



# Guia de Demonstração de Apps



# Demonstração de Apps

## Celebração da criatividade

O design de apps é uma excelente maneira de trabalhar em grupo para resolver problemas da comunidade. Ao organizar uma demonstração, virtual ou presencial, de apps, 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 e familiares.

Após os participantes 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 e uma comemoração de todos os participantes.

Este guia 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.



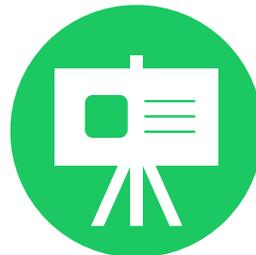
# Conteúdo do guia

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

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



## Compartilhar

- Compartilhe sua demonstração
- Pontos a serem considerados



# Preparação

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

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

## Crie uma apresentação de três minutos

Durante a demonstração, os participantes 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 participantes a [ficha de avaliação](#) dos jurados para ajudá-los a se prepararem para apresentar os projetos.

### Dê estas dicas de apresentação para os participantes:

- 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.
- Em apresentações online, peça que um integrante da equipe fique responsável pelo bate-papo para responder a eventuais dúvidas.
- Para um visual melhor no Keynote, oculte a barra de ferramentas, o painel de formatação e o navegador de slides. Pressione `⌘P` para iniciar a apresentação.

Os educadores podem acessar o [Apple Teacher Learning Center](#) para obter dicas sobre gravação da tela, inclusão de áudio no Keynote e muito mais.



# Planejamento

## Formato da demonstração

A demonstração pode ser pequena ou grande, virtual ou presencial. Considere os recursos que você já tem e também quem pode oferecer ajuda. Tente identificar o quanto antes como e onde você realizará o evento. Pode ser em uma sala de aula, na biblioteca ou em um centro comunitário. Ou você pode fazer isso online usando um sistema de videoconferência para que os participantes possam mostrar seus apps!

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

### Feira de apps

Como uma feira de ciências, uma feira de apps permite que os visitantes e participantes explorem tudo no ritmo de cada um, 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 participantes 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



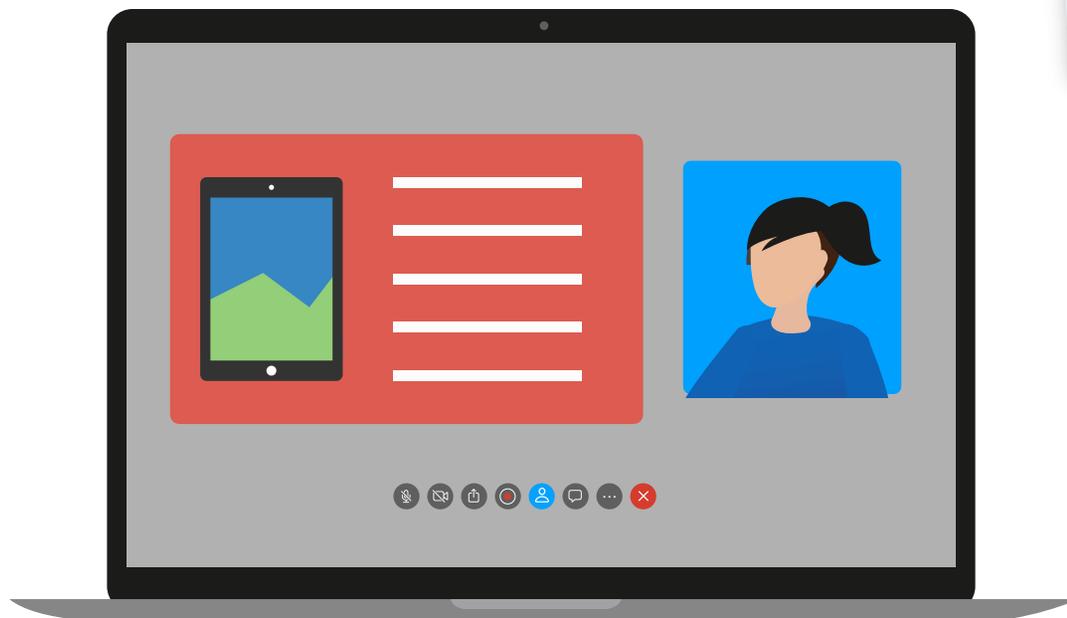


## Demonstração virtual

Uma demonstração virtual oferece às equipes a oportunidade de fazer suas apresentações de app online usando uma ferramenta de videoconferência. Pode ser uma maneira divertida de comemorar com os alunos em qualquer ambiente de aprendizagem.

Considere ensaiar com os alunos antes do evento para ajudá-los a se familiarizar com o formato e praticar suas apresentações. No dia da apresentação, crie um clima de comemoração com uma música de boas-vindas. É importante também que o mestre de cerimônias esteja animado.

Se os jurados não conseguirem participar de uma videoconferência, considere compartilhar os vídeos de gravação da tela. Os jurados poderão enviar o feedback para os alunos por escrito ou por vídeo.



### Programação de exemplo de um formato de demonstração virtual

- Preparação dos apresentadores
- Boas-vindas
- 1ª apresentação
- Comentários e perguntas dos jurados
- 2ª apresentação
- Comentários e perguntas dos jurados
- 3ª, 4ª, 5ª apresentações (quantas forem necessárias)
- Pausa para pontuação e avaliação
- Reconhecimento
- Observações finais

### Dicas para um formato de demonstração virtual

- Deve haver um integrante disponível para tirar dúvidas do público por bate-papo ou mensagem de texto.
- Silencie todos os participantes que não estiverem se apresentando para reduzir o ruído de fundo.
- Faça uma videoconferência ou chamada separada com os jurados para falar sobre as apresentações.
- Considere fazer capturas de tela para criar uma montagem de fotos da apresentação que você possa compartilhar com os participantes.
- Após o envio, envie por e-mail para os participantes o certificado de participação.



## Avaliação da demonstração

A inclusão de jurados é uma excelente maneira de os participantes receberem comentários sobre suas ideias. Os jurados não precisam ser especialistas em programação. Considere convidar empresários locais e líderes comunitários para serem jurados. A vantagem de fazer uma apresentação virtual é convidar jurados de diferentes lugares; não tenha medo de inovar.

### 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 a fazer perguntas e comentários aos participantes.
- Proporcione aos jurados um local tranquilo para que se reúnam e debatam as pontuações.
- Para demonstrações virtuais, os jurados podem fazer uma videoconferência ou chamada separada.



### Exemplo de e-mail para convidar jurados

**Oportunidade de voluntariado – Demonstração de apps**  
Olá, [nome],

A [organização] está planejando um evento de demonstração de apps no dia [data], das [horário] às [horário], e gostaríamos que você participasse do júri do evento. Sua experiência e perspectiva seriam muito úteis para os nossos programadores.

Os jurados assistirão a breves apresentações das equipes de participantes, 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 de todos no evento.

Agradecemos sua atenção. É muito importante ter o seu apoio aos jovens da nossa comunidade. Por favor, responda a este e-mail para confirmar sua participação ou tirar dúvidas.

Atenciosamente,

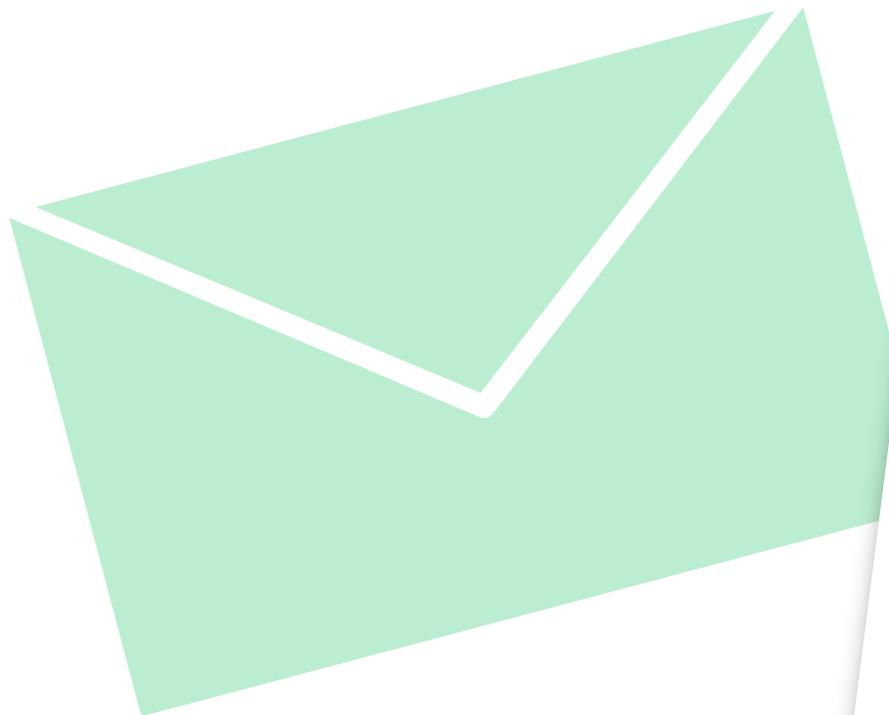
[nome]  
[cargo]  
[escola ou organização]



## 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 para convidados especiais, como familiares e líderes comunitários.
- Divulgue o evento no site da organização, nas redes sociais e no boletim informativo da instituição.
- Incentive os apresentadores a convidar amigos e familiares.



