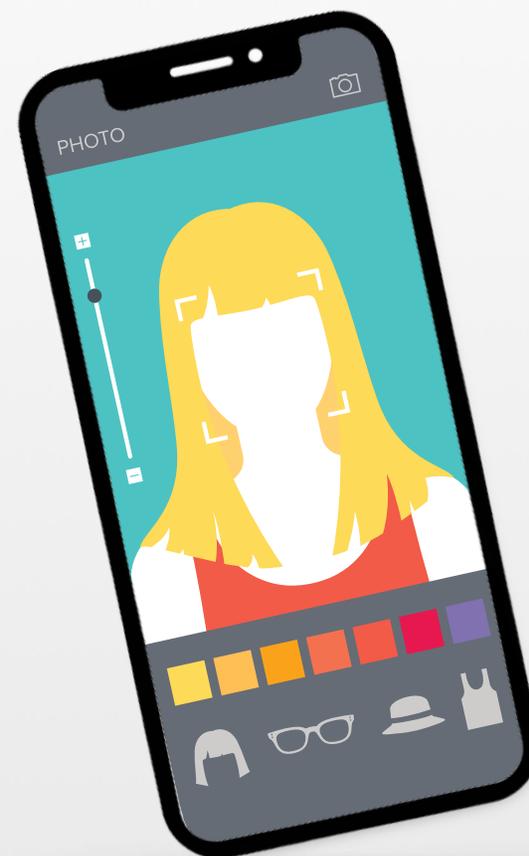




Guia de apresentação de apps



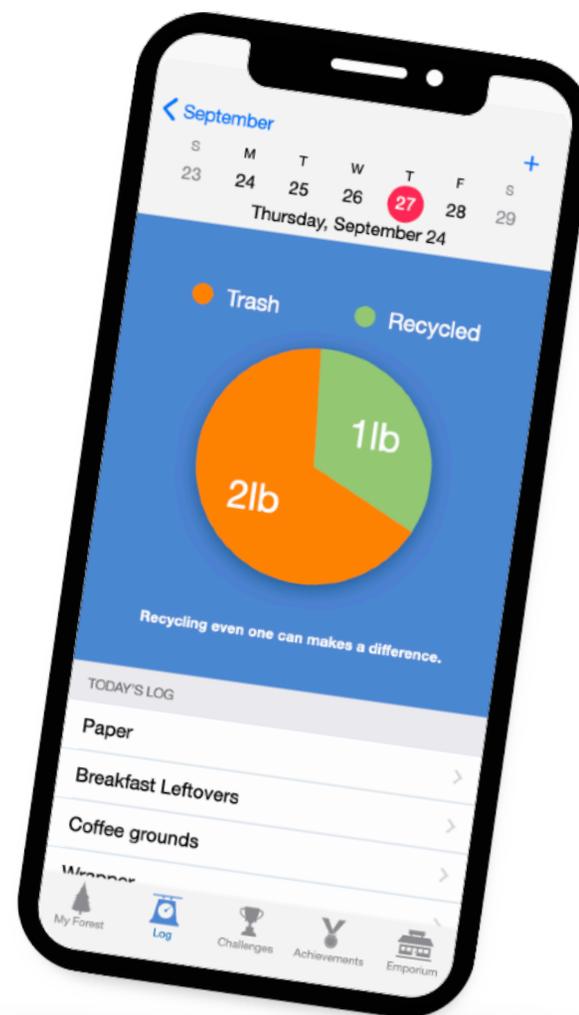
Apresentação de apps

Celebrar a criatividade

A criação de apps é uma excelente forma de trabalhar em conjunto para resolver desafios importantes. Ao promover uma apresentação de apps presencial ou virtual, dá aos aspirantes a programadores a oportunidade de celebrarem a sua criatividade ao apresentarem ideias e partilharem soluções com os colegas, as famílias e a comunidade.

Depois de trabalharem em conjunto no processo de design de apps, os participantes vão fazer uma apresentação perante um painel de juízes durante o evento. O evento termina com o reconhecimento e a celebração de todos os participantes.

Este guia serve de complemento aos recursos e ao programa de programação da Apple. Foi concebido para ajudar a começar o planeamento e a preparação de um evento de apresentação de apps. Vai encontrar informações sobre formatos de apresentação adequados ao seu ambiente, dicas sobre como convidar e preparar juízes, um guia de avaliação, um certificado que pode descarregar e muito mais.



