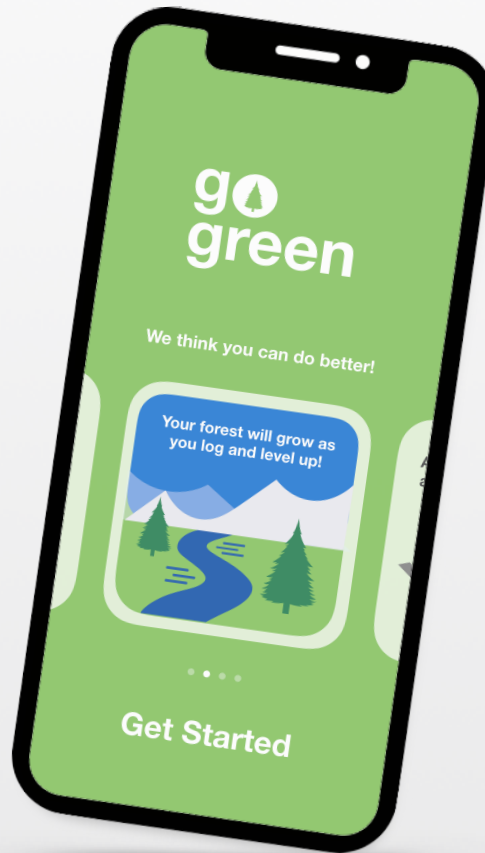
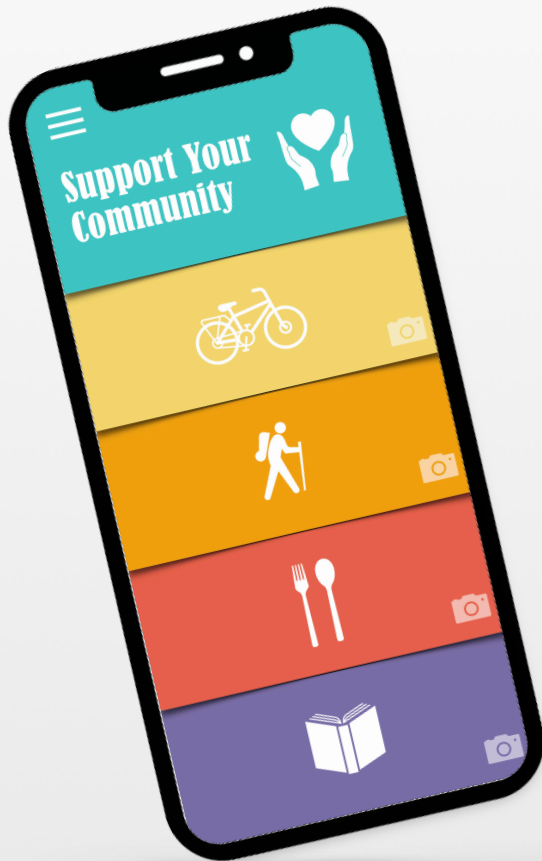




Handleiding voor app-presentaties



App-presentatie

Beloon vindingrijkheid

Apps ontwerpen is een uitstekende manier om uitdagingen die voor jou belangrijk zijn, samen met anderen op te lossen. Door een persoonlijke of virtuele app-presentatie te organiseren, geef je aspirant-programmeurs de kans om hun vindingrijkheid te laten zien. Ze kunnen hun ideeën presenteren en hun oplossingen delen met leeftijdgenoten, familieleden en de gemeenschap.

Nadat de deelnemers samen hebben gebrainstormd, gepland en een prototype van een app hebben gemaakt, bedenken ze een presentatie om hun app onder de aandacht te brengen bij een jury. Het evenement wordt afgerond met een erkenning voor alle deelnemers en een leuke afsluiting.

Deze handleiding sluit aan op de programmeerlessen en bijbehorende informatiebronnen van Apple. Deze is bedoeld om je te helpen bij de planning en voorbereiding van een evenement rond de app-presentatie. Je vindt hier informatie over presentatievormen die passen bij jouw omgeving, tips voor het uitnodigen en voorbereiden van juryleden, een rubric en certificaat om te downloaden en meer.



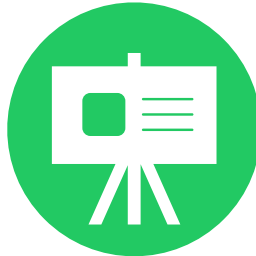
Inhoud van deze handleiding

Voor elke fase van het organiseren van een app-presentatie vind je informatiebronnen en materialen die je kunt aanpassen en die bedoeld zijn om gemakkelijk een inspirerend presentatie-evenement te organiseren.



