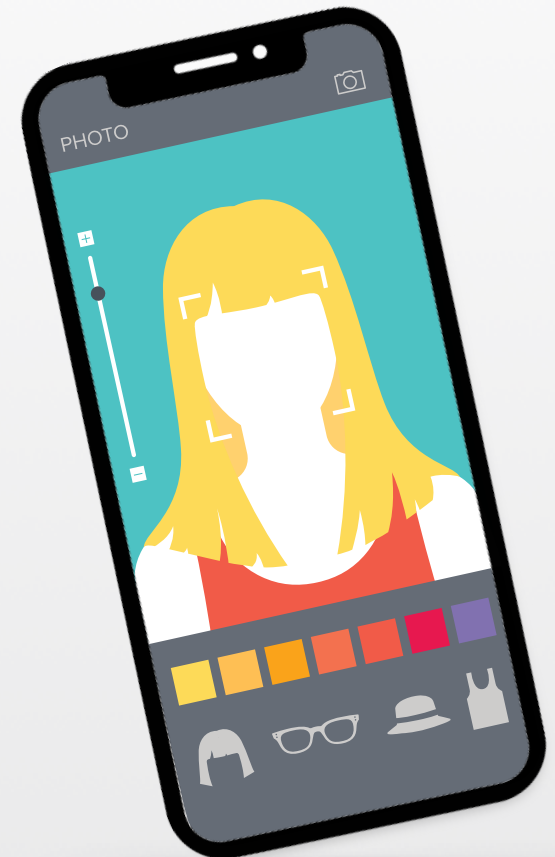
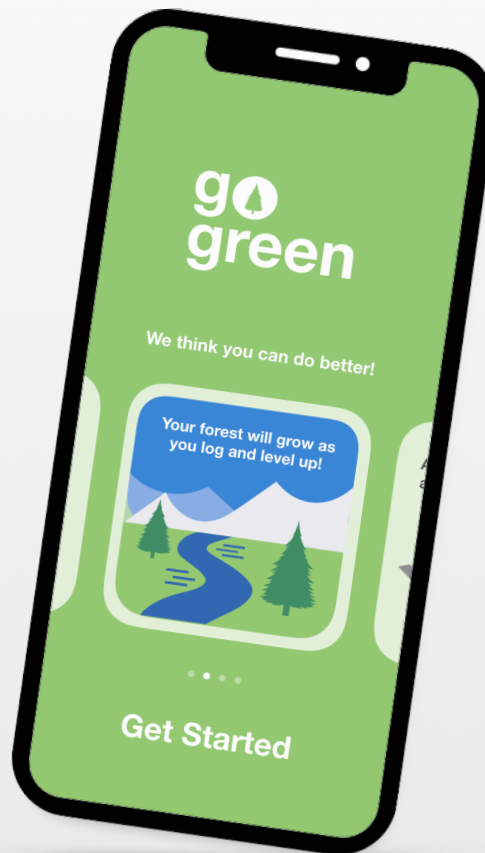




# Vejledning til fremvisning af apps



# Fremvisning af apps

## Hyld opfindsomheden

Appdesign er en god måde til at samarbejde om at løse udfordringer, der interesserer dig. Og ved at afholde en fremvisning af apps med publikum eller online giver du kommende udviklere mulighed for at hylde deres opfindsomhed, når de præsenterer deres idéer og deler deres løsninger med andre deltagere, familier og lokalsamfundet.

Når deltagerne samarbejder via appdesingprocessen, laver de en præsentation med oplæg, der afholdes for et dommerpanel under fremvisningen. Arrangementet slutter af med, at alle deltagere anerkendes og hyldes.

Denne vejledning er et tillæg til Apples læseplan og ressourcer til kodning. Den er udviklet til at hjælpe dig med at komme godt i gang med at planlægge og forberede et fremvisningsarrangement for apps. Du kan finde oplysninger om fremvisningsformater, der passer til dit miljø, tips til invitation og forberedelse af dommere, et skema og diplom til download og meget mere.



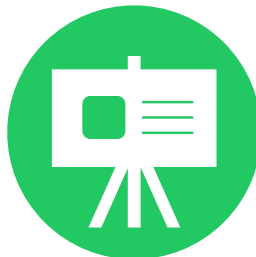
# Hvad indeholder vejledningen?

Til hvert stadie i planlægningen og afholdelsen af en appfremvisning finder du ressourcer og materialer, der kan tilpasses, som er designet til at gøre det nemt at afholde et inspirerende fremvisningsarrangement.



