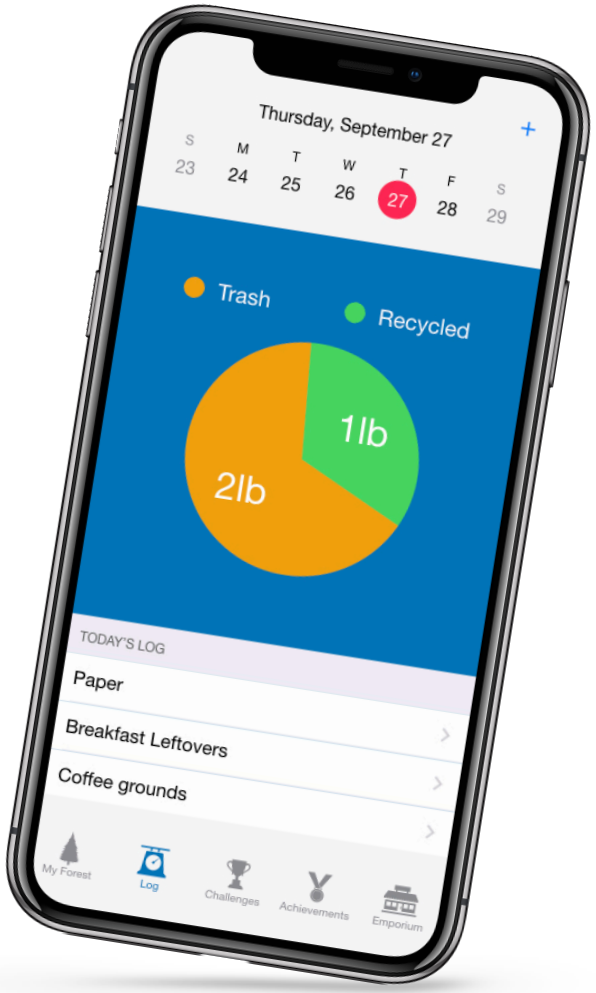
คู่มือการแสดงผลงานแอพ

การแสดงผลงานแอพ
ยกย่องความสามารถ

การออกแบบแอพเป็นวิธีการทำงานร่วมกันเพื่อแก้ไขปัญหาชุมชนที่ยอดเยี่ยม อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้นักเขียนโค้ดที่มีความมุ่งมั่นได้แสดงความสามารถโดยการนำเสนอไอเดียและแบ่งปันโซลูชั่นของตนกับเพื่อนร่วมชั้น ครอบครัว ผู้สอน และชุมชนผ่านการจัดการแสดงผลงานแอพ

หลังจากผู้เข้าร่วมทำงานร่วมกันเพื่อระดมความคิด วางแผน และสร้างต้นแบบแอพแล้ว พวกเขาจะต้องสร้างสื่อนำเสนอเพื่อใช้เสนอต่อคณะผู้ตัดสิน ในระหว่างการแสดงผลงาน กิจกรรมจะจบลงด้วยการยกย่องความสามารถของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน

คู่มือนี้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรและแหล่งข้อมูลการเขียนโค้ดของ Apple ซึ่งออกแบบมาเพื่อช่วยคุณเริ่มต้นวางแผนและเตรียมพร้อมสำหรับกิจกรรมการแสดงผลงาน คุณจะพบข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการแสดงผลงานที่เหมาะกับสภาพแวดล้อมของคุณ เคล็ดลับในการเชิญและเตรียมความพร้อมให้กับผู้ตัดสิน เกณฑ์การวัดผลและใบรับรองที่ดาวน์โหลดได้ และอื่นๆ อีกมากมาย

