

# Demonstração de Apps de Alunos

Cartilha de 2019



# Demonstração de Apps de Alunos

## Celebração da criatividade

O design de apps é uma excelente maneira de alunos trabalharem juntos para resolver problemas da escola ou da comunidade. Ao organizar uma demonstração de apps de alunos, você proporciona aos programadores iniciantes a oportunidade de celebrar a criatividade por meio da apresentação de ideias e compartilhamento de soluções com a comunidade, colegas, familiares e professores.

Após os alunos trabalharem juntos trocando ideias, planejando e desenvolvendo o protótipo de um app, eles fazem uma apresentação a um painel de jurados durante a demonstração. O evento é concluído com o reconhecimento dos alunos e uma comemoração de todos os participantes.

Esta cartilha é um complemento dos cursos e recursos de programação da Apple. Ela foi criada para ajudar você a planejar e a preparar um evento de demonstração. Aqui você vai encontrar informações sobre os formatos da apresentação adequados para o seu ambiente, dicas sobre como convidar e preparar os jurados, uma ficha de avaliação e certificado para download e muito mais.



# Conteúdo do guia

Para cada fase da organização de uma demonstração de apps, há recursos e materiais personalizáveis criados para facilitar a realização de um evento inspirador.



## Preparação

- Crie uma apresentação de três minutos



## Planejamento

- Formatos da demonstração
- Avaliação da demonstração
- Convites e promoção do evento
- Reconhecimento



## Compartilhamento

- Compartilhe sua demonstração
- Pontos a serem considerados



# Preparação

Para participarem da demonstração, os alunos precisarão trabalhar no diário de design de apps e criar uma apresentação para o evento. Durante o processo, os alunos devem trabalhar de forma independente ou em pequenas equipes, desenvolvendo habilidades de pensamento crítico e criativo.

[Baixe o Diário de design de apps do Swift Playgrounds >](#)

[Baixe o Diário de design de apps do Xcode >](#)

## Preparação da apresentação de três minutos

Durante a demonstração, os alunos devem fazer uma apresentação de três minutos englobando as ideias do app. Essa apresentação deve incluir:

- O problema a ser resolvido pelo app
- O público-alvo e o impacto do app
- A descrição do processo de design do app
- Como o app será usado, incluindo uma demonstração do protótipo
- Demonstração da interface do usuário, experiência do usuário e conceitos de programação presentes no protótipo

Compartilhe com os alunos a [ficha de avaliação](#) dos jurados para ajudá-los a se prepararem para apresentar os projetos.

### Dicas para a apresentação

- Demonstre sua personalidade.
- Ensaie a apresentação antes da demonstração.
- Grave a tela no iPhone, iPad ou Mac para demonstrar o protótipo do app.
- Use o Keynote com narração, o Clips ou o iMovie para criar o vídeo da apresentação.

Encontre dicas sobre gravação da tela, inclusão de áudio no Keynote e muito mais no [Apple Teacher Learning Center](#).



# Planejamento

## Formato da demonstração

A demonstração pode ser pequena ou grande, simples ou detalhada. Considere os recursos que você já tem e também quem pode oferecer ajuda. Tente identificar e garantir o local de apresentação assim que possível. Pode ser uma sala de aula, o refeitório, a biblioteca, um centro comunitário ou qualquer lugar com espaço para os alunos demonstrarem os apps!

Apresentaremos dois exemplos de formatos (uma feira de apps e um palco principal) para ajudar você a ter ideias para um evento que seja mais adequado aos seus alunos, escola e comunidade.

### Feira de apps

Como uma feira de ciências, uma feira de apps permite que os visitantes e participantes explorem tudo nos seus próprios ritmos, percorrendo o estande de cada equipe para ver os protótipos e assistir às apresentações.

### Exemplo de programação para o formato de feira de apps

- Organização
- Boas-vindas
- 1ª rodada
- 2ª rodada
- Pontuação e avaliação
- Reconhecimento e certificados
- Observações finais
- Foto em grupo





## Palco principal

Em um evento com um palco principal, as equipes apresentam as ideias do app de forma alternada a um painel de jurados e à plateia. O tom é mais formal, e o formato proporciona aos alunos a oportunidade de falar em público em cima de um palco.

