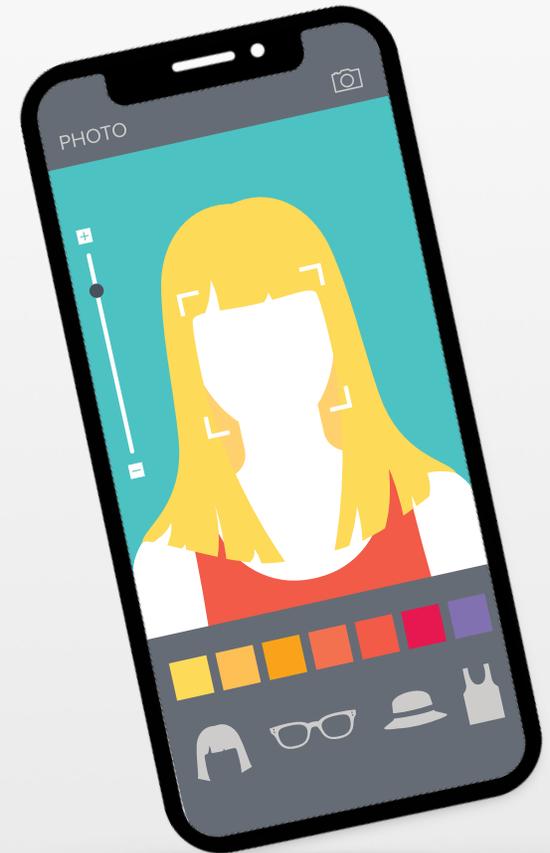
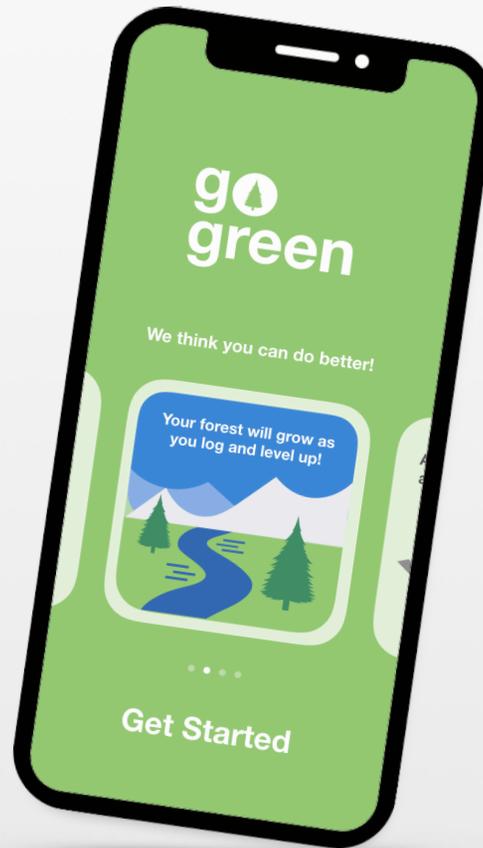
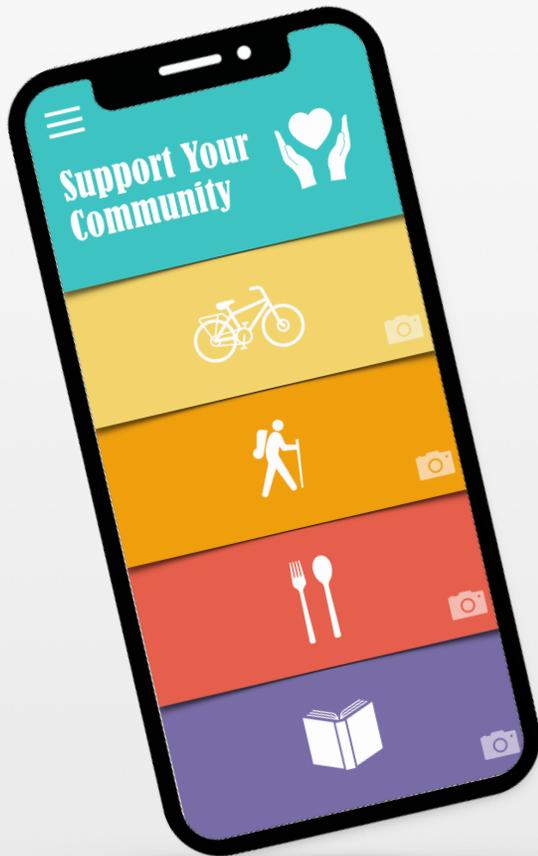