### Exemplo de convite da demonstração

#### Celebração da inovação

Participe do nosso primeiro evento de demonstração de apps! Venha assistir a apresentações das ideias de apps elaboradas pelos nossos participantes, 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 participantes devem receber um certificado por participar da demonstração. Além disso, uma competição amistosa pode ser um excelente motivador. Considere reconhecer os participantes 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 presentear os participantes com camisetas antes ou durante o evento de demonstração. Criamos um modelo de camiseta que você pode baixar [aqui](#).



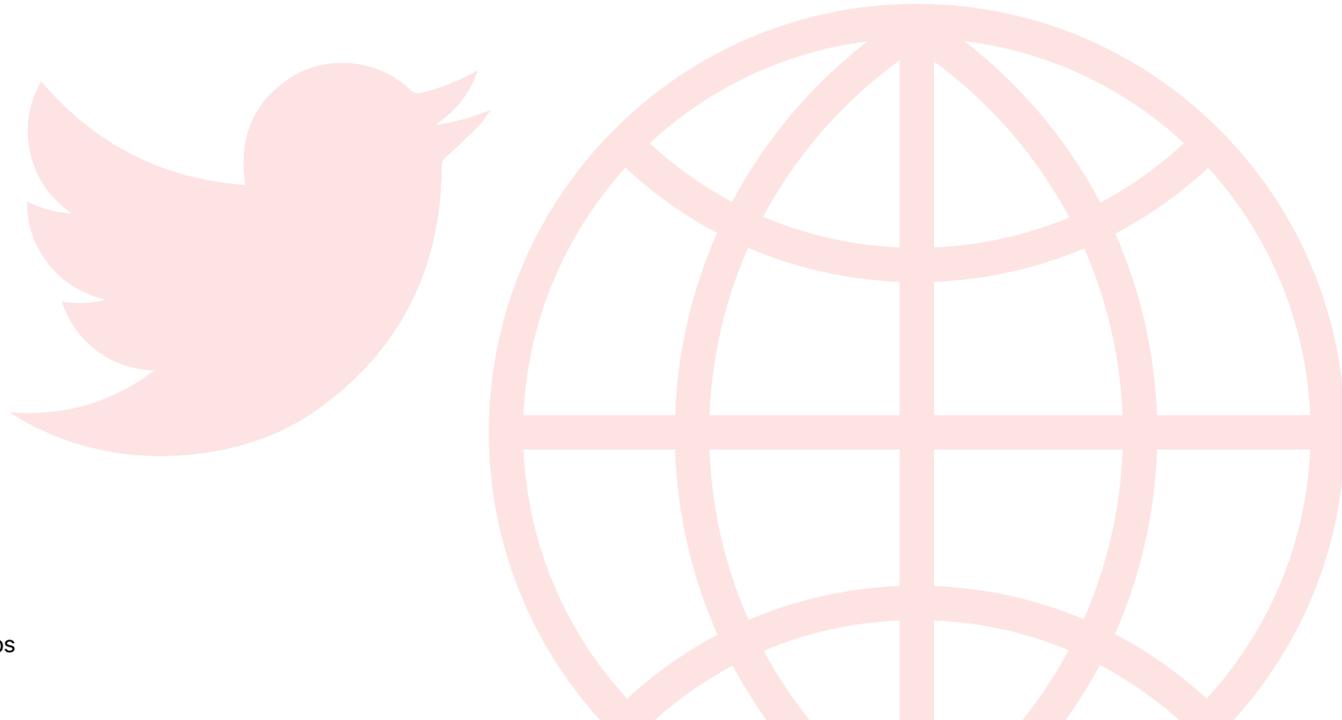
# Compartilhar

## Compartilhe sua demonstração

Ao realizar uma demonstração de apps, você fará parte de uma comunidade que apoia pessoas inovadoras do futuro. Siga @AppleEDU no Twitter e nos mostre o que está acontecendo em seus eventos de apresentação de apps usando a hashtag #EveryoneCanCode.

## Pontos a serem considerados

- Consulte as diretrizes e política de uso aceitável das redes sociais de sua organização.
- Obtenha a autorização dos pais para compartilhar o trabalho dos alunos.
- Ajude os participantes 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.	Explica de forma clara o objetivo e o design do app, e como ele atende às necessidades do usuário.	Fornecer 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

# Certificado de Conclusão

Concedido a

Por

---

Assinatura

---

Data

