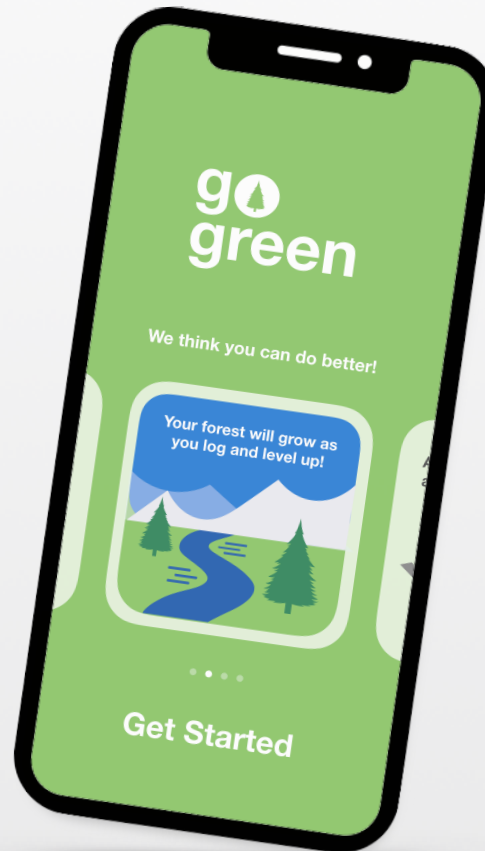
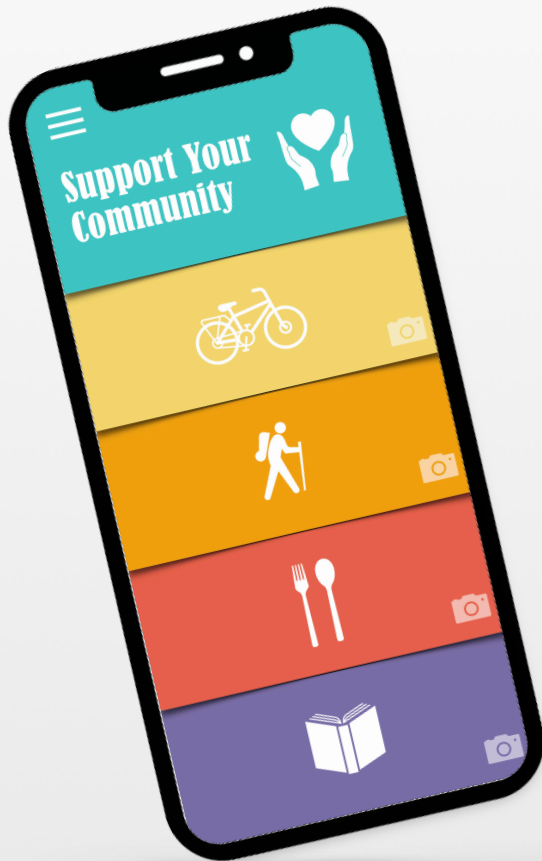




Guía de presentación de apps



Presentación de apps

¡Viva la creatividad!

Diseñar apps es una forma genial de trabajar en equipo para solucionar los retos que os interesan. Al presentar sus apps en persona o de forma virtual, estos aspirantes a programadores pueden exponer sus ideas y compartir soluciones con sus compañeros, familiares y el resto de su entorno.

Después de haber trabajado en equipo en el proceso de diseño de apps, tienen la oportunidad de preparar una presentación y presentarla ante un jurado. La presentación concluye con la felicitación a los participantes y una pequeña celebración.

Esta guía complementa el plan de estudios y los recursos sobre programación de Apple. Su objetivo es ayudarte a planificar y preparar la presentación de apps. 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.



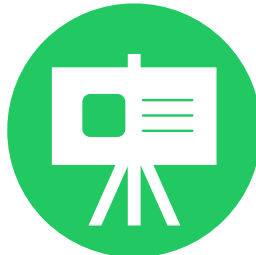
Contenido de la guía

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 3 minutos



Plan

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



Difusión

- Comparte tu presentación
- Consideraciones importantes



Preparación

Para participar en la presentación es necesario trabajar en el proceso de diseño de apps y preparar una presentación para el evento. Los participantes pueden trabajar por separado o en grupos pequeños para desarrollar destrezas de pensamiento crítico y creativo sobre la marcha.

Primeros pasos en el diseño de apps con Keynote:

[Descargar el diario de diseño de apps de «Programación para todos» >](#)

Profundiza con ejercicios y retos de programación más complejos:

[Descargar el cuaderno de trabajo de diseño de apps en Swift >](#)

Crea una presentación de 3 minutos

Durante el evento, los participantes harán una presentación de 3 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.
- Una 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 participantes para ayudarlos a presentar sus proyectos.

Comparte estos consejos con los participantes:

- 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.
- Si haces la presentación en línea, que un integrante del equipo supervise el chat por si hay preguntas.
- Para que Keynote tenga un aspecto impecable, oculta la barra de herramientas, el panel de formato y el navegador de diapositivas. Pulsa `⌘⌘P` para iniciar la presentación.

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



Plan

Formato de presentación

La presentación puede ser grande o pequeña, en persona o virtual. Valora los recursos de los que dispones y quién podría echarte una mano. Intenta saber lo antes posible cómo y dónde harás la presentación. Puede ser en un aula, en la biblioteca o en un centro cultural. También puedes hacer la presentación en línea mediante un sistema de videoconferencia. Puede ser en cualquier lugar donde los participantes puedan presentar sus apps.

Te proponemos tres formatos (una feria de apps, una presentación en salón de actos y una presentación virtual) que pueden servirte para organizar el evento que mejor se adapte a los participantes y al 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 ideas para apps ante un jurado y el público. El estilo es más formal y los participantes 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



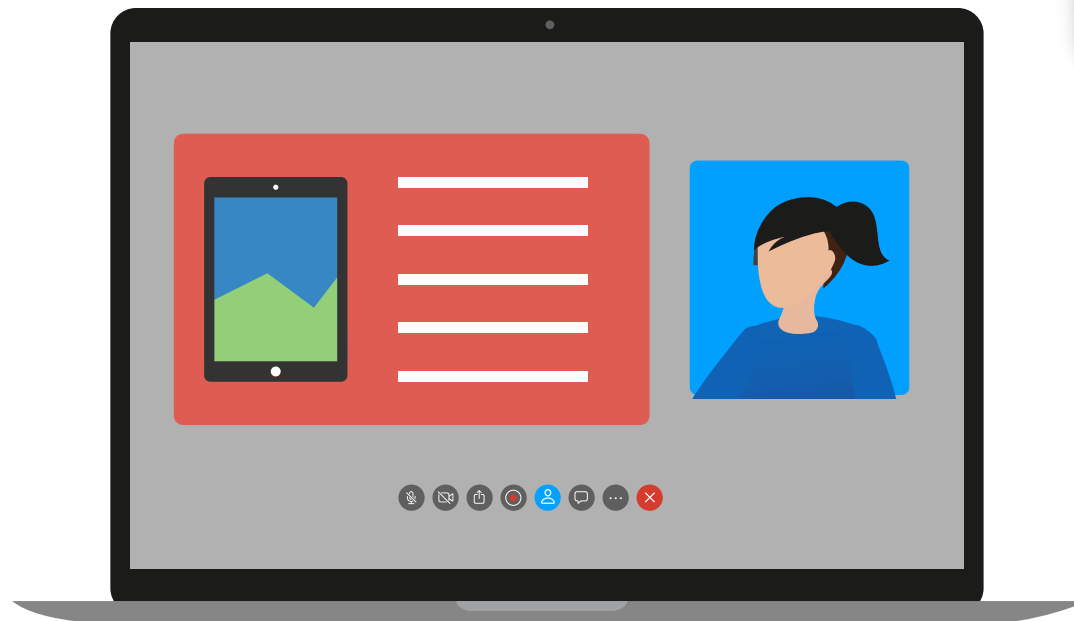


Presentación virtual

Una presentación virtual permite a los equipos compartir sus presentaciones en línea mediante una herramienta de videoconferencia. Puede ser una forma divertida de reunir a los participantes en cualquier entorno de aprendizaje.

Siempre es buena idea organizar un ensayo con los participantes antes de la presentación para que se familiaricen con el formato y practiquen sus intervenciones. El día de la presentación, crea un ambiente de celebración con música de bienvenida y elige a alguien que sepa animar el evento.

Si el jurado no puede participar en la videoconferencia, plantéate enviar grabaciones de pantalla. El jurado podrá enviar sus valoraciones en vídeo o por escrito a los participantes.



Programa de ejemplo para una presentación virtual

- Preparación de los presentadores
- Bienvenida
- Presentación 1
- Preguntas y comentarios del jurado
- Presentación 2
- Preguntas y comentarios del jurado
- Presentaciones 3, 4, 5, etc.
- Pausa para puntuación y comentarios
- Reconocimiento
- Conclusiones

Consejos para una presentación virtual

- Es importante que haya una persona que pueda ayudar al presentador a responder las preguntas del público mediante chat o mensajes.
- Silencia el sonido de todo aquel que no esté participando para reducir el ruido de fondo.
- Prepara una llamada o videoconferencia independiente para que el jurado pueda comentar las presentaciones.
- Haz capturas de pantalla para crear un collage de fotos de la presentación y compártelo con los participantes.
- Cuando termine el evento, envía por correo electrónico a los participantes sus certificados de asistencia.