Guida "Riflettori sulle app"



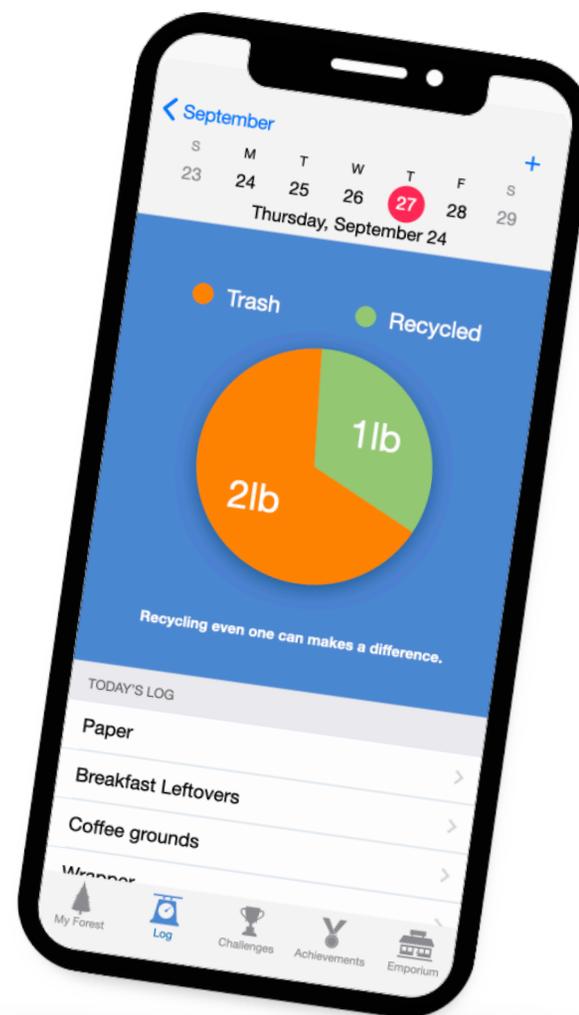
Riflettori sulle app

Celebrare l'ingegno

Sviluppare app offre l'opportunità di lavorare insieme per risolvere i problemi che ti stanno più a cuore. E una rassegna di app, in presenza o virtuale, è un'occasione perfetta per riconoscere e celebrare l'ingegno degli aspiranti programmatori e programmatrici, che potranno presentare idee e soluzioni a compagni e compagne, ai familiari e all'intera comunità.

Dopo aver esaminato il processo di progettazione delle app, i partecipanti e le partecipanti elaborano una presentazione da mostrare a una giuria durante l'evento. L'evento si concluderà con un riconoscimento e una festa per tutti i partecipanti e le partecipanti.

Questa guida costituisce un'integrazione al programma e alle risorse sulla programmazione di Apple. È pensata per aiutarti a prepararti e a pianificare l'evento di presentazione. Troverai informazioni su più formati adattabili al tuo caso, suggerimenti su come invitare e preparare la giuria, una scheda di valutazione e un attestato da scaricare, e altro ancora.



Contenuto della guida

Per ogni fase dell'organizzazione e della gestione di questa rassegna di app, troverai risorse e materiali personalizzabili che ti aiuteranno ad allestire un evento stimolante.



Preparazione

- Creare una presentazione di tre minuti



Pianificazione

- Formato dell'evento
- Valutare le presentazioni
- Inviti e promozione
- Riconoscimenti



Condivisione

- Condividere l'evento
- Aspetti importanti



Preparazione

Per partecipare all'evento, le persone dovranno occuparsi del diario di progettazione delle app e creare una presentazione per l'evento. Lavoreranno in autonomia o in piccoli gruppi, sviluppando abilità di pensiero critico e creativo.

Inizia con attività di progettazione delle app utilizzando Keynote:

[Scarica il Diario di progettazione delle app di "Programmare è per tutti" >](#)

Approfondisci l'argomento con altri esercizi e sfide di progettazione:

[Scarica il Workbook di progettazione delle app di "Sviluppare in Swift" >](#)

Creare una presentazione di tre minuti

Durante l'evento, chi partecipa terrà una presentazione di tre minuti sulle proprie idee di app. La presentazione dovrà includere:

- Il problema che l'app intende risolvere
- Per chi è progettata l'app e quale impatto avrà
- La descrizione del processo di progettazione dell'app
- Come verrà usata l'app, inclusa una dimostrazione del prototipo
- Una dimostrazione dell'interfaccia utente, dell'esperienza utente e dei concetti di programmazione presenti nel prototipo

Condividi la [scheda](#) di valutazione con i partecipanti e le partecipanti affinché possano prepararsi a presentare i loro progetti.