Vorbereiding

- Bereid een introductie voor van drie minuten



Plannen

- Presentatievorm
- De presentatie beoordelen
- Uitnodigingen en promotie
- Erkenning



Delen

- De presentatie delen
- Punten ter overweging



Vorbereiding

Om aan de app-presentatie deel te nemen, moeten de deelnemers het ontwerpproces voor de apps doorwerken en een presentatie maken voor het evenement. De deelnemers werken zelfstandig of in een klein team, waarbij ze kritisch en creatief leren denken.

Aan de slag met appdesign met Keynote:

[Download het verslag voor appdesign voor 'Iedereen kan programmeren' >](#)

Ga door met meer geavanceerde oefeningen en programmeeruitdagingen:

[Download het werkboek 'Apps ontwerpen' voor 'Ontwikkelen in Swift' >](#)

Bereid een introductie voor van drie minuten

Tijdens de presentatie geven de deelnemers een introductie van drie minuten over hun app-ideeën. Daarin moet het volgende worden genoemd:

- Het probleem dat door de app wordt opgelost
- Voor wie de app wordt ontworpen en wat de impact ervan zal zijn
- Beschrijving van het ontwerpproces voor de app
- Hoe de app gebruikt gaat worden, inclusief een demo van het prototype
- Demonstratie van de gebruikersinterface, gebruikerservaring en programmeerconcepten in het prototype

Deel de [rubric](#) voor de beoordeling met de deelnemers zodat ze de introductie van hun projecten goed kunnen voorbereiden.

Deel de volgende presentatietips met de deelnemers:

- Breng je persoonlijkheid naar voren.
- Repeteer de introductie vóór de presentatie.
- Maak een schermopname met een iPhone, iPad of Mac om een demonstratie te geven van het prototype van je app.
- Gebruik Keynote met een voice-over, Clips of iMovie om een video met de introductie te maken.
- Als de presentatie online plaatsvindt, laat je een mede-teamlid de chat in de gaten houden om te zien of er vragen binnenkomen.
- De Keynote-presentatie ziet er beter uit als je de knoppenbalk, het opmaakvenster en het dianavigatiepaneel verbergt. Druk op $\mathcal{L}\#\mathcal{P}$ om de presentatie te starten.

Leerkrachten: in het [Apple Teacher Learning Center](#) vind je tips over het maken van schermopnamen, het toevoegen van audio aan Keynote enzovoort.



Plannen

Presentatievorm

Je presentatie kan klein of groot zijn, live of virtueel. Denk na over de bronnen die je al hebt en wie mogelijk ondersteuning kan bieden. Bepaal zo spoedig mogelijk hoe en waar je het evenement gaat houden. Je kunt het bijvoorbeeld laten plaatsvinden in een klaslokaal, in de bibliotheek of in een buurthuis. Je kunt de presentatie ook online doen via een systeem voor videovergaderen. Alles kan, als de deelnemers hun apps maar kunnen laten zien.

We geven hier drie voorbeelden voor de vorm (een appbeurs, een podium en een virtuele app-presentatie) waarmee je ideeën kunt opdoen voor een evenement dat het meest geschikt is voor jouw deelnemers en gemeenschap.

Appbeurs

Net als bij een wetenschapsbeurs kunnen bezoekers en deelnemers aan een appbeurs in hun eigen tempo rondkijken en de stands van de diverse teams bezoeken om prototypes te bekijken en naar introducties te luisteren.

Voorbeeldagenda voor de vorm 'appbeurs'

- Voorbereiding
- Welkom
- Ronde 1
- Ronde 2
- Scores en beoordeling
- Erkenning en certificaten
- Afsluitende opmerkingen
- Groepsfoto





Podium

Bij een evenement met een podium presenteren de teams om beurten hun app-ideeën aan een jury en het publiek. Deze setting is formeler en biedt deelnemers de mogelijkheid om spreken in het openbaar te oefenen.

Bij deze vorm zit de jury op of naast het podium zodat de juryleden het team na de introductie vragen kunnen stellen.