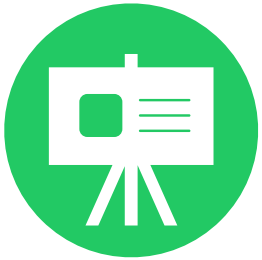


เนื้อหาในคู่มือนี้

คุณจะพบแหล่งข้อมูลและสื่อแบบปรับแต่งเองได้ที่ออกแบบมาเพื่ออำนวยความสะดวกในการจัดเตรียมกิจกรรมการแสดงผลงานที่สร้างแรงบันดาลใจ สำหรับการเตรียมการและการจัดการแสดงผลงานแอพในแต่ละขั้นตอน

เตรียมพร้อม

- สร้างสื่อนำเสนอความยาว 3 นาที



วางแผน

- รูปแบบการแสดงผลงาน
- การตัดสินการแสดงผลงาน
- คำเชิญและการโปรโมท
- การยกย่องชมเชย

แชร์

- แชร์การแสดงผลงานของคุณ
- สิ่งที่ต้องพิจารณา

เตรียมพร้อม

ผู้ที่ต้องการเข้าร่วมการแสดงผลงานในครั้งนี้จะต้องทำงานโดยใช้บันทึกการออกแบบแอพและสร้างสื่อนำเสนอสำหรับกิจกรรมนี้ ผู้เข้าร่วมจะทำงานเพียงคนเดียวหรือทำงานเป็นกลุ่มเล็กๆ ก็ได้ ซึ่งจะพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการคิดเชิงสร้างสรรค์ไปตลอดทั้งกระบวนการทำงาน

ดาวน์โหลดบันทึกการออกแบบแอพ >

สร้างสื่อนำเสนอความยาว 3 นาที

ระหว่างการนำเสนอผลงาน ผู้เข้าร่วมจะต้องทำการนำเสนอความยาว 3 นาทีเพื่อพูดถึงไอเดียเกี่ยวกับแอพของตน การนำเสนอควรประกอบด้วยสิ่งต่อไปนี้

- ปัญหาที่แอพกำลังแก้ไข
- แอพนี้ออกแบบมาเพื่อใครและแอพจะส่งผลอะไรบ้าง
- คำอธิบายกระบวนการออกแบบแอพ
- วิธีการใช้งานแอพ รวมถึงการสาธิตการทำงานของแอพต้นแบบ
- การสาธิตอินเทอร์เฟสผู้ใช้ ประสบการณ์การใช้งานของผู้ใช้ และแนวคิดการเขียนโค้ดในแอพต้นแบบ

แชร์เกณฑ์การวัดผลให้กับผู้เข้าร่วมเพื่อช่วยให้พวกเขาเตรียมพร้อมสำหรับการนำเสนอโครงการของตน

วางแผน

รูปแบบการแสดงผลงาน

การแสดงผลงานของคุณอาจจะเล็กหรือใหญ่ เรียบง่ายหรือซับซ้อนก็ได้ ให้คุณพิจารณาทรัพยากรที่มีอยู่ รวมถึงผู้ที่อาจให้การสนับสนุนคุณได้ พยายามระบุและหาสถานที่จัดงานให้ได้โดยเร็วที่สุด ซึ่งอาจเป็นห้องเรียน โรงอาหาร ห้องสมุด ศูนย์ชุมชน หรือที่ใดก็ได้ที่มีพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมแสดงแอพของตน

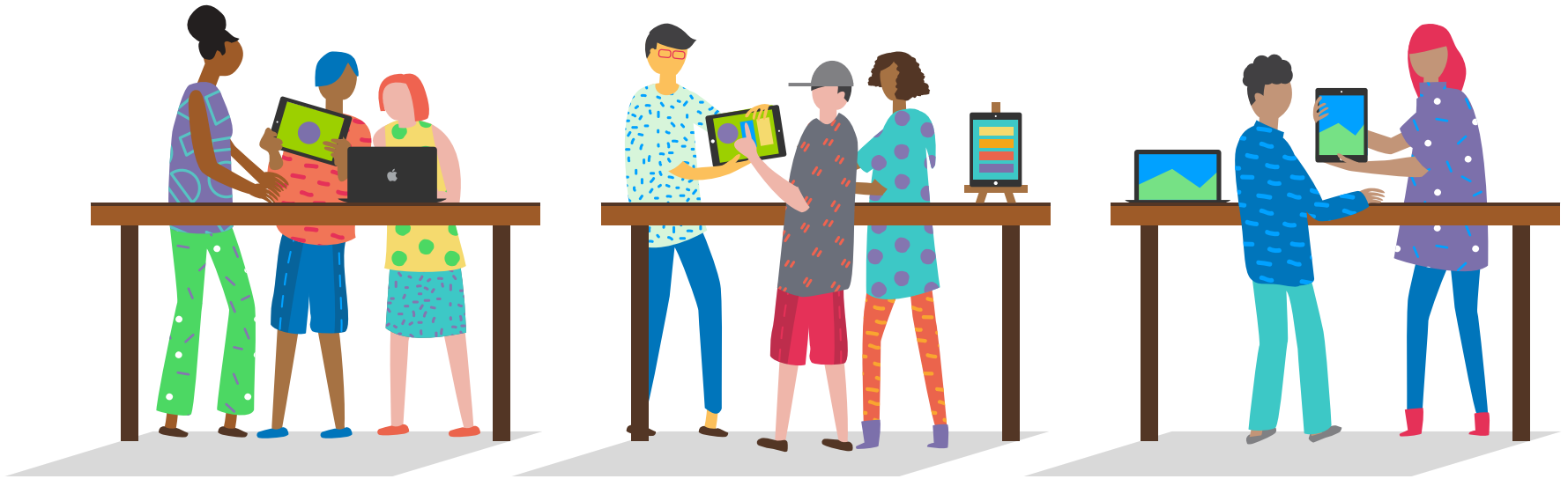
เราได้ให้ตัวอย่างไอเดียสำหรับการแสดงผลงาน 2 รูปแบบ นั่นคือ งานแสดงแอพและเวทีหลัก เพื่อกระตุ้นให้เกิดไอเดียในการจัดกิจกรรมที่เหมาะกับผู้เข้าร่วมและชุมชนมากที่สุด

งานแสดงแอพ

เช่นเดียวกับงานแสดงผลงานทางวิทยาศาสตร์ งานแสดงแอพเปิดโอกาสให้แขกและผู้เข้าร่วมได้เดินสำรวจอย่างอิสระ แวะชมสถานีของแต่ละทีมเพื่อดูแอพต้นแบบ และฟังการนำเสนอแอพเหล่านั้น

ตัวอย่างกำหนดการสำหรับงานแสดงแอพ

- เตรียมการ
- ต้อนรับ
- รอบที่ 1
- รอบที่ 2
- ให้คะแนนและรีวิว
- ยกย่องชมเชยและมอบใบรับรอง
- กล่าวปิดท้าย
- ถ่ายภาพหมู่



เวทีหลัก

ในกิจกรรมแบบใช้เวทีหลัก ทีมต่างๆ จะผลัดกันนำเสนอไอเดียเกี่ยวกับแอพของตนแก่คณะผู้ตัดสินต่อหน้าผู้ชมภายในงาน บรรยากาศจะมีความเป็นทางการมากกว่า อีกทั้งกิจกรรมรูปแบบนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ฝึกฝนการพูดในที่สาธารณะบนเวทีอีกด้วย

ในการนำเสนอผลงานรูปแบบนี้ ผู้ตัดสินจะนั่งบนเวทีหรือใกล้ๆ เวทีเพื่อที่จะได้ถามคำถามหลังจากทีมต่างๆ นำเสนอผลงานเรียบร้อยแล้ว