## Forberedelse

- Lav et oplæg, der varer 3 minutter



## Planlæg

- Fremvisningsformat
- Bedømmelse af fremvisningen
- Invitationer og promovoring
- Anerkendelse



## Del løsningen

- Del din fremvisning
- Punkter til overvejelse



# Forberedelse

For at deltage i arrangementet skal deltagerne arbejde sig igennem logbogen til appdesign og lave en præsentation til arrangementet. Deltagerne arbejder selvstændigt eller i små hold og udvikler færdigheder inden for kritisk og kreativ tænkning undervejs.

Kom i gang med appdesign i Keynote:

[Download appdesignlogbogen for Alle kan kode >](#)

Gå videre med mere dybdegående opgaver og kodningsudfordringer:

[Download appdesignarbejdsbogen til Udvikling med Swift >](#)

## Lav et oplæg, der varer 3 minutter

Under fremvisningen skal deltagerne give en præsentation i form af et oplæg på 3 minutter om deres appidéer. Præsentationerne skal omfatte:

- Det problem, som appen løser.
- Appens målgruppe, og hvilken effekt appen får på målgruppen.
- Beskrivelse af deres appdesignprocess.
- Hvordan appen skal bruges, inklusive en demonstration af prototypen.
- Demonstration af prototypens brugerflade, brugeroplevelse og koncepterne bag kodningen.

Del [evalueringsskemaet](#) med deltagerne for at hjælpe dem med at komme godt i gang med at lave oplæg om deres projekter.

### Del disse tips til præsentationer med deltagerne:

- Vis din personlighed.
- Øv din præsentation inden fremvisningen.
- Lav en skærmoptagelse på iPhone, iPad eller Mac til demonstration af din app-prototype.
- Brug Keynote med VoiceOver, Clips eller iMovie til at udarbejde en video til oplægget.
- Få en fra teamet til at holde øje med chatten og spørgsmål, når du præsenterer online.
- Skjul værktøjslinjen og vinduerne med formateringsværktøjer og lysbilleder – det ser mere professionelt ud. Tryk på `⌘P` for at starte præsentationen.

Undervisere kan besøge [Apple Teacher Learning Center](#) for at få tips til skærmoptagelse, tilføjelse af lyd i Keynote og meget andet.

# Planlæg



## Fremvisningsformat

Din fremvisning kan være kort eller lang, foran et publikum eller virtuel. Overvej de ressourcer, som du allerede har, og hvem der måske kan hjælpe. Prøv så tidligt som muligt at finde ud af, hvordan og hvor du vil afholde arrangementet. Det kan være i et klasseværelse, på biblioteket eller i et borgerhus. Eller du kan afholde arrangementet online via et videokonferencesystem – alle steder, hvor deltagerne kan fremvise deres apps!

Vi har givet tre idéer til fremvisningsformater – en appmesse, en scene og en virtuel fremvisning – og håber, at dette kan inspirere til et arrangement, der passer til lige netop jeres deltagere og lokalsamfund.

## Appmesse

På samme måde som på en videnskabsmesse giver en appmesse gæsterne og deltagerne mulighed for at udforske i deres eget tempo, hvor de besøger de enkelte teams' stande for at se prototyper og høre deres oplæg.

### Eksempel på et program til en appmesse

- Indstilling
- Velkomst
- Runde 1
- Runde 2
- Evaluering og tilbageblik
- Anerkendelse og diplomer
- Afsluttende bemærkninger
- Gruppefoto





## Scenefremvisning

Til et scenearrangement skiftes de forskellige teams til at præsentere deres app-idéer live for et panel af dommere foran et publikum. Tonen er mere formel, og formatet giver deltagerne mulighed for at øve sig i at tale foran andre fra en scene.

I dette format sidder dommerne på eller tæt på scenen, så de kan stille spørgsmål til teamet efter deres oplæg.