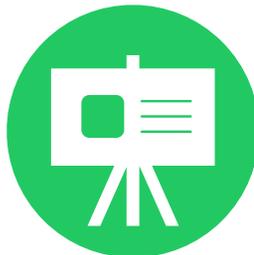
Conteúdo deste guia

Para cada fase da organização e de promoção de uma apresentação de apps, vai encontrar recursos e materiais personalizáveis concebidos para facilitar a realização de um evento de apresentação inspirador.



Preparação

- Criar uma apresentação de 3 minutos



Planeamento

- Formato da apresentação
- Avaliar a apresentação
- Convites e promoção
- Reconhecimento



Partilha

- Partilhar a apresentação
- Elementos a ter em consideração



Preparação

Para participar na apresentação, os participantes terão de trabalhar no processo de design das apps e de criar uma apresentação para o evento. Os participantes trabalham individualmente ou em pequenas equipas, desenvolvendo competências de pensamento crítico e criativo à medida que avançam.

Dê os primeiros passos no design de apps com o Keynote:

[Descarregue o Diário de design de apps de Everyone Can Code >](#)

Vá mais longe com exercícios e desafios de programação mais aprofundados:

[Descarregue o Workbook de design de apps de Develop in Swift >](#)

Criar uma apresentação de 3 minutos

Durante o evento, os participantes irão fazer uma apresentação de 3 minutos das respetivas ideias para apps. As apresentações devem incluir:

- O problema que a app resolve
- O público-alvo da app e qual será o seu impacto
- A descrição do processo de design da app
- Como é que a app será utilizada, incluindo uma demonstração do protótipo
- Uma demonstração da interface de utilizador, da experiência de utilizador e dos conceitos de programação no protótipo

Partilhe o [guia de avaliação](#) dos juízes com os participantes para os ajudar a preparar a apresentação dos respetivos projetos.

Partilhe estas dicas de apresentação com os participantes:

- Mostre a sua personalidade.
- Pratique a apresentação antes do evento.
- Crie uma gravação do ecrã no iPhone, iPad ou Mac para demonstrar o protótipo da app.
- Utilize o Keynote com voiceover, a app Clips ou a app iMovie para criar um vídeo de apresentação.
- Quando fizer a apresentação online, peça a um membro da equipa para monitorizar as perguntas efetuadas no chat.
- Para obter um aspeto mais profissional no Keynote, oculte a barra de ferramentas, o painel de formatação e o navegador de diapositivos. Prima `⌘P` para iniciar a apresentação.

Os professores podem consultar o [Apple Teacher Learning Center](#) para obter dicas sobre como gravar o ecrã, adicionar áudio ao Keynote e muito mais.



Planeamento

Formato da apresentação

A apresentação pode ser grande ou pequena, presencial ou virtual. Tenha em consideração os recursos de que dispõe e quem poderá fornecer apoio. Tente definir, o mais depressa possível, como e onde o evento vai ser realizado. Pode ser numa sala de aula, na biblioteca ou num centro comunitário. Em alternativa, pode realizá-lo online através de um sistema de videoconferência. Em qualquer lugar onde os participantes possam fazer uma demonstração das suas apps!

Fornecemos três exemplos de ideias para os formatos, uma exposição de apps, um palco principal e uma apresentação virtual, para inspirar ideias para um evento adequado aos participantes e à comunidade.

Exposição de apps

Tal como uma exposição de ciências, uma exposição de apps permite aos convidados explorar ao seu próprio ritmo, visitar a estação de cada equipa para ver os protótipos e ouvir as suas apresentações.

Exemplo de agenda para um formato de exposição de apps

- Configuração
- Boas-vindas
- Ronda 1
- Ronda 2
- Pontuação e análise
- Reconhecimento e certificados
- Observações de conclusão
- Fotografia de grupo





Palco principal

Num evento com palco principal, cada equipa apresenta à vez as respetivas ideias para apps a um painel de juizes, perante uma audiência ao vivo. O tom é mais formal e o formato dá aos participantes a oportunidade de praticarem intervenções públicas num palco.

Neste formato, os juizes ficam sentados no palco ou perto do mesmo, para poderem efetuar perguntas às equipas, depois das respetivas apresentações.