Neste formato, os jurados ficam sentados no palco ou perto dele para que possam fazer perguntas às equipes após as apresentações.

### Exemplo de programação para o formato com palco principal

- Organização
- Boas-vindas
- 1ª apresentação
- Comentários e perguntas dos jurados
- 2ª apresentação
- Comentários e perguntas dos jurados
- 3ª, 4ª, 5ª apresentações (quantas forem necessárias)
- Pontuação e avaliação
- Reconhecimento e certificados
- Observações finais
- Foto em grupo





## Avaliação da demonstração

A inclusão de jurados é uma excelente maneira de os alunos receberem comentários sobre suas ideias. Os jurados não precisam ser especialistas em programação. Considere convidar para serem jurados empresários locais, integrantes da diretoria da escola e líderes comunitários.

### Dicas para a análise pelos jurados

- Analise a [ficha de avaliação](#) com os jurados. Conte a eles os tipos de prêmios e reconhecimento planejados para o evento.
- Incentive os jurados fazerem perguntas e comentários aos alunos.
- Proporcione aos jurados um local tranquilo para que se reúnam e debatam as pontuações.

### Exemplo de e-mail para convidar jurados

#### Oportunidade de voluntariado – Demonstração de apps de alunos

Prezado(a) [nome],

A [escola ou organização] está planejando um evento de demonstração de apps de alunos no dia [data], das [horário] às [horário], e gostaríamos que você participasse como jurado(a) do evento. Sua experiência e perspectiva seriam muito úteis para os nossos alunos programadores.

Os jurados assistirão a breves apresentações das equipes de alunos, tecerão comentários e farão perguntas, além de darem uma pontuação às apresentações usando uma ficha de avaliação fornecida por nós. Concluiremos os trabalhos celebrando a participação dos alunos no evento.

Obrigado(a) por considerar este convite. Agradecemos de coração seu apoio aos jovens de nossa comunidade. Por favor, responda a este e-mail para confirmar sua participação ou tirar dúvidas.

Atenciosamente,

[nome]

[cargo]

[escola ou organização]





## Convites e promoção do evento

Veja algumas ideias que ajudarão você a gerar entusiasmo e incentivar a comunidade a comparecer ao evento de demonstração:

- Envie convites a convidados especiais, como líderes das escolas e pais.
- Promova o evento no site da escola, nas redes sociais e em seu boletim informativo.
- Incentive os alunos participantes a convidarem os amigos.



### Exemplo de convite da demonstração

#### Vamos celebrar a inovação dos nossos alunos

Participe do nosso primeiro evento de demonstração de apps de alunos! Venha assistir a apresentações das ideias de apps elaboradas pelos nossos alunos, com foco em ajudar as pessoas de nossa comunidade. Todas as equipes terão a oportunidade de fazer uma apresentação a um painel de jurados e receberão o reconhecimento pelos projetos.

#### Detalhes do evento

[Data]

[Horário]

[Nome do local]

[Endereço do local]

[Contato para dúvidas]

[Link de confirmação de presença]



## Reconhecimento

Todos os alunos devem receber um certificado de conquista por participar da demonstração. Além disso, uma competição amigável pode ser um excelente motivador. Considere reconhecer os alunos por suas competências em design de apps com prêmios como:

- Melhor Inovação
- Melhor Design
- Melhor Apresentação

Você também pode incentivar a participação do público com o prêmio "Escolha do Público". [Baixe](#) e modifique este modelo de certificado para diferentes prêmios.



Considere dar aos alunos participantes camisetas antes ou durante o evento de demonstração. Criamos um modelo de camiseta que você pode baixar [aqui](#).



# Compartilhamento

## Compartilhe sua demonstração

Ao organizar um evento de demonstração de apps de alunos, você envolve a comunidade, que ajuda os alunos a se tornarem os inovadores do futuro. Compartilhe fotos dos eventos de demonstração de apps no Twitter incluindo a hashtag #EveryoneCanCode.