### Eksempel på et program til en scenefremvisning

- Indstilling
- Velkomst
- Oplæg 1
- Feedback og spørgsmål fra dommerne
- Oplæg 2
- Feedback og spørgsmål fra dommerne
- Oplæg 3, 4, 5 osv.
- Evaluering og tilbageblik
- Anerkendelse og diplomer
- Afsluttende bemærkninger
- Gruppefoto



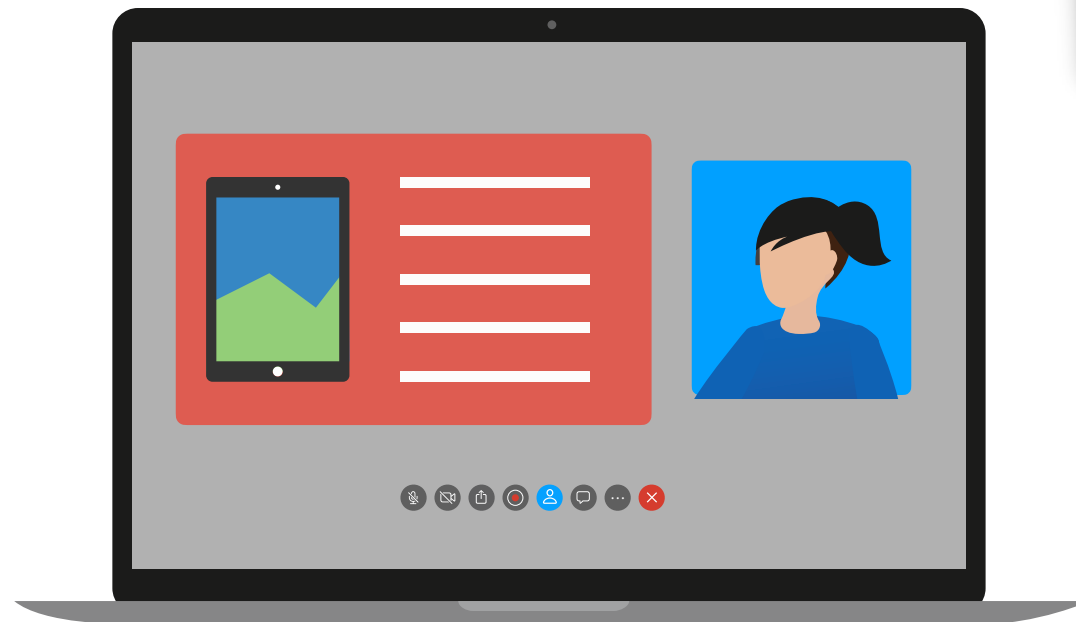


## Virtuel fremvisning

En virtuel fremvisning giver de forskellige teams mulighed for at præsentere deres appoplæg online via et videokonferenceværktøj. Uanset læringsmiljø kan det være en sjov måde at hylde deltagerne på.

Overvej at holde en prøve med deltagerne før arrangementet, så de bliver mere fortrolige med formatet og kan øve deres oplæg. På fremvisningsdagen kan I gøre det mere festligt med velkomstmusik og en engageret vært.

Hvis dommerne ikke kan deltage i videokonferencen, kan I overveje at dele skærmoptagelser. Dommerne kan derefter levere video- eller skriftlig feedback til deltagerne.



### Eksempel på et program til en virtuel fremvisning

- Forbered oplægsholderne
- Velkomst
- Oplæg 1
- Feedback og spørgsmål fra dommerne
- Oplæg 2
- Feedback og spørgsmål fra dommerne
- Oplæg 3, 4, 5 osv.
- Pause til pointgivning og tilbageblik
- Anerkendelse
- Afsluttende bemærkninger

### Tips til en virtuel fremvisning

- Sørg for at have en medvært, der kan hjælpe med at besvare spørgsmål fra publikum via chat eller tekst.
- Slå lyden fra for alle deltagere, der ikke er med i en præsentation, for at reducere baggrundsstøj.
- Lav en særskilt telefon- eller videokonference for dommere, så de kan tale frit om oplæggene.
- Overvej at tage skærbilleder for at lave en billedkollage af fremvisningen, der kan deles med deltagerne.
- Send en e-mail til deltagerne med deres deltagerdiplom efter hvert arrangement.



## Bedømmelse af fremvisningen

Ved at inkludere dommere skaber du en fantastisk mulighed for at give deltagerne feedback på deres idéer. Dommerne behøver ikke at være eksperter i kodning. Overvej at invitere lokale forretningsfolk og ledere i lokalsamfundet til at være dommere. At afholde en virtuel appfremvisning gør det muligt at invitere dommere fra nær og fjern – vær ikke bange for at spørge.

### Tips til bedømmelse

- Gennemgå [evalueringsskemaet](#) med dommerne. Fortæl dem om de typer priser og anerkendelse, du planlægger.
- Tilskynd dommerne til at stille deltagerne spørgsmål og give feedback.
- Sørg for et stille område, hvor dommerne kan samles og diskutere evalueringerne.
- Ved virtuelle fremvisninger kan dommerne mødes i en særskilt telefon- eller videokonference.



### Eksempel på e-mail til rekruttering af dommere

#### Mulighed for frivillige: Fremvisning af apps

Hej [name]

[Organisation] planlægger et arrangement med fremvisning af apps den [dato] fra [tidspunkt] til [tidspunkt], og vi vil meget gerne have dig som dommer ved arrangementet. Din erfaring og dit perspektiv vil være utroligt værdifuldt for vores kommende udviklere.

Som dommer hører du korte oplæg fra de forskellige deltagerteams, du kan stille spørgsmål og give feedback og derefter give appoplæggene point på et evalueringsskema, som vi sørger for. Vi slutter af med at fejre alle deltagerne i arrangementet.

Vi håber, at du vil overveje ovenstående, da vi sætter stor pris på din støtte til de unge i vores lokalsamfund. Besvar gerne denne mail for at bekræfte din deltagelse, eller hvis du har spørgsmål.

Med venlig hilsen

[navn]

[titel]

[skole eller organisation]

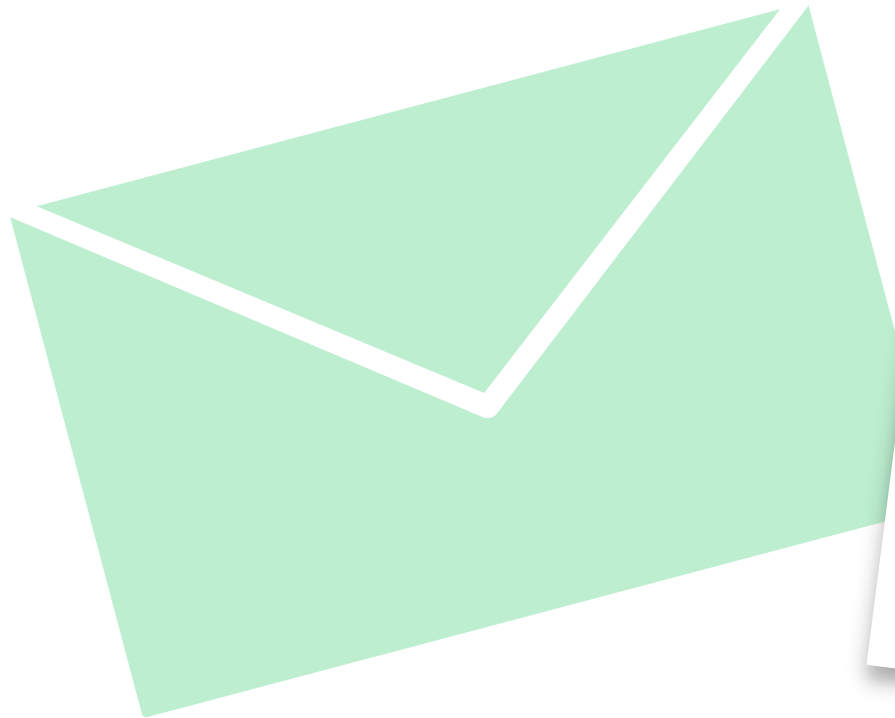




## Invitationer og promovering

Her er nogle idéer, som kan hjælpe dig med at opbygge spænding og opfordre lokalsamfundet til at deltage i fremvisningsarrangementet:

- Send invitationer til særlige gæster, f.eks. familiemedlemmer, kolleger og ledere i lokalsamfundet.
- Motiver deltagere, der skal fremvise apps, til at invitere deres venner og familie.
- Promover arrangementet på din organisations websted, på de sociale medier og i dit nyhedsbrev.



### Eksempel på invitation til fremvisningen

#### Hyld innovationen

Deltag i vores første arrangement, hvor der fremvises apps! Støt deltagerne, når de laver oplæg om deres appidéer, der omhandler løsning af udfordringer, som de interesserer sig for. Alle teams får mulighed for at afholde en præsentation for et dommerpanel og modtager anerkendelse for deres projekter.

#### Oplysninger om arrangementet

[Dato]

[Klokkeslæt]

[Sted]

[Adresse]

[Kontaktperson ved spørgsmål]

[Link til tilmelding]



## Anerkendelse

Alle deltagere skal have et diplom for at deltage i fremvisningen. Venskabelig konkurrence kan også være motiverende. Overvej at anerkende deltagerne for deres styrker i appdesign med priser som:

- Bedste innovation
- Bedste design
- Bedste oplæg

Du kan også få publikum til at deltage, f.eks. med en "People's Choice"-pris.

[Download](#) og tilpas diplomskaabelonen til forskellige priser.



Overvej at give deltagerne T-shirts før eller under arrangementet. Vi har lavet en T-shirt-designskabelon, som du kan downloade [her](#).

# Del løsningen



## Del din fremvisning.

Ved at afholde et arrangement med fremvisning af apps, bliver du en del af et fællesskab, der hjælper fremtidens iværksættere. Følg @AppleEDU på Twitter, og vis os, hvad der sker under dine arrangementer med fremvisning af apps ved at bruge hashtagget #EveryoneCanCode og #DevelopInSwift.

## Punkter til overvejelse.

- Husk at undersøge din organisations retningslinjer og politik for tilladt brug af sociale medier.
- Sørg for at få forældrenes samtykke til at dele deltagernes arbejde.
- Hjælp deltagerne med at beskytte deres intellektuelle ejendomsrettigheder og respektere andres ophavsret.



# Evalueringsskema

[Download >](#)

Teamets navn: \_\_\_\_\_

Kategori	Begynder (1 point)	Let øvet (2 point)	Øvet (3 point)	Ekspert (4 point)	Point
<b>Oplæggets indhold</b>	Deler grundlæggende oplysninger, f.eks. formål og målgruppe.	Giver en tydelig beskrivelse af appens formål og design, og hvordan den opfylder brugerens behov.	Giver en tydelig og overbevisende beskrivelse af det problem, de forsøger at løse, markedsbehov, målgruppe, og hvordan appen er designet til at opfylde brugerens behov.	Et overbevisende oplæg, der understøttes med beviser på, hvordan appen opfylder, overstiger eller omdefinerer brugernes behov.	
<b>Afholdelse af oplægget</b>	Informativt; præsenteret af ét teammedlem.	Selvsikkert, entusiastisk; præsenteret af flere teammedlemmer.	Engagerende, god brug af visuelle elementer, der understøtter historien; teamet fremhæver hvert medlems bidrag.	Kreativ, mindeværdig fortælling; engagerende visuel støtte; glidende overgange mellem teammedlemmerne.	
<b>Brugergrænseflade</b>	Ensartet "rød tråd" i skærmene understøtter appens formål.	Tydeligt, funktionelt design med genkendelige elementer; prototypen understøtter grundlæggende brugeropgaver.	Elegant, nøjagtigt, flot design med gennemtænkt brug af farve, layout og læsbarhed; navigationen i prototypen virker intuitiv.	Designet giver brugeren mulighed for at interagere med indholdet; prototypen bruger animation, farve og layout til at skabe en flydende, engagerende oplevelse.	
<b>Brugeroplevelse</b>	Tydelig hensigt; brugerne kan nå et eller flere mål.	Konsekvent og standardiseret navigation; intuitiv sti igennem appens indhold.	Kan tilpasses brugernes behov; tager højde for tilgængelighed, anonymitet og sikkerhed.	Innovativ, overraskende og sjov; giver brugerne en ny type oplevelse, som skiller sig ud fra konkurrenternes.	
<b>Kodebegreber</b>	Nogen forbindelse mellem appens funktioner og den underliggende kode.	Forklaring på, hvordan generelle principper for kodning, f.eks. datatyper, betinget logik og touch-events, relaterer til appen.	Beskrivelse af specifikke kodningsopgaver, der er nødvendige for at bygge appen; demonstration af, hvordan kode driver appens funktioner.	Beskrivelse af appens arkitektur, datastruktur, algoritmer og funktioner; diskussion af beslutningstagning under udviklingen af denne tilgang.	
<b>Teknisk gennemgang (valgfri)</b> <i>Ved funktionelle app-prototyper i Xcode. Dommerne skal være bekendte med bedste praksis for Swift- og iOS-udvikling.</i>	Swift-kode kører i specifikke eksempler; koden er grundlæggende uden abstraktion.	Koden kører uden fejl i alle tilfælde; koden er grundlæggende med nogen tegn på abstraktion.	Koden er organiseret med tydelige Swift-navnekonventioner; tydelige tegn på abstraktion og følger retningslinjerne for iOS.	Koden er veldokumenteret med kommentarer; effektiv brug af Swift-funktioner, anvender organisering, f.eks. Model-View-Controller.	
<b>Bemærkninger:</b>					<b>0</b> <b>Point i alt</b>



App Showcase

# Saavutustodistus

Osallistujalle

Suorituksesta

---

Allekirjoitus

---

Päivämäärä