Exemplo de agenda para um formato de palco principal

- Configuração
- Boas-vindas
- Apresentação 1
- Feedback e perguntas dos juizes
- Apresentação 2
- Feedback e perguntas dos juizes
- Apresentação 3, 4, 5 e assim sucessivamente
- Pontuação e análise
- Reconhecimento e certificados
- Observações de conclusão
- Fotografia de grupo



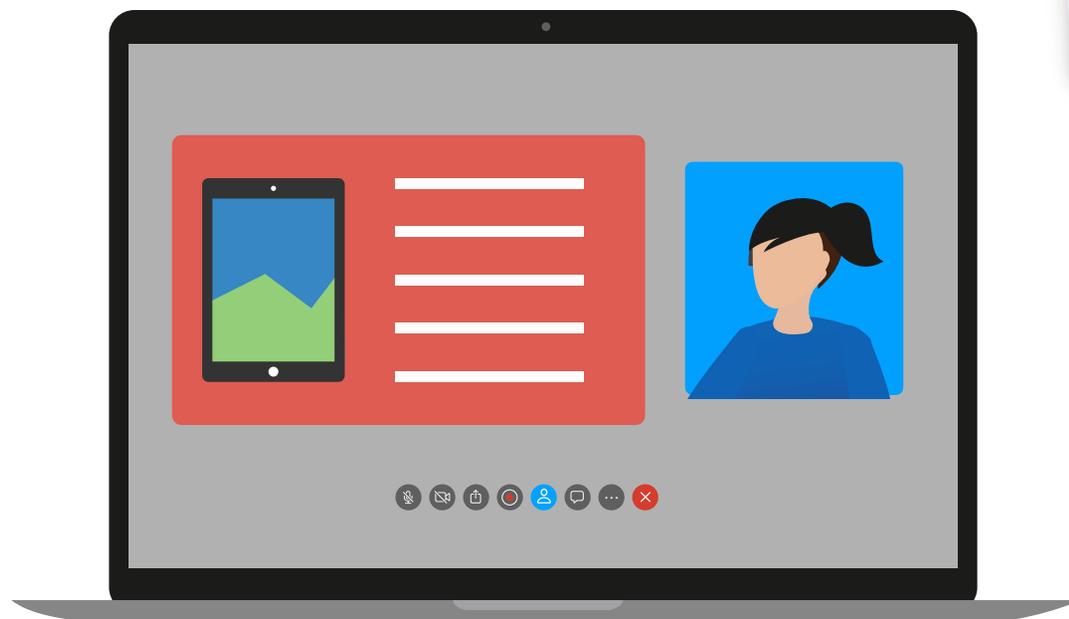


Apresentação virtual

Uma apresentação virtual dá às equipas a oportunidade de efetuarem as respetivas apresentações de apps online através de uma ferramenta de videoconferência. Pode ser uma forma divertida de celebrar os participantes em qualquer ambiente de aprendizagem.

Considere a hipótese de realizar um ensaio com os participantes antes do evento para os ajudar a familiarizarem-se com o formato e praticarem as respetivas apresentações. No dia da apresentação, crie um ambiente de celebração com música de boas-vindas e um mestre de cerimónias entusiasta.

Se os juízes não conseguirem participar por videoconferência, considere a hipótese de partilhar gravações do ecrã. Os juízes podem fornecer feedback escrito ou por vídeo aos participantes.



Exemplo de agenda para um formato de apresentação virtual

- Preparação dos apresentadores
- Boas-vindas
- Apresentação 1
- Feedback e perguntas dos juízes
- Apresentação 2
- Feedback e perguntas dos juízes
- Apresentação 3, 4, 5 e assim sucessivamente
- Pausa para pontuação e análise
- Reconhecimento
- Observações de conclusão

Dicas para um formato de apresentação virtual

- Certifique-se de que está disponível um assistente para ajudar a responder a perguntas da audiência por chat ou mensagem.
- Desative o som de todos os participantes que não estejam a apresentar para reduzir o ruído de fundo.
- Organize uma chamada ou videoconferência em separado para os juízes debaterem as apresentações.
- Considere a hipótese de criar capturas de ecrã para criar uma colagem de fotografias da apresentação que possa partilhar com os participantes.
- Após o evento, envie os respetivos certificados de participação por email aos participantes.