ตัวอย่างกำหนดการสำหรับเวทีหลัก

- เตรียมการ
- ต้อนรับ
- การนำเสนอ 1
- ข้อคิดเห็นและคำถามจากผู้ตัดสิน
- การนำเสนอ 2
- ข้อคิดเห็นและคำถามจากผู้ตัดสิน
- การนำเสนอ 3, 4, 5 จนครบทุกทีม
- ให้คะแนนและรีวิว
- ยกย่องชมเชยและมอบใบรับรอง
- กล่าวปิดท้าย
- ถ่ายภาพหมู่

การตัดสินการแสดงผลงาน

การมีผู้ตัดสินเป็นวิธีที่ยอดเยี่ยมในการให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับไอเดียของผู้เข้าร่วม ผู้ตัดสินไม่จำเป็นต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนโค้ด คุณอาจลองเชิญนักธุรกิจในท้องถิ่นและผู้นำชุมชนมาเป็นผู้ตัดสินก็ได้

เคล็ดลับสำหรับการตัดสิน

- ตรวจสอบเกณฑ์การให้คะแนนกับผู้ตัดสิน แจ้งให้ผู้ตัดสินทราบเกี่ยวกับประเภทของรางวัลและการยกย่องชมเชยที่คุณวางแผนไว้
- กระตุ้นให้ผู้ตัดสินถามคำถามผู้เข้าร่วมและให้ข้อคิดเห็น
- จัดพื้นที่เงียบๆ ให้ผู้ตัดสินได้ประชุมและพูดคุยเกี่ยวกับการให้คะแนน

ตัวอย่างอีเมลสำหรับการสรรหาผู้ตัดสิน

โอกาสในการเป็นอาสาสมัคร: การแสดงผลงานแอพ

เรียนคุณ [ชื่อ]

[องค์กร] มีแผนที่จะจัดกิจกรรมการแสดงผลงานแอพในวันที่ [วันที่] ตั้งแต่เวลา [เวลา] ถึง [เวลา] และเรามีความประสงค์ที่จะขอเชิญคุณมาร่วมเป็นผู้ตัดสินในกิจกรรมนี้ ประสบการณ์และทัศนคติของคุณมีคุณค่าอย่างยิ่งต่อนักพัฒนารุ่นใหม่ของเรา

ผู้ตัดสินจะได้ฟังการนำเสนอสั้นๆ จากทีมผู้เข้าร่วม ถามคำถามและให้ข้อคิดเห็นต่างๆ จากนั้นจึงให้คะแนนการนำเสนอแอพโดยใช้เอกสารการให้คะแนนที่เราจัดเตรียมไว้ให้ ในตอนท้ายเราจะร่วมฉลองกับผู้เข้าร่วมทุกคนที่เข้าร่วมกิจกรรมนี้

ขอขอบคุณที่พิจารณาคำขอนี้ เราซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่งที่คุณมีส่วนสนับสนุนเยาวชนในชุมชนของเรา โปรดตอบกลับเพื่อยืนยันการเข้าร่วมหรือสอบถามข้อสงสัย

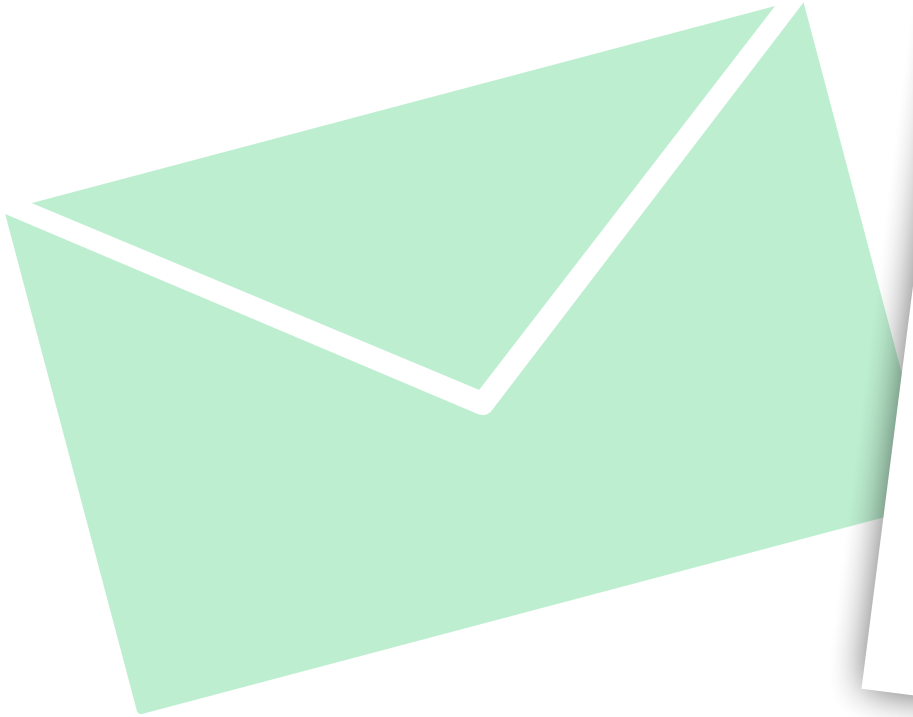
ขอแสดงความนับถือ

[ชื่อ]
[ตำแหน่ง]
[สถานศึกษาหรือองค์กร]

คำเชิญและการโปรโมท

ตัวอย่างไอเดียที่จะช่วยคุณสร้างความน่าตื่นเต้นและสนับสนุนให้ชุมชนเข้าร่วมกิจกรรมการแสดงผลงานมีดังนี้

- ส่งคำเชิญถึงแขกคนพิเศษ เช่น สมาชิกในครอบครัวและหัวหน้าชุมชน
- โปรโมทกิจกรรมบนเว็บไซต์ขององค์กร โซเชียลมีเดีย และในจดหมายข่าวของคุณ
- สนับสนุนให้ผู้นำเสนอชวนเพื่อนๆ และครอบครัวมาร่วมงาน



ตัวอย่างจดหมายเชิญเข้าร่วมการแสดงผลงาน

ฉลองการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ

ขอเชิญเข้าร่วมกิจกรรมการแสดงผลงานแอพที่จัดขึ้นเป็นครั้งแรกของเรา และสนับสนุนผู้เข้าร่วมเมื่อพวกเขานำเสนอไอเดียเกี่ยวกับแอพที่มุ่งเน้นช่วยเหลือผู้คนในชุมชน ทุกทีมจะมีโอกาสนำเสนอผลงานต่อคณะผู้ตัดสินและได้รับการยกย่องชมเชยสำหรับผลงานของตัวเอง

รายละเอียดกิจกรรม
[วันที่]
[เวลา]

[ชื่อสถานที่]
[ที่อยู่ของสถานที่]

[ผู้ติดต่อสำหรับสอบถามรายละเอียด]
[ลิงก์ RSVP]

การยกย่องชมเชย

ผู้เข้าร่วมทุกคนควรได้รับใบรับรองความสำเร็จในการเข้าร่วมการแสดงผลงาน นอกจากนี้ การแข่งขันกระชับมิตรยังสร้างแรงจูงใจได้อย่างยอดเยี่ยมอีกด้วย คุณสามารถยกย่องชมเชยความเป็นเลิศด้านการออกแบบแอพของผู้เข้าร่วมด้วยรางวัลต่างๆ เช่น

- นวัตกรรมดีเด่น
- การออกแบบดีเด่น
- การนำเสนอดีเด่น

นอกจากนี้ คุณยังสามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้ชมด้วยรางวัลขวัญใจมหาชนได้อีกด้วย ดาวน์โหลดและแก้ไขเทมเพลตใบรับรองนี้ให้เหมาะกับรางวัลต่างๆ

พิจารณาแจกเสื้อยืดแก่ผู้เข้าร่วมก่อนหรือในระหว่างกิจกรรมการแสดงผลงาน เราได้สร้างเทมเพลตการออกแบบเสื้อยืดที่คุณสามารถดาวน์โหลดได้ที่นี่

แชร์

แชร์การแสดงผลงานของคุณ

เมื่อคุณจัดกิจกรรมการแสดงผลงานแอพ คุณกำลังเข้าร่วมชุมชนที่ช่วยสนับสนุนนักสร้างสรรค์นวัตกรรมแห่งอนาคต ติดตาม @AppleEDU บน Twitter และอัพเดทข่าวสารกิจกรรมการแสดงผลงานแอพของคุณโดยใช้แท็ก #EveryoneCanCode

สิ่งที่ต้องพิจารณา

- โปรดอย่าลืมศึกษาแนวทางเกี่ยวกับโซเชียลมีเดียและนโยบายการใช้งานที่ยอมรับได้ขององค์กรของคุณ
- อย่าลืมขอความยินยอมจากผู้ปกครองเพื่อแชร์ผลงานของนักศึกษา
- ช่วยผู้เข้าร่วมปกป้องทรัพย์สินทางปัญญาของตนและเคารพในลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น โปรดดู ลิขสิทธิ์และการกระทำความผิด (9-12) จาก Common Sense Education หากคุณต้องการคำแนะนำ

เกณฑ์การประเมิน

ดาวน์โหลด >

ชื่อทีม: _____

หมวดหมู่	มือใหม่ (1 คะแนน)	ระดับกลาง (2 คะแนน)	มีฝีมือ (3 คะแนน)	เชี่ยวชาญ (4 คะแนน)	คะแนน
เนื้อหาที่นำเสนอ	แชร์ข้อมูลพื้นฐาน เช่น วัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย	อธิบายวัตถุประสงค์ของแอพ การออกแบบ และวิธีที่แอพตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างชัดเจน	นำเสนออย่างชัดเจนและอธิบายถึงปัญหาที่กำลังแก้ไข ความต้องการของตลาด กลุ่มเป้าหมาย และวิธีการออกแบบแอพเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างน่าดึงดูดใจ	นำเสนอได้อย่างโน้มน้าวใจและมีหลักฐานสนับสนุนที่แสดงให้เห็นว่าแอพสามารถตอบสนอง ทำได้เกินความคาดหมายหรือกำหนดนิยามใหม่ให้ความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างไรบ้าง	
การนำเสนอข้อมูล	ให้ข้อมูล โดยมีสมาชิกของทีมหนึ่งคนเป็นผู้นำเสนอ	มีความมั่นใจ กระตือรือร้น โดยมีสมาชิกของทีมมากกว่าหนึ่งคนเป็นผู้นำเสนอ	น่าสนใจและมีการใช้ภาพประกอบเรื่องราวได้ดี โดยทีมให้ความสำคัญกับผลงานของสมาชิกแต่ละคน	สร้างสรรค์ เล่าเรื่องได้น่าประทับใจ มีการใช้ภาพประกอบที่น่าสนใจ โดยสมาชิกในทีมส่งต่อการนำเสนออย่างราบรื่น	
อินเทอร์เฟซผู้ใช้	ภาพหน้าจอที่สอดคล้องกันซึ่งช่วยสนับสนุนวัตถุประสงค์ของแอพ	ดีไซน์สำหรับการใช้งานมีความชัดเจน โดยใช้องค์ประกอบที่คุ้นเคย แอพต้นแบบสนับสนุนการใช้งานขั้นพื้นฐานของผู้ใช้	ดีไซน์เรียบหรู กระชับ และสบายตา โดยใส่ใจเรื่องสี เลย์เอาท์ และความอ่านง่าย แอพต้นแบบช่วยนำทางผู้ใช้ไปยังส่วนต่างๆ	ดีไซน์สนับสนุนให้ผู้ใช้โต้ตอบกับคอนเทนต์ แอพต้นแบบใช้แอนิเมชั่น สี และเลย์เอาท์เพื่อสร้างประสบการณ์การใช้งานที่ราบรื่นและน่าสนใจ	