Condividi questi consigli su come tenere una presentazione:

- Metti in luce la tua personalità.
 - Esercitati nell'espone la presentazione prima dell'evento.
 - Crea una registrazione dello schermo con iPhone, iPad o Mac per dimostrare il prototipo della tua app.
 - Usa Keynote con una voce fuori campo, Clips o iMovie per realizzare un video di presentazione.
 - Durante le presentazioni online, chiedi a un membro della squadra di verificare la presenza di domande in chat.
 - Per conferire un aspetto più elegante alle presentazioni in Keynote, nascondi la barra degli strumenti, il pannello di formattazione e il navigatore delle diapositive. Premi `⌘P` per avviare la presentazione.
- Visita l'[Apple Teacher Learning Center](#) per suggerimenti su come creare una registrazione dello schermo, aggiungere audio in Keynote e altro ancora.



Pianificazione

Formato dell'evento

Il tuo evento può coinvolgere poche o molte persone e può essere in presenza o virtuale. Considera le risorse che hai a disposizione e chi potrebbe fornirti supporto. Per prima cosa devi stabilire le modalità e il luogo in cui organizzare l'evento. Puoi scegliere un'aula, la biblioteca o un centro ricreativo. In alternativa, puoi organizzare l'evento online mediante un sistema di videoconferenza e consentire così a persone di qualsiasi parte del mondo di partecipare e presentare le proprie app.

Abbiamo fornito tre esempi di formato (una fiera delle app, un'esibizione da un palco e un evento virtuale) per darti qualche idea su come creare un evento adatto ai partecipanti e alle partecipanti, oltre che alla tua comunità.

Fiera delle app

Proprio come in una fiera di scienze, anche in questo caso ospiti e partecipanti possono girare liberamente fra le postazioni delle squadre, guardare i prototipi e ascoltare le presentazioni.



Programma di esempio del formato "fiera delle app"

- Organizzazione
- Introduzione
- Round 1
- Round 2
- Punteggio e verifica
- Riconoscimenti e attestati
- Commenti conclusivi
- Foto di gruppo



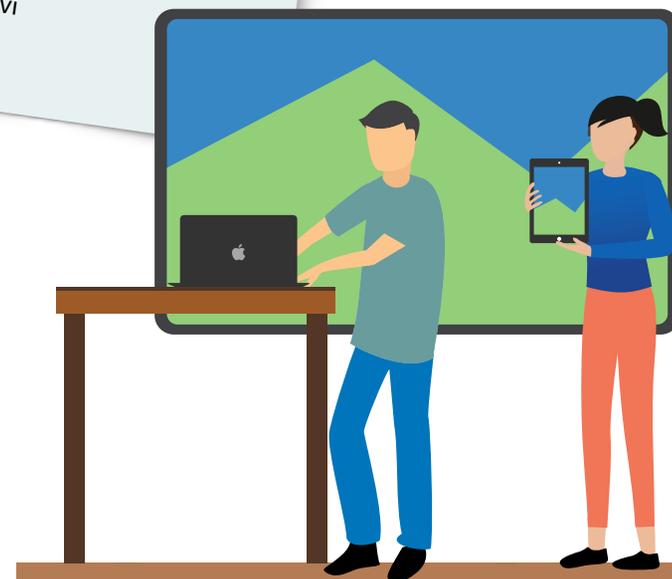
Esibizione dal palco

In un'esibizione dal palco, le squadre presentano a turno la propria app a una giuria di fronte a un pubblico. Il tono è più formale e il formato offre alle persone l'opportunità di esercitarsi a parlare in pubblico da un palco.

Questo formato prevede che i membri della giuria siedano sul palco o lì accanto, così da poter porre eventuali domande alle squadre dopo le presentazioni.

Programma di esempio per il formato "esibizione dal palco"

- Organizzazione
- Introduzione
- Presentazione 1
- Feedback e domande della giuria
- Presentazione 2
- Feedback e domande della giuria
- Presentazione 3, 4, 5 e così via
- Punteggio e verifica
- Riconoscimenti e attestati
- Commenti conclusivi
- Foto di gruppo



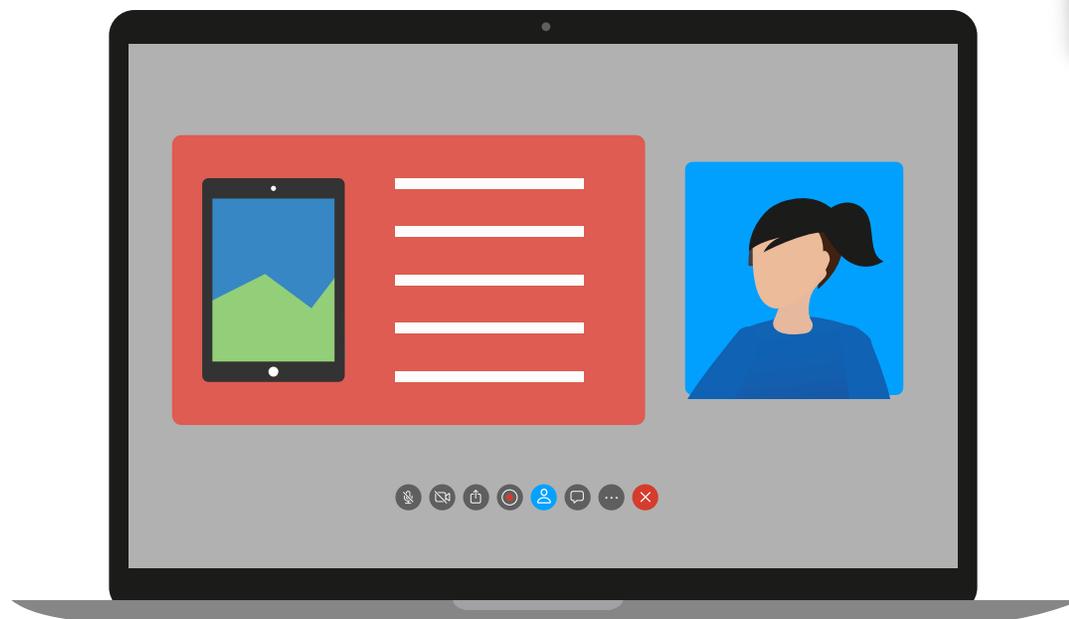


Evento virtuale

Un evento virtuale offre ai team l'opportunità di presentare le proprie app online usando uno strumento di videoconferenza. Può essere un modo divertente di riconoscere i meriti dei partecipanti e delle partecipanti in qualsiasi ambiente di apprendimento.

Prima dell'evento, organizza una prova generale: le persone acquisiranno familiarità con il formato e potranno fare un po' di pratica con l'esposizione delle presentazioni. Il giorno delle presentazioni, crea un'atmosfera celebrativa: pensa a una musica di benvenuto e invita una persona in grado di suscitare entusiasmo a condurre l'evento.

Se impossibilitati a partecipare alla videoconferenza, i membri della giuria possono accedere alle registrazioni dello schermo (che condividerai con loro) e fornire il proprio feedback per iscritto o con un video.



Programma di esempio per il formato "evento virtuale"

- Preparazione delle persone che presentano
- Introduzione
- Presentazione 1
- Feedback e domande della giuria
- Presentazione 2
- Feedback e domande della giuria
- Presentazione 3, 4, 5 e così via
- Pausa per punteggio e verifica
- Riconoscimenti
- Commenti conclusivi

Suggerimenti per il formato "evento virtuale"

- Assicurati di avere a disposizione un/una assistente che possa aiutarti a rispondere alle domande del pubblico tramite chat o messaggi.
- Durante le presentazioni, silenzia tutti gli altri e le altre partecipanti per ridurre il rumore di sottofondo.
- Organizza una chiamata o una videoconferenza separata per consentire ai membri della giuria di discutere delle presentazioni.
- Potresti acquisire degli screenshot e creare un collage di foto dell'evento da condividere con chi ha partecipato.
- Dopo l'evento, invia l'attestato di partecipazione per email.



Valutare le presentazioni

La presenza di una giuria è un ottimo modo per fornire un riscontro ai partecipanti e alle partecipanti. I membri della giuria non devono essere necessariamente esperti di programmazione. Potresti invitare imprenditori locali o rappresentanti della comunità. Se organizzi un evento virtuale "Riflettori sulle app", potrai invitare giudici sia vicini sia lontani: non aver paura di chiedere.

Suggerimenti per la valutazione

- Rivedi la [scheda](#) di valutazione con i membri della giuria. Illustra loro i premi e i riconoscimenti previsti.
- Incoraggia la giuria a fare domande a ogni partecipante e a fornire un feedback.
- Metti a disposizione della giuria uno spazio adeguato per riunirsi e discutere dei punteggi.
- I membri della giuria possono partecipare agli eventi virtuali con una chiamata o una videoconferenza separata.



Email di esempio per il reclutamento della giuria

Opportunità di volontariato: "Riflettori sulle app"

Gentile [nome],

[organizzazione] sta organizzando una rassegna di app che si terrà il giorno [data] dalle ore [ora] alle ore [ora]. Ci piacerebbe che lei facesse parte della giuria. La sua esperienza e il suo punto di vista sarebbero estremamente importanti per i nostri aspiranti sviluppatori e sviluppatrici.

I membri della giuria dovranno ascoltare brevi presentazioni tenute dalle varie squadre e dare il proprio feedback, quindi valutare le app usando un'apposita scheda che le forniremo. Concluderemo festeggiando con tutti i partecipanti e le partecipanti all'evento.

La ringraziamo per l'attenzione che vorrà dedicare a questa richiesta. Ci farebbe davvero piacere avere il suo sostegno. Per confermare la sua partecipazione o per ulteriori domande, la invitiamo a rispondere a questa email.

Cordiali saluti,

[nome]

[titolo]

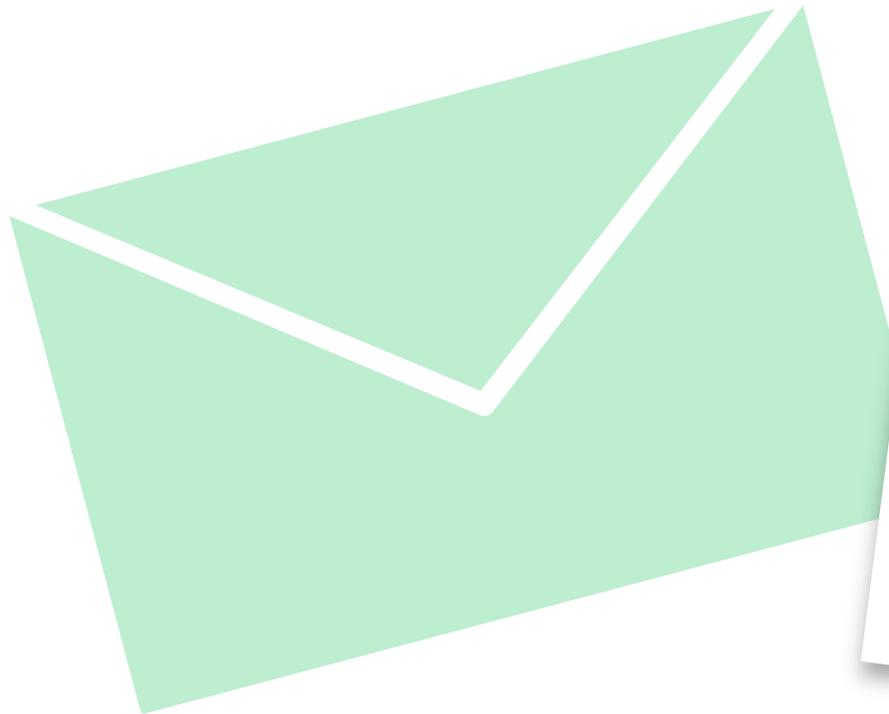
[organizzazione o istituto didattico]



Inviti e promozione

Ecco alcune idee per suscitare l'interesse della comunità locale e incoraggiarla a partecipare all'evento.

- Invia gli inviti a ospiti speciali, come familiari, colleghi e colleghe, e rappresentanti della comunità.
- Incoraggia chi presenta a invitare amici e parenti.
- Promuovi l'evento sul sito web dell'organizzazione, sui social network e nella tua newsletter.



Esempio di invito all'evento

Celebriamo l'innovazione

Unisciti a noi per il nostro primo evento "Riflettori sulle app"! Sostieni i nostri e le nostre partecipanti che presenteranno le loro idee di app finalizzate a risolvere i problemi che stanno loro più a cuore. Tutte le squadre potranno sottoporre le proprie idee a una giuria e ricevere un riconoscimento per i progetti realizzati.

Dettagli dell'evento

[Data]

[Ora]

[Nome luogo]

[Indirizzo]

[Contatto per eventuali domande]

[Link RSVP]



Riconoscimenti

Ogni partecipante riceverà un attestato di partecipazione all'evento. Una competizione amichevole può essere una grande fonte di motivazione, perciò considera l'idea di premiare il lavoro svolto con questi riconoscimenti:

- Migliore innovazione
- Miglior design
- Migliore presentazione

Potresti anche incoraggiare la partecipazione del pubblico con un premio "Scelta del pubblico".
[Scarica](#) e modifica questo modello di attestato adattandolo ai vari riconoscimenti.