Avaliar a apresentação

Incluir um painel de juízes é uma excelente forma de fornecer feedback aos participantes sobre as suas ideias. Os juízes não têm de ser especialistas em programação. Considere a hipótese de convidar responsáveis de empresas locais e líderes na comunidade como juízes. Organizar uma apresentação de apps virtual também permite convidar juízes que estejam longe ou perto. Por isso, não tenha receio de perguntar.

Dicas para os juízes

- Reveja o [guia](#) de avaliação com os juízes. Informe-os sobre os tipos de prémios e de reconhecimento que está a planear.
- Incentive os juízes a efetuarem perguntas aos participantes e a fornecerem feedback.
- Disponibilize um local reservado para os juízes reunirem e debaterem as pontuações.
- Para apresentações virtuais, os juízes podem reunir através de uma videoconferência ou chamada em separado.



Exemplo de email para recrutar juízes

Oportunidade para voluntários: apresentação de apps

Caro(a) [nome],

A [organização] está a planear um evento de apresentação de apps a [data], das [hora] às [hora], e gostaríamos que fizesse parte do nosso painel de juízes para avaliar o evento. A sua experiência e perspetiva seriam extremamente valiosas para os nossos aspirantes a programadores.

Os juízes serão responsáveis por ouvir as apresentações das equipas participantes, efetuar perguntas e fornecer feedback e, em seguida, pontuar as apresentações das apps através de uma folha de pontuação que iremos fornecer. O evento será finalizado com a celebração de todos os participantes.

Agradecemos que tenha em consideração este pedido. Damos muito valor ao apoio que presta aos jovens na nossa comunidade. Ficamos a aguardar a sua resposta para confirmar a sua participação ou com quaisquer perguntas.

Atentamente,

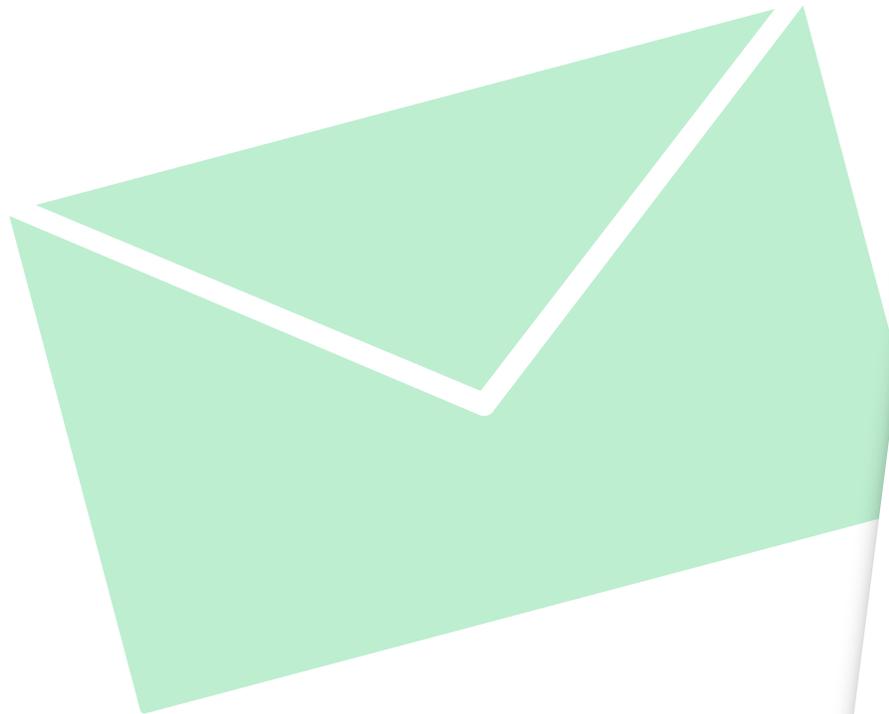
[nome]
[cargo]
[escola ou organização]



Convites e promoção

Seguem-se algumas ideias para ajudar a criar entusiasmo e a incentivar a comunidade a participar no evento de apresentação:

- Envie convites a convidados especiais, como membros da família, colegas e líderes na comunidade.
- Incentive os apresentadores a convidarem os amigos e a família.
- Promova o evento no site da sua organização, nas redes sociais e na sua newsletter.