ประสบการณ์การใช้งาน	มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน ผู้ใช้ทำได้ตามเป้าหมายตั้งแต่หนึ่งอย่างขึ้นไป	การนำทางสอดคล้องกันและมีมาตรฐาน ไปยังคอนเทนต์ของแอพได้ง่ายดาย	ปรับได้ตามความต้องการของผู้ใช้ตอบสนองความต้องการทั้งด้านการเข้าถึง ความเป็นส่วนตัว และความปลอดภัย	มีความสร้างสรรค์ น่าประหลาดใจ และน่าชื่นชม มอบประสบการณ์รูปแบบใหม่ให้กับผู้ใช้ ซึ่งก้าวล้ำกว่าคู่แข่ง	
แนวคิดการเขียนโค้ด	บางฟังก์ชั่นของแอพและโค้ดเบื้องหลังมีความเกี่ยวข้องกัน	อธิบายว่าแนวคิดการเขียนโค้ดทั่วไป เช่น ประเภทข้อมูล ตรรกะเงื่อนไข หรือสิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อสัมผัส มีความสัมพันธ์กับแอพอย่างไร	บรรยายถึงงานเขียนโค้ดที่จำเป็นต่อการสร้างแอพแบบเฉพาะเจาะจง การสาธิตว่าโค้ดดังกล่าวส่งผลกับฟังก์ชั่นของแอพอย่างไร	อธิบายเกี่ยวกับสถาปัตยกรรม โครงสร้างข้อมูล อัลกอริทึม และคุณสมบัติของแอพ โดยอภิปรายเรื่องการตัดสินใจในการพัฒนาวิธีการนี้	
การตรวจสอบด้านเทคนิค (ไม่บังคับ) สำหรับแอพต้นแบบที่ใช้งานได้ใน *Xcode* ผู้ตัดสินควรมีความคุ้นเคยกับแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุดในการพัฒนา *Swift* และ *iOS*	รันโค้ด Swift ในตัวอย่างที่เฉพาะเจาะจง โดยโค้ดที่ใช้เป็นแบบพื้นฐานและไม่มีการทำ Abstraction	รันโค้ดโดยไม่มีข้อผิดพลาดในทุกกรณี โดยโค้ดที่ใช้เป็นแบบพื้นฐานและสังเกตเห็นการทำ Abstraction บ้าง	โค้ดเป็นระเบียบเรียบร้อยโดยตั้งชื่อตามมาตรฐาน Swift อย่างชัดเจน สังเกตเห็นการทำ Abstraction ค่อนข้างมาก เป็นไปตามแนวทางของ iOS	มีการเขียนคำอธิบายประกอบโค้ด มีการเขียนคำอธิบาย ใช้คุณสมบัติต่างๆ ของ Swift ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้การจัดระเบียบ เช่น Model-View-Controller	
ความคิดเห็น:					**0** **คะแนนรวม**

การแสดงผลงานแอพ

ประกาศนียบัตรรับรองความสำเร็จ

มอบให้กับ

สำหรับ

ลายเซ็น

วันที่

© 2019 Apple Inc. สงวนสิทธิ์ทุกประการ Apple, โลโก้ Apple, iMovie, iPad, iPhone, Keynote, Mac และ Xcode เป็นเครื่องหมายการค้าของ Apple Inc. ซึ่งจดทะเบียนในสหรัฐอเมริกาและประเทศอื่นๆ
Swift และโลโก้ Swift เป็นเครื่องหมายการค้าของ Apple Inc. ส่วน IOS เป็นเครื่องหมายการค้าหรือเครื่องหมายการค้าจดทะเบียนของ Cisco ในสหรัฐอเมริกาและประเทศอื่นๆ และมีการใช้ภายใต้สิทธิ์การใช้งาน พฤศจิกายน 2019