Potresti anche regalare a chi partecipa delle magliette prima o durante l'evento. Abbiamo creato un modello per la maglietta che puoi scaricare [qui](#).

Condivisione



Condividere l'evento

Se organizzi un evento "Riflettori sulle app", entrerai a far parte di una comunità che sostiene gli innovatori del futuro. Segui @AppleEDU su Twitter e usa gli hashtag #EveryoneCanCode e #DevelopInSwift per condividere con noi i momenti migliori dei tuoi eventi.

Aspetti importanti

- Consulta le linee guida e i criteri di utilizzo dei social network della tua organizzazione.
- Assicurati di avere il consenso dei genitori prima di condividere i lavori dei partecipanti e delle partecipanti.
- Aiuta i partecipanti e le partecipanti a proteggere la proprietà intellettuale e a rispettare i copyright degli altri.



Scheda di valutazione

[Scarica >](#)

Nome squadra: _____

Categoria	Principiante (1 punto)	Intermedio (2 punti)	Avanzato (3 punti)	Esperto (4 punti)	Punti
Contenuto della presentazione	Fornisce informazioni di base, come lo scopo e i destinatari	Spiega chiaramente lo scopo e il design dell'app, e come risolve le esigenze dell'utente	Spiega in modo chiaro e coinvolgente il problema che sta tentando di risolvere, illustra le esigenze del mercato, i destinatari e come l'app sia stata progettata per rispondere alle esigenze dell'utente	Offre una presentazione persuasiva supportata da prove che dimostrano come l'app soddisfi, superi o ridefinisca le esigenze dell'utente	
Esposizione della presentazione	Approccio informativo; tenuta da un membro della squadra	Approccio sicuro, entusiasta; tenuta da più membri della squadra	Approccio coinvolgente, buon uso dei materiali visivi a supporto della storia; la squadra mette in risalto il contributo di ciascun membro	Approccio creativo, narrazione memorabile; materiali visivi di supporto coinvolgenti; transizione fluida da un membro all'altro della squadra	
Interfaccia utente	Schermate coerenti a supporto dello scopo dell'app	Design chiaro e funzionale con elementi familiari; il prototipo permette di eseguire azioni di base	Elegante, concisa, design piacevole con un buon uso di colore, layout e leggibilità; il prototipo permette all'utente di muoversi con facilità nell'app	Il design permette all'utente di interagire con i contenuti; il prototipo usa animazione, colore e layout per creare un'esperienza fluida e coinvolgente	
Esperienza utente	Intento chiaro; gli utenti possono raggiungere uno o più obiettivi	Navigazione standard e coerente; percorso intuitivo attraverso i contenuti dell'app	Adattabile alle esigenze dell'utente; tiene conto di accessibilità, privacy e sicurezza	Innovativa, sorprendente e piacevole; offre all'utente un nuovo tipo di esperienza che la contraddistingue dalla concorrenza	
Concetti di programmazione	Alcuni collegamenti tra il funzionamento dell'app e il codice sottostante	Descrizione della relazione tra l'app e i concetti generali della programmazione, come i tipi di dati, la logica condizionale e gli eventi touch	Descrizione delle specifiche attività di programmazione necessarie per creare l'app; dimostrazione di come il codice renda possibili le funzioni dell'app	Descrizione dell'architettura, della struttura dei dati, degli algoritmi e delle funzioni dell'app; spiegazione del processo decisionale usato per sviluppare questo approccio	
Valutazione tecnica (facoltativa) <i>Per prototipi di app funzionali in Xcode. I membri della giuria devono avere familiarità con Swift e con le best practice di sviluppo per iOS.</i>	Il codice Swift viene eseguito in esempi specifici; il codice è basico senza astrazioni	Il codice viene sempre eseguito senza errori; il codice è basico con qualche astrazione	Il codice è organizzato con convenzioni di denominazione Swift chiare; c'è molta astrazione; segue le linee guida per iOS	Il codice è ben documentato con commenti; uso efficace delle funzioni di Swift; utilizza un pattern organizzativo, per esempio MVC (Model-View-Controller)	
Commenti:					0 Punteggio totale



App Showcase

Certificate of Achievement

Awarded to

For

Signature

Date