Exemplo de convite para apresentação

Celebrar a inovação

Junte-se a nós no primeiro evento de apresentação de apps! Apoie os nossos participantes, que irão apresentar ideias para apps focadas na resolução de desafios que consideram importantes. Todas as equipas vão ter a oportunidade de fazer a sua apresentação perante um painel de juízes e de obter reconhecimento pelos seus projetos.

Detalhes do evento

[Data]

[Hora]

[Nome do local]

[Endereço do local]

[Contacto para perguntas]

[Ligação para confirmação de presença]

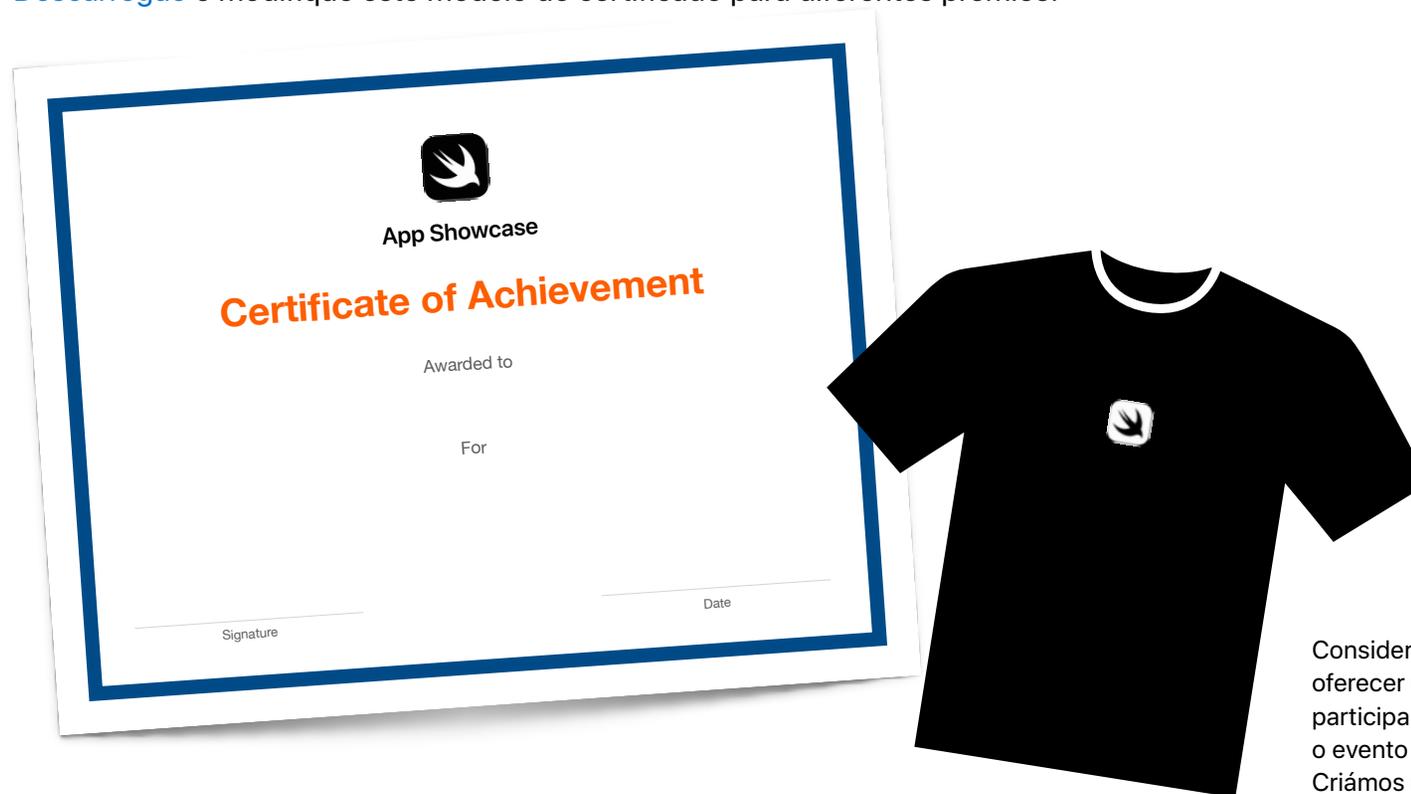


Reconhecimento

Todos os participantes devem receber um certificado de desempenho pela participação na apresentação. Para além disso, uma competição amigável pode ser um grande fator de motivação. Considere a hipótese de reconhecer os participantes pelos respetivos pontos-fortes no design de apps com prémios como:

- Melhor inovação
- Melhor design
- Melhor apresentação

Também pode incentivar a participação da audiência com um prémio Escolha do público. [Descarregue](#) e modifique este modelo de certificado para diferentes prémios.



Considere a hipótese de oferecer uma t-shirt aos participantes antes ou durante o evento de apresentação. Criámos um modelo de design de t-shirt que pode descarregar [aqui](#).

Partilha



Partilhar a apresentação

Ao promover uma apresentação de apps, está a aderir a uma comunidade que apoia os inovadores do futuro. Siga @AppleEDU no Twitter e mostre-nos o que está a acontecer nos seus eventos de apresentação de apps através das hashtags #EveryoneCanCode e #DevelopInSwift.

Elementos a ter em consideração

- Lembre-se de consultar a política de utilização aceitável e as diretrizes para as redes sociais da sua organização.
- Certifique-se de que obtém o consentimento parental para partilhar o trabalho dos participantes.
- Ajude os participantes a protegerem a respetiva propriedade intelectual e a respeitarem os direitos de autor detidos por outras pessoas.



Guia de avaliação

[Descarregar >](#)

Nome da equipa: _____

Categoria	Principiante (1 ponto)	Intermédio (2 pontos)	Proficiente (3 pontos)	Avançado (4 pontos)	Pontos
Conteúdo da apresentação	Partilha informações básicas, como o propósito e o público-alvo	Fornecer uma explicação clara do propósito e design da app, e como aborda as necessidades dos utilizadores	Apresenta uma explicação clara e convincente do problema que estão a tentar resolver, a procura de mercado, o público-alvo e como a app foi concebida a pensar nas necessidades dos utilizadores	Faz uma apresentação convincente acompanhada de provas que demonstram como a app satisfaz, excede ou redefine as necessidades dos utilizadores	
Exposição da apresentação	Informativa; exposição a cargo de um membro da equipa	Confiante, entusiástica; exposição a cargo de mais do que um membro da equipa	Envolvente, boa utilização de elementos visuais para apoiar a história; a equipa destaca as contribuições de cada membro	Histórias criativas e memoráveis; suporte visual envolvente; transições suaves entre os membros da equipa	
Interface de utilizador	Ecrãs consistentes que suportam o propósito da app	Design claro e funcional com elementos familiares; o protótipo suporta as tarefas de utilizador básicas	Design elegante, conciso e agradável, com uma utilização da cor, uma legibilidade e uma disposição ponderadas; o protótipo permite uma boa orientação do utilizador na navegação	O design incentiva o utilizador a interagir com o conteúdo; o protótipo utiliza a animação, a cor e a disposição para criar uma experiência integrada e envolvente	
Experiência de utilizador	Intenção clara; os utilizadores conseguem alcançar um ou mais objetivos	Navegação consistente e padrão; percurso intuitivo através do conteúdo da app	Adaptável às necessidades do utilizador; tem em atenção a acessibilidade, a privacidade e a segurança	Inovadora, surpreendente e agradável; proporciona um novo tipo de experiência aos utilizadores que a distingue da concorrência	
Conceitos de programação	Alguma ligação entre a funcionalidade da app e o código subjacente	Explicação da relação de conceitos de programação gerais, como tipos de dados, lógica condicional ou eventos de toque, com a app	Descrição de tarefas de programação específicas necessárias para criar a app; demonstração de como esse código possibilita as funcionalidades da app	Explicação da arquitetura, da estrutura de dados, dos algoritmos e das funcionalidades da app; debate do processo de tomada de decisões no desenvolvimento desta abordagem	
Análise técnica (opcional) <i>Para protótipos de apps funcionais em Xcode. Os juizes devem estar familiarizados com as melhores práticas de programação do iOS e Swift.</i>	O código Swift é executado em exemplos específicos; o código é básico, sem abstração	O código é executado sem erros em todos os casos; o código é básico, com alguns indícios de abstração	O código está organizado, com convenções de nomenclatura Swift claras; elevados indícios de abstração; segue as diretrizes do iOS	O código está bem documentado com comentários; utilização eficaz de funcionalidades do Swift; utiliza organização, como o padrão Modelo-Vista-Controlador	

Comentários:

0

Pontuação total



App Showcase

Certificate of Achievement

Awarded to

For

Signature

Date