Voorbeeldagenda voor de vorm 'podium'

- Voorbereiding
- Welkom
- Introductie 1
- Feedback en vragen van jury
- Introductie 2
- Feedback en vragen van jury
- Introductie 3, 4, 5 enzovoort
- Scores en beoordeling
- Erkenning en certificaten
- Afsluitende opmerkingen
- Groepsfoto



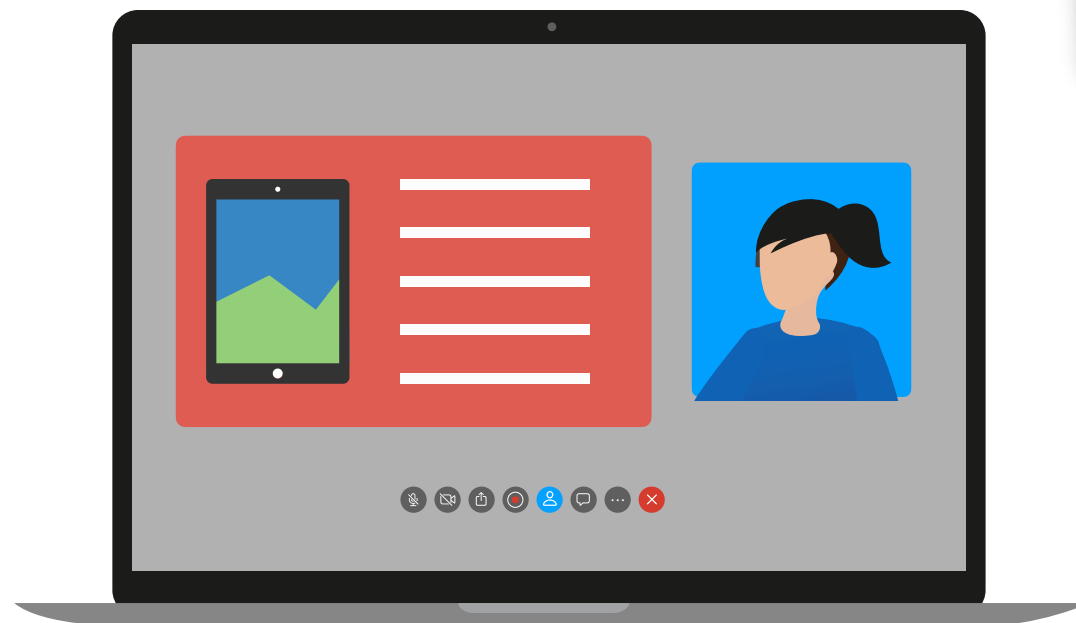


Virtuele app-presentatie

Bij een virtuele app-presentatie krijgen de teams de gelegenheid om hun apps aan te prijzen via een tool voor videovergaderen. Dat kan een leuke manier zijn om leerlingen uit allerlei leeromgevingen in het zonnetje te zetten.

Het is een goed idee om vóór het evenement een repetitie te houden met de deelnemers, zodat ze vertrouwd zijn met de presentatievorm en hun presentaties kunnen oefenen. Zorg op de dag van de presentatie voor een feestelijke sfeer, met welkomstmuziek en iemand die de zaken enthousiast aan elkaar praat.

Als de juryleden niet aan een videovergadering kunnen deelnemen, zou je ze video's met schermopnamen kunnen sturen. De juryleden kunnen de deelnemers dan schriftelijk of in een video feedback geven.



Voorbeeldagenda voor een virtuele app-presentatie

- Voorbereiding van presentatoren
- Welkom
- Introductie 1
- Feedback en vragen van jury
- Introductie 2
- Feedback en vragen van jury
- Introductie 3, 4, 5 enzovoort
- Pauze voor bepaling van scores en formulering van beoordelingen
- Erkenning
- Afsluitende opmerkingen

Tips voor een virtuele app-presentatie

- Zorg dat er een mede-presentator aanwezig is die vragen van het publiek via chat of tekstberichten kan helpen beantwoorden.
- Demp alle deelnemers die op dat moment niet aan de beurt zijn om achtergrondgeluid zo veel mogelijk te beperken.
- Zet een apart (video)gesprek op voor de jury, zodat de juryleden de introducties onderling kunnen bespreken.
- Het is misschien leuk om schermopnamen te maken van de app-presentatie en daar een fotocollage van te maken voor de deelnemers.
- Na afloop van het evenement stuur je de deelnemers hun certificaat via e-mail.



De presentatie beoordelen

Het inzetten van juryleden is een goede manier om deelnemers feedback te geven over hun ideeën. Juryleden hoeven geen deskundige programmeurs te zijn. Je kunt bijvoorbeeld lokale ondernemers en bekende mