vurderer forespørselen. Vi setter stor pris på støtten du gir til ungdommen i samfunnet vårt. Svar gjerne på invitasjonen og still gjerne spørsmål hvis du lurer på noe.

Vennlig hilsen

[navn]

[tittel]

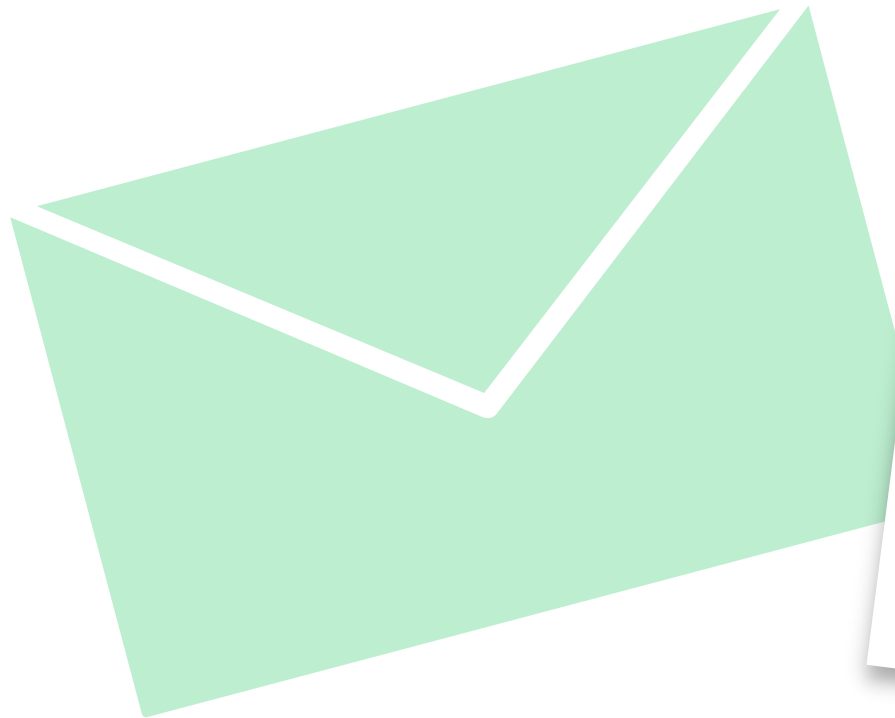
[skole eller organisasjon]



Invitasjoner og markedsføring

Her er noen idéer som kan hjelpe deg å markedsføre arrangementet og oppmuntre lokalsamfunnet til å delta:

- Send invitasjoner til viktige gjester som familiemedlemmer, kollegaer og nøkkelpersoner i nærmiljøet.
- Oppfordre presentatørene til å invitere venner og familie.
- Promoter arrangementet på organisasjonens nettside, i sosiale medier og i nyhetsbrevet.



Eksempel på invitasjon

Feire nyskapning

Bli med på vår første utstilling av apper! Støtt deltakerne våre når de deler appideene sine med fokus på å løse utfordringer de engasjerer seg i. Alle teamene får sjansen til å presentere foran et dommerpanel, og motta anerkjennelse for prosjektene sine.

Arrangementsdetaljer

[Dato]

[Tid]

[Sted]

[Adresse]

[Kontakt for spørsmål]

[RSVP-lenke]



Anerkjennelse

Alle deltakerne mottar et diplom for å delta i utstillingen. I tillegg kan vennlig konkurranse være god motivasjon. Vurder å gi deltakerne anerkjennelse for ulike styrker i appdesignen deres, som:

- beste nyvinning
- beste design
- beste strategi

Du kan også oppmuntre til deltakelse fra publikum med en publikumspris.

[Last ned](#) og tilpass denne diplom-malen for ulike premier.



Vurder å gi deltakerne en T-skjorte før eller under arrangementet. Vi har laget en designmal for T-skjorter, som du kan laste ned [her](#).

Del



Del arrangementet ditt

Ved å arrangere en utstilling av apper, blir du med i et fellesskap som støtter fremtidens gründere. Følg @AppleEDU på Twitter og vis oss hva som skjer på apputstillingene dine ved å tagge #EveryoneCanCode og #DevelopInSwift.

Ting å ta hensyn til

- Husk å forhøre deg om organisasjonens retningslinjer og akseptabel bruk av sosiale medier.
- Sørg for at du har foreldrenes godkjenning før du deler deltakernes arbeid.
- Hjelp deltakerne med å beskytte de immaterielle rettighetene sine og respektere andres opphavsrett.



Evaluerings skjema

[Last ned >](#)

Gruppenavn: _____

Kategori	Nybegynner (1 poeng)	Litt øvet (2 poeng)	Kyndig (3 poeng)	Ekspert (4 poeng)	Poeng
Strategiinnhold	Deler grunnleggende informasjon, som mål og målgruppe	Gir en tydelig forklaring av appens funksjon og design, og hvordan den svarer til brukerbehovene	Gir en tydelig og interessant forklaring av problemet de prøver å løse, etterspørselen i markedet, publikum, og hvordan appen ble utviklet for å svare til brukerbehovene	Gjør et overbevisende innsalg som støttes opp av bevis som viser hvordan appen møter, overgår eller omdefinierer brukerbehovene	
Strategipresentasjon	Informerende – ett teammedlem presenterer	Selvsikker og entusiastisk – flere enn ett teammedlem presenterer	Engasjerende, god bruk av visuelle hjelpemidler – teamet trekker frem bidragene til hvert enkelt medlem	Kreativ, minneverdig historiefortelling og engasjerende, visuell support – myke overganger mellom teammedlemmene	
Brukergransnitt	Konsekvente skjermbilder som støtter appens funksjon.	Tydelig, funksjonell design med kjente elementer. Prototypen støtter grunnleggende brukeroppgaver.	Elegant, konsis og tiltalende design med fornuftig bruk av farger, layout og lesbarhet. Prototypen gir brukeren en følelse av å kjenne seg igjen i navigeringen.	Design lar brukeren samhandle med innholdet. Prototypen bruker animasjon, farger og layout til å skape en sømløs og engasjerende opplevelse.	
Brukeropplevelsen	Tydelig formål – brukeren kan oppnå ett eller flere mål.	Konsekvent og standard navigering – intuitive baner er gjennomgående i appinnholdet.	Kan tilpasses brukerens behov – håndterer tilgjengelighet, personvern og sikkerhet	Nyskapende, overraskende og gledelig – gir brukeren en ny type opplevelse som skiller den fra konkurrentene.	
Kodingskonsepter	En kobling mellom appfunksjonalitet og den underliggende koden.	Forklaring av hvordan generelle kodingskonsepter som datatyper, betinget logikk eller berøringshendelser relaterer til appen.	Beskrivelse av spesifikke kodingsoppgaver som kreves for å bygge appen. Demonstrasjon av hvordan koden driver appens funksjonalitet.	Forklaring av appens arkitektur, datastruktur, algoritmer og funksjoner. Diskusjon rundt avgjørelsene som ble tatt i utviklingen av denne fremgangsmåten.	
Teknisk gjennomgang (frivillig) <i>For fungerende app-prototyper i Xcode. Dommerne bør være kjent med Swift og mønsterpraksisene i iOS-utvikling.</i>	Swift-koden kjører i spesifikke eksempler. Koden er enkel og uten abstraksjoner.	Koden kjører feilfritt i alle tilfeller. Koden er enkel med noen tilfeller av abstraksjon.	Koden er organisert med tydelige navnekonvensjoner fra Swift, det er synlig abstraksjon og den følger iOS-retningslinjene.	Koden er veldokumentert med kommentarer om effektiv bruk av Swift-funksjoner og bruker organisering som Model-view-controller (MVC).	
Kommentarer:					0 Total poensum



App Showcase

Certificate of Achievement

Awarded to

For

Signature

Date

