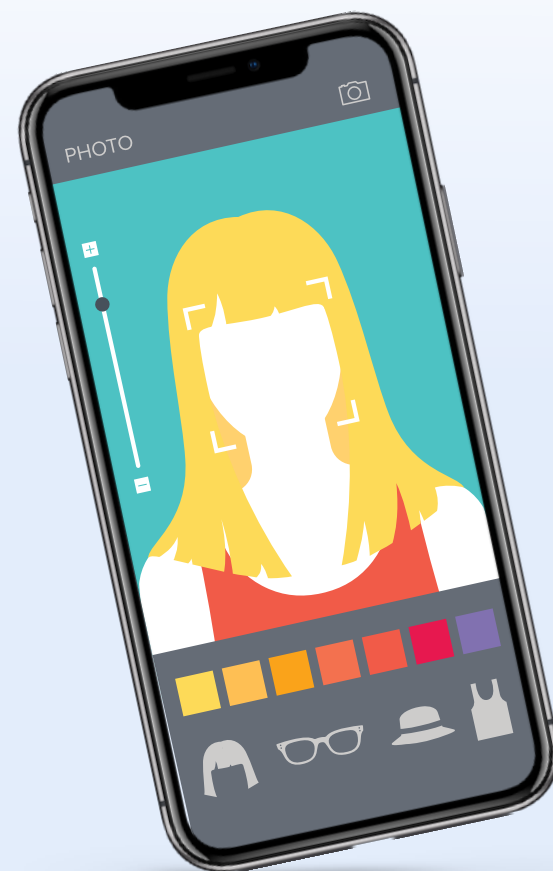


Presentación de apps de los alumnos



Manual de 2019

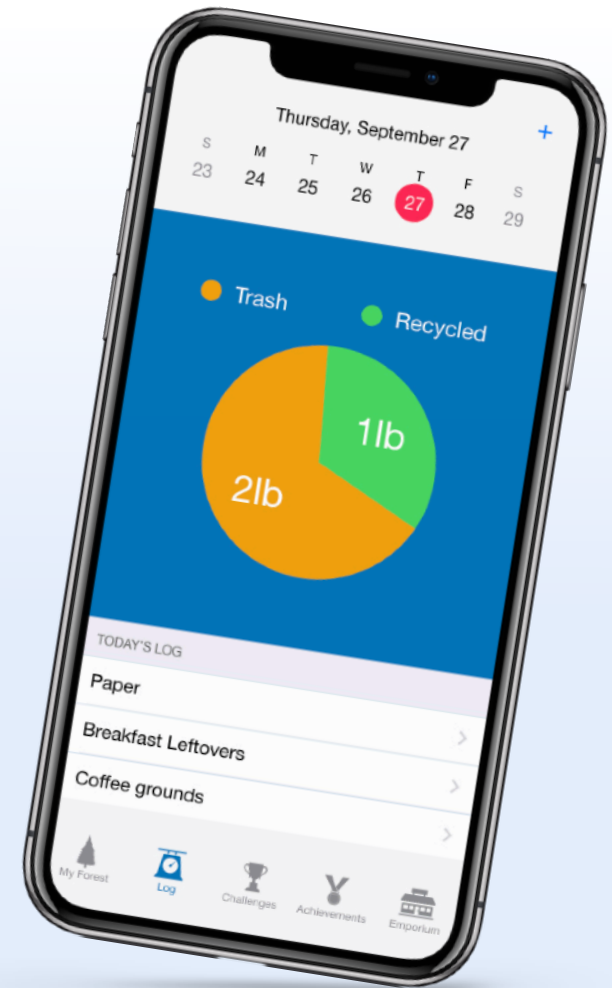


Presentación de apps de los alumnos: ¡viva la creatividad!

Diseñar apps es una manera estupenda de que los alumnos trabajen en equipo para resolver problemas de su centro o de la sociedad en la que viven. Al presentar sus apps, estos aspirantes a programadores pueden exponer sus ideas y compartir soluciones con sus compañeros, familiares, profesores y el resto de su entorno.

Después de haber trabajado en equipo para proponer ideas, planificar y hacer el prototipo de una app, tienen la oportunidad de presentarla ante un jurado. La presentación concluye con la felicitación a los estudiantes y una pequeña celebración.

Este manual complementa el currículo y los recursos sobre programación de Apple. Su objetivo es ayudarte a planificar y preparar la presentación. Encontrarás información sobre distintos formatos que pueden adaptarse a tu caso, consejos para invitar y preparar al jurado, una rúbrica de evaluación y un certificado descargables, y mucho más.



Contenido de la guía

Se incluyen recursos y materiales personalizables para todas las fases del proceso que te ayudarán a organizar una presentación de lo más inspiradora.



Preparación

- Crea una presentación de tres minutos



Planificación

- Formatos de presentación
- Valoración de la presentación
- Invitaciones y promoción
- Reconocimiento



Difusión

- Comparte tu presentación
- Consideraciones importantes



Preparación

Para participar en la presentación, los alumnos tienen que trabajar en el diario de diseño de una app y preparar una presentación para el evento. Durante el proceso, trabajarán de forma independiente o en grupos reducidos para desarrollar sus habilidades de pensamiento crítico y creativo.

[Descargar el diario de diseño de apps de Swift Playgrounds >](#)

[Descargar el diario de diseño de apps de Xcode >](#)

Prepara una presentación de tres minutos

Durante el evento, los alumnos harán una presentación de tres minutos para exponer las ideas que hay detrás de la app. Las presentaciones deben incluir:

- El problema que aborda la app.
- A quién está dirigida la app y qué repercusión tendrá.
- Descripción del proceso de diseño de la app.
- Cómo se usará la app, incluida una demo del prototipo.
- Demostración de la interfaz, la experiencia de usuario y los conceptos de programación del prototipo.

Comparte la [rúbrica de evaluación](#) con los alumnos para ayudarlos a presentar sus proyectos.

Consejos para la presentación

- Muestra tu personalidad.
- Ensaya la presentación antes del evento.
- Graba la pantalla del iPhone, iPad o Mac para enseñar el prototipo de la app.
- Usa Keynote con voz en off, Clips o iMovie para crear un vídeo.

Encontrarás recomendaciones para grabar la pantalla, añadir audio a Keynote y mucho más en el [Apple Teacher Learning Center](#).



Planificación

Formato de presentación

La presentación puede ser grande o pequeña, sencilla o elaborada. Valora los recursos de los que dispones y quién podría echarte una mano. Procura elegir y reservar un espacio lo antes posible. Puede ser una clase, la cafetería, la biblioteca, el centro cultural o cualquier lugar donde los alumnos puedan presentar sus apps.

Te proponemos un par de formatos (una feria de apps y una presentación en salón de actos) que pueden servirte para organizar el evento que mejor se adapte a tus alumnos, centro y entorno.

Feria de apps

Al igual que las ferias de ciencias, las ferias de apps permiten que los invitados y participantes descubran los proyectos a su ritmo, visitando el puesto de cada equipo para ver los prototipos y escuchar las presentaciones.

Programa de ejemplo para una feria de apps

- Preparación
- Bienvenida
- Primera ronda
- Segunda ronda
- Puntuación y comentarios
- Reconocimiento y certificados
- Conclusiones
- Foto de grupo





Presentación en salón de actos

En este tipo de formato, los equipos exponen por turnos sus apps ante un jurado y el público. El estilo es más formal y los alumnos tienen la oportunidad de hablar en público desde un escenario.

El jurado debe estar situado en el escenario o cerca de este para hacer preguntas a los equipos después de las presentaciones.

Programa de ejemplo para una presentación en salón de actos

- Preparación
- Bienvenida
- Presentación 1
- Preguntas y comentarios del jurado
- Presentación 2
- Preguntas y comentarios del jurado
- Presentaciones 3, 4, 5, etc.
- Puntuación y comentarios
- Reconocimiento y certificados
- Conclusiones
- Foto de grupo





Valoración de la presentación

El jurado es una gran forma de que los alumnos reciban opiniones sobre sus ideas. No es necesario que los miembros del jurado sean expertos en programación. Puedes proponérselo a negocios de la zona, miembros de la junta escolar o responsables de la comunidad.

Recomendaciones sobre el jurado

- Repasa la [rúbrica de evaluación](#) con el jurado. Infórmales sobre los tipos de premios y reconocimientos que tienes en mente.
- Anima al jurado a hacer preguntas a los alumnos y a dar su opinión.
- Prepara un espacio tranquilo donde el jurado pueda reunirse y debatir la puntuación.



Email de ejemplo para invitar al jurado

Voluntariado: presentación de apps de los alumnos
Hola, [name]:

En [centro u organización] estamos preparando una presentación con las apps de los alumnos para el [fecha] de [hora de inicio] a [hora de fin], y nos gustaría contar contigo en el jurado. Creemos que tu experiencia y tu punto de vista podrían resultar muy útiles a nuestros estudiantes de programación.

El jurado escuchará una breve presentación de cada equipo, hará preguntas y proporcionará comentarios, y después puntuará las presentaciones con una rúbrica de evaluación que le facilitaremos. La presentación culminará con una pequeña celebración para dar las gracias a los alumnos por su participación.

Gracias por valorar esta propuesta y apoyar a los jóvenes programadores. Responde para confirmar tu participación o dinos si tienes alguna duda.

Atentamente,

[nombre]
[puesto]
[centro u organización]



Invitaciones y promoción

Aquí tienes algunas ideas para generar interés y promover la asistencia al evento:

- Invita a asistentes especiales, como responsables del centro y padres.
- Promociona el evento en el sitio web, las redes sociales y el boletín del centro.
- Anima a los alumnos que vayan a presentar sus proyectos a invitar a sus amigos.



Ejemplo de invitación a la presentación

Celebremos juntos la creatividad de los alumnos de nuestro centro

¡No te pierdas nuestra primera presentación de apps de los alumnos! Acompaña a nuestros estudiantes, que presentarán sus proyectos de apps para ayudar a las personas de su entorno. Contaremos con un jurado y habrá una pequeña celebración.

Detalles del evento

[Fecha]

[Hora]

[Nombre del espacio]

[Dirección]

[Contacto en caso de dudas]

[Enlace de inscripción]



Reconocimiento

Todos los alumnos recibirán un certificado por participar en la presentación. Además, una sana competitividad puede ser una gran fuente de motivación. Puedes repartir premios a los mejores aspectos de las apps, por ejemplo:

- Mejor Innovación
- Mejor Diseño
- Mejor Presentación Comercial

También puedes animar al público a participar con el Premio del Público. [Descarga](#) y adapta esta plantilla de certificado para los distintos premios.



Puedes repartir camisetas entre los participantes antes o durante la presentación. Hemos preparado una plantilla de diseño para camisetas que puedes descargar [aquí](#).

Difusión



Comparte tu presentación

Al organizar una presentación de apps, fomentas que los estudiantes se conviertan en los innovadores del futuro. Comparte fotos del evento en Twitter y usa el hashtag #EveryoneCanCode.

Consideraciones importantes

- Recuerda consultar las pautas de tu centro y circunscripción para redes sociales y la política de uso aceptable.
- Asegúrate de tener el consentimiento de los padres antes de compartir los trabajos de los alumnos.
- Ayuda a los alumnos a proteger su propiedad intelectual y a respetar los derechos de autor de los demás. Consulta más información en [Copyrights and Wrongs \(9-12\)](#) de Common Sense Education.



Rúbrica de evaluación

[Descargar >](#)

Nombre del equipo: _____

Categoría	Principiante (1 punto)	Intermedio (2 puntos)	Avanzado (3 puntos)	Experto (4 puntos)	Puntos
Contenido de la presentación	Comparte información básica, como el objetivo y los destinatarios.	Da una explicación clara sobre la finalidad de la app, su diseño y cómo aborda las necesidades del usuario.	Da una explicación clara y completa del problema que pretende resolver, la demanda del mercado, el público objetivo y cómo se ha diseñado la app para dar respuesta a las necesidades del usuario.	Hace una presentación convincente con pruebas que demuestran que la app cumple, supera o redefine las expectativas del usuario.	
Exposición de la presentación	Es informativa; una persona del equipo hace la presentación.	Transmite seguridad y entusiasmo; en la presentación intervienen varias personas.	Es interesante y utiliza elementos visuales para ilustrar la historia; el equipo muestra las contribuciones de cada persona.	Ofrece una narración creativa y fácil de recordar; elementos visuales atractivos; transiciones fluidas entre los ponentes del equipo.	
Interfaz de usuario	Pantallas coherentes que contribuyen al objetivo de la app.	Diseño funcional y claro con elementos que resultan familiares al usuario; el prototipo es compatible con las tareas básicas.	Diseño elegante, conciso y agradable con un buen uso del color, la disposición y la legibilidad; el prototipo permite al usuario entender 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 por el contenido de la app.	Adaptable a las necesidades del usuario; tiene en cuenta la accesibilidad, la privacidad y la seguridad.	Innovadora, sorprendente y agradable; ofrece a los usuarios un nuevo tipo de experiencia que se diferencia del resto.	
Conceptos de programación	Cierta conexión entre la funcionalidad de la app y el código.	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 necesarias para desarrollar la app; demostración de cómo el código hace posible la funcionalidad.	Explicación de la arquitectura de la app, la estructura de los datos, los algoritmos y las prestaciones; debate sobre la toma de decisiones para desarrollar este enfoque.	
Comentarios técnicos (opcional) <i>Para prototipos de apps funcionales en Xcode. Los miembros del jurado deben conocer las recomendaciones de desarrollo para iOS y Swift.</i>	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 claramente con la nomenclatura de Swift; hay un elevado nivel de abstracción; sigue las directrices de iOS.	El código está bien documentado con comentarios; uso eficaz de las prestaciones de Swift; se sigue una organización, como el patrón modelo-vista-controlador.	
Comentarios:					<div style="font-size: 2em; font-weight: bold; margin-bottom: 5px;">0</div> <div style="font-size: 0.8em; font-weight: bold;">Punt. total</div>



Presentación de apps de los alumnos

Certificado de finalización

Concedido a

Por

Firma

Fecha