Valoración de la presentación

Contar con un jurado es una gran forma de que los participantes reciban opiniones sobre sus ideas. No es necesario que los integrantes del jurado sean expertos en programación. Puedes proponérselo a negocios de la zona o a personalidades locales. Si la presentación de apps es virtual, los integrantes del jurado pueden estar en cualquier ubicación, así que piensa en grande: el «no» ya lo tienes.

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 participantes y a dar su opinión.
- Prepara un espacio tranquilo donde el jurado pueda reunirse y debatir la puntuación.
- Si la presentación es virtual, el jurado puede reunirse en una llamada o videoconferencia independiente.



Correo electrónico de ejemplo para invitar al jurado

Voluntariado: presentación de apps

Hola, [name]:

En [empresa] estamos preparando una presentación de apps 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 aspirantes a programadores.

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 todos 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,

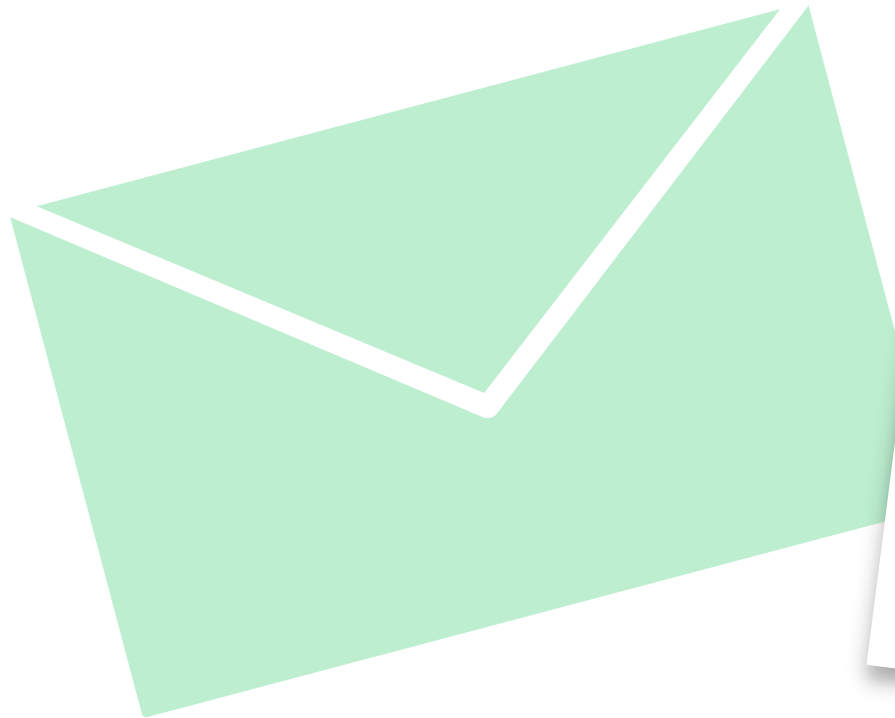
[nombre]
[puesto]
[centro u organización]



Invitaciones y promoción

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

- Invita a asistentes especiales, como familiares, compañeros y responsables de la comunidad.
- Anima a los participantes a invitar a sus amigos y familiares.
- Promociona el evento en el sitio web, las redes sociales y el boletín de la empresa.



Ejemplo de invitación a la presentación

¡Viva la innovación!

¡No te pierdas nuestra primera presentación de apps!
Apoya a los participantes durante la presentación de sus ideas de apps centradas en solucionar los retos que les interesan. Contaremos con un jurado que evaluará los proyectos de todos los equipos.

Detalles del evento

[Fecha]

[Hora]

[Nombre del espacio]

[Dirección]

[Contacto en caso de dudas]

[Enlace de inscripción]



Reconocimiento

Todos 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

También puedes animar a los asistentes 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, te unes a una comunidad que apoya a las personas innovadoras del futuro. Síguenos en Twitter (@AppleEDU) y usa #EveryoneCanCode y #DevelopInSwift para compartir todo lo que sucede en tus presentaciones de apps.

Consideraciones importantes

- Recuerda consultar las pautas de tu empresa para redes sociales y la política de uso aceptable.
- Asegúrate de tener el consentimiento de los padres antes de compartir los trabajos de los participantes.
- Ayuda a los participantes a proteger su propiedad intelectual y a respetar los derechos de autor de los demás.



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 la finalidad y el público objetivo.	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:					0
					Total



App Showcase

Certificate of Achievement

Awarded to

For

Signature

Date