## Pontos a serem considerados

- Consulte as diretrizes e política de uso aceitável das redes sociais de sua escola ou cidade/bairro.
- Obtenha a autorização dos pais para compartilhar o trabalho dos alunos.
- Ajude os alunos a proteger a propriedade intelectual e a respeitar os direitos autorais de outras pessoas. Consulte o material [Copyrights and Wrongs \(9-12\)](#) da Common Sense Education caso precise de ajuda.



# Ficha de avaliação

[Baixar >](#)

Nome da equipe: \_\_\_\_\_

Categoria	Básico (1 ponto)	Intermediário (2 pontos)	Proficiência (3 pontos)	Domínio (4 pontos)	Pontos
<b>Conteúdo da apresentação</b>	Compartilha informações básicas, como objetivo e público-alvo.	Fornece explicação clara do objetivo e design do app, e como ele atende às necessidades do usuário.	Fornece explicação clara e convincente do problema a ser resolvido, da demanda de mercado, do público-alvo e de como o app foi criado para atender às necessidades do usuário.	Faz uma apresentação persuasiva sustentada por fatos que demonstram como o app atende às necessidades do usuário, vai além delas ou as redefine.	
<b>Execução da apresentação</b>	Informativa. Apresentação feita por um integrante da equipe.	Confiante e animada. Apresentação feita por mais de um integrante da equipe.	Envolvente e com bom uso de recursos visuais para sustentar a história. A equipe destaca as contribuições de cada integrante.	História contada de forma criativa e memorável. Auxílio visual envolvente e alternâncias harmoniosas entre os integrantes da equipe.	
<b>Interface do usuário (UI)</b>	Telas coerentes com o objetivo do app.	Design claro e funcional com elementos conhecidos. O protótipo sustenta as tarefas básicas de usuário.	Design elegante, conciso e agradável com uso consciente de cores, layouts e facilidade de leitura. O protótipo facilita a navegação do usuário pelo app.	O design permite que o usuário interaja facilmente com o conteúdo. O protótipo usa animações, cores e layouts para criar uma experiência transparente e envolvente.	
<b>Experiência do usuário (UX)</b>	Intenção clara. Os usuários conseguem atingir um ou mais objetivos.	Navegação padrão e estável. Caminho intuitivo pelo conteúdo do app.	Adaptável às necessidades do usuário. Trata acessibilidade, privacidade e segurança.	Inovador, encantador e surpreendente. Oferece aos usuários uma nova experiência que diferencia o app de seus concorrentes.	
<b>Conceitos de programação</b>	Algum nível de ligação entre a funcionalidade do app e o código por trás dele.	Explicação de como os conceitos gerais de programação, como tipos de dados, lógica condicional ou eventos de toque, se relacionam com o app.	Descrição de tarefas específicas de programação necessárias para criar o app. Demonstração de como o código é a força motriz da funcionalidade do app.	Explicação da arquitetura, estrutura de dados, algoritmos e recursos do app. Discussão da tomada de decisões ao desenvolver esta abordagem.	
<b>Avaliação técnica (opcional)</b> <i>Para protótipos funcionais de apps no Xcode. Os jurados devem conhecer a linguagem Swift e as melhores práticas de desenvolvimento de apps para iOS.</i>	A linguagem Swift é executada em exemplos específicos. O código é básico, sem abstração.	O código é executado sem erros em todos os casos. O código é básico, com algum grau de abstração.	O código é organizado seguindo as convenções de nomenclatura da linguagem Swift. Alto grau de abstração. As diretrizes de desenvolvimento para iOS são seguidas.	O código é bem documentado com comentários. Uso eficiente dos recursos da linguagem Swift. Emprega organização, como o uso do Model-View-Controller (modelo-visualização-controlador).	
<b>Comentários:</b>					<b>0</b> Pontuação total



**Demonstração de Apps de Alunos**

# **Certificado de conclusão**

Concedido a

Por

---

Assinatura

---

Data

