Exhibición de apps de los estudiantes

Guía de 2019

Exhibición de apps de los estudiantes: Celebrar el ingenio

Diseñar apps es una excelente forma de que los estudiantes trabajen juntos para resolver problemas en tu institución educativa o comunidad. Además, mediante una exhibición de apps de los estudiantes, permites que los aspirantes a programadores celebren su ingenio al presentar ideas y compartir soluciones con sus compañeros, familiares, profesores y la comunidad.

Los estudiantes aportan ideas, planifican y hacen un prototipo de una app; luego, realizan una presentación ante un jurado durante la exhibición. El evento concluye con el reconocimiento de los estudiantes y una celebración de todos los participantes.

Esta guía es un complemento del plan de estudios y los recursos de programación de Apple. Está diseñada para ayudarte a planear y preparar una exhibición. Encontrarás información sobre formatos de exhibiciones que se adapten a tu entorno, consejos para invitar y preparar el jurado, una planilla de evaluación descargable, un certificado y mucho más.

Contenido de esta guía

Encontrarás recursos y materiales personalizados para cada etapa de la organización y realización de una exhibición de apps, que te ayudarán a llevar a cabo un evento inspirador.

Preparar

- Crear una presentación de tres minutos

Planificar

- Formatos de exhibiciones
- Evaluación de la exhibición
- Invitaciones y promoción
- Reconocimiento

Compartir

- Compartir tu exhibición
- Aspectos a tener en cuenta

Preparar

Con el fin de participar en la exhibición, los estudiantes deberán trabajar en el diario de diseño de apps y crear una presentación para el evento. Durante el proceso, los estudiantes trabajan individualmente o en pequeños equipos desarrollando habilidades de pensamiento crítico y creativo a medida que avanzan.

Descarga el Diario de diseño de apps con Swift Playgrounds >

Descarga el Diario de diseño de apps con Xcode >

Preparar una presentación de tres minutos

Durante la exhibición, los estudiantes realizarán una presentación de tres minutos sobre las ideas para su app. Las presentaciones deben incluir:

- Qué problema resuelve la app
- Para quién está diseñada la app y cuál es el impacto que tendrá
- Descripción del proceso de diseño de la app
- Cómo se utilizará la app, incluida una demostración del prototipo
- Demostración de la interfaz del usuario, experiencia del usuario y conceptos de programación en el prototipo

Comparte la planilla de evaluación con los estudiantes para ayudarlos con la presentación de sus proyectos.

Consejos para la presentación

- Muestra tu personalidad.
- Practica tu presentación antes de la exhibición.
- Crea una grabación de pantalla en tu iPhone, iPad o Mac para demostrar el prototipo de la app.
- Utiliza Keynote con voz en off, Clips o iMovie para crear un video de presentación.

Consulta Apple Teacher Learning Center para obtener consejos sobre cómo grabar tu pantalla, agregar audio a Keynote y mucho más.

Planificar

Formato de la exhibición

La exhibición puede ser pequeña o grande, simple o elaborada. Considera los recursos que tienes y quién podría proporcionarte ayuda. Trata de identificar y conseguir el lugar del evento lo antes posible. Puede ser un aula, cafetería, biblioteca, centro comunitario o cualquier lugar con espacio suficiente para que los estudiantes se luzcan con sus apps.

Aquí proporcionamos dos formatos de ejemplo (una feria de apps y un escenario principal) para ayudarte a generar ideas para un evento que se adapte a tus estudiantes, a la escuela y a la comunidad.

Feria de apps

Al igual que una feria de ciencias, una feria de apps permite que los invitados y participantes exploren a su tiempo, visitando la estación de cada equipo para ver los prototipos y escuchar las presentaciones.

Ejemplo de agenda para el formato de feria de apps

- Preparación
- Bienvenida
- 1.ª ronda
- 2.ª ronda
- Puntuación y revisión
- Reconocimiento y certificados
- Observaciones finales
- Foto grupal

Escenario principal

En un evento con escenario principal, los equipos se turnan para presentar sus ideas de apps ante un jurado frente a un público en vivo. El tono es más formal, y este formato permite que los estudiantes practiquen hablar en público desde un escenario.

En este formato, los miembros del jurado se sientan en el escenario, o cerca de este, para poder formular preguntas a los equipos después de sus presentaciones.

Ejemplo de agenda para el formato con escenario principal

- Preparación
- Bienvenida
- Presentación n.° 1
- Comentarios y preguntas del jurado
- Presentación n.° 2
- Comentarios y preguntas del jurado
- Presentación n.° 3, 4, 5, etc.
- Puntuación y revisión
- Reconocimiento y certificados
- Observaciones finales
- Foto grupal

Evaluación de la exhibición

Incluir un jurado es una excelente manera de proporcionar comentarios a los estudiantes sobre sus ideas. No es necesario que los miembros del jurado sean expertos en programación. Considera la posibilidad de invitar a empresarios locales, miembros de la junta directiva de la escuela y líderes de la comunidad para que participen como jurado.

Consejos para la evaluación

- Revisa la planilla de evaluación con los miembros del jurado. Comunícales los tipos de premios y reconocimientos que tienes en mente.
- Invita a los miembros del jurado a que formulen preguntas y proporcionen comentarios a los estudiantes.
- Proporciona un espacio tranquilo para que los miembros del jurado se reúnan y discutan las puntuaciones.

Ejemplo de correo electrónico para invitar a miembros del jurado

Oportunidad de voluntariado: Exhibición de apps de los estudiantes

Estimado/a [nombre]:

[Institución educativa u organización] organizará una exhibición de apps de los estudiantes el [fecha] desde las [hora] hasta las [hora], y nos gustaría que forme parte del jurado del evento. Su experiencia y perspectiva serían muy valiosas para nuestros estudiantes desarrolladores.

Los miembros del jurado escucharán presentaciones breves de los equipos de estudiantes, harán preguntas y proporcionarán comentarios; luego, evaluarán las presentaciones de las apps utilizando una hoja de puntuación que proporcionaremos. Para finalizar, celebraremos la participación de todos los estudiantes en el evento.

Gracias por considerar esta solicitud. Agradecemos sinceramente su apoyo a los jóvenes de nuestra comunidad. Por favor, responda para confirmar su participación o si tiene alguna pregunta.

Atentamente.

[Nombre]
[cargo]
[institución educativa u organización]

Invitaciones y promoción

A continuación, te proporcionamos algunas ideas para que puedas generar entusiasmo y animar a la comunidad para que asista a la exhibición:

- Envía invitaciones especiales a directivos de instituciones educativas y padres.
- Promociona el evento en el sitio web de la institución educativa, en redes sociales y en el boletín informativo.
- Alienta a los estudiantes oradores a que inviten a sus amigos.

Ejemplo de invitación a la exhibición

Celebremos la innovación estudiantil

Únete a nuestra primera exhibición de apps de estudiantes. Apoya a nuestros estudiantes mientras presentan sus ideas de apps que se centran en ayudar a las personas de nuestra comunidad. Todos los equipos tendrán la oportunidad de presentar sus ideas ante un jurado y obtener reconocimiento por sus proyectos.

Detalles del evento
[Fecha]
[Hora]

[Nombre del lugar]
[Dirección del lugar]

[Contacto para preguntas]
[Enlace para confirmar asistencia]

Reconocimiento

Todos los estudiantes deben recibir un certificado de reconocimiento por haber participado en la exhibición. Además, una competencia amistosa puede servir de gran motivación. Considera brindar un reconocimiento con premios al mérito de los estudiantes por logros especiales en el diseño de apps, como los siguientes:

- Mejor innovación
- Mejor diseño
- Mejor presentación

También puedes alentar la participación del público con un premio del tipo “elección del público”. Descarga y modifica esta plantilla de certificado para diferentes premios.

Considera entregarles camisetas a los estudiantes participantes antes o durante la exhibición. Hemos creado una plantilla de diseño de camisetas que puedes descargar aquí.

Compartir

Compartir tu exhibición

Al organizar una exhibición de apps de estudiantes, te unes a una comunidad que ayuda a los estudiantes a convertirse en los innovadores del futuro. Comparte fotos de la exhibición de apps en Twitter con el hashtag #EveryoneCanCode.

Aspectos a tener en cuenta

- Recuerda consultar la política de uso aceptable y las pautas de redes sociales de tu institución educativa y distrito.
- Asegúrate de tener el consentimiento de los padres para compartir el trabajo de los estudiantes.
- Ayuda a los estudiantes a proteger su propiedad intelectual y respetar los derechos de autor de los demás. Consulta Copyrights and Wrongs (9-12) (Derechos de autor y conductas inapropiadas [9-12]) de Common Sense Education si necesitas orientación.

Planilla de evaluación

Descargar >

Nombre del equipo: _____

Categoría	Básico (1 punto)	Intermedio (2 puntos)	Avanzado (3 puntos)	Experto (4 puntos)	Puntos
Contenido de la presentación	Comparte información básica, como el propósito y los destinatarios	Explica claramente el propósito y el diseño de la app, y cómo satisface las necesidades del usuario	Presenta una explicación clara y convincente sobre el problema que se intenta resolver, la demanda del mercado, los destinatarios y cómo se diseñó la app para satisfacer las necesidades del usuario	Realiza una presentación convincente respaldada por evidencia que muestra cómo la app cumple, supera o redefine las necesidades del usuario	
Exposición de la presentación	Informativa; un miembro del equipo realiza la presentación	Segura, entusiasta; más de un miembro del equipo realiza la presentación	Atractiva, buena utilización de elementos visuales; el equipo destaca las contribuciones de cada miembro	Narración memorable y creativa, soporte visual atractivo; transiciones fluidas entre los miembros del equipo	
Interfaz de usuario	Pantallas uniformes que justifican el propósito de la app	Diseño funcional y claro con elementos familiares; el prototipo es compatible con las tareas básicas del usuario	Diseño elegante, conciso y agradable con uso sensato del color, la disposición y la legibilidad; el prototipo le proporciona al usuario un sentido de ubicación dentro de la navegación	El diseño invita al usuario a interactuar con el contenido; el prototipo utiliza animación, color y disposición de elementos para crear una experiencia fluida y atractiva	
Experiencia del usuario	Intención clara; los usuarios pueden lograr uno o más objetivos	Navegación uniforme y estándar; recorrido intuitivo a través del contenido de la app	Adaptable a las necesidades del usuario; aborda la accesibilidad, privacidad y seguridad	Innovadora, sorprendente y agradable; ofrece a los usuarios un nuevo tipo de experiencia que la diferencia de los competidores	
Conceptos de programación	Cierta conexión entre la funcionalidad de la app y el código subyacente	Explicación sobre cómo los conceptos generales de programación (los tipos de datos, la lógica condicional o los eventos táctiles) se relacionan con la app	Descripción de las tareas de programación específicas necesarias para desarrollar la app; demostración de cómo ese código potencia la funcionalidad de la app	Explicación de la arquitectura de la app, la estructura de datos, los algoritmos y las funciones; debate sobre la toma de decisiones para desarrollar este enfoque	
Revisión técnica (opcional) *Para prototipos de apps funcionales en Xcode. Los miembros del jurado deben estar familiarizados con las prácticas recomendadas de desarrollo en iOS y Swift.*	El código Swift se ejecuta en ejemplos específicos; el código es básico, sin abstracción	El código se ejecuta sin errores en todos los casos; el código es básico, con algunos casos de abstracción	El código está organizado con un claro uso de la nomenclatura de Swift; alto grado de abstracción; sigue las pautas de iOS	El código está bien documentado con comentarios; uso eficaz de las funciones de Swift; se emplea organización, como el patrón modelo-vista-controlador	
Comentarios:					**0** **Puntuación total**

Exhibición de apps de los estudiantes

Certificado de logro

Otorgado a

Por

Firma

Fecha

© 2019 Apple Inc. Todos los derechos reservados. Apple, el logotipo de Apple, iMovie, iPad, iPhone, Keynote, Mac y Xcode son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en Estados Unidos y en otros países. Swift y Swift Playgrounds son marcas comerciales de Apple Inc. Marzo de 2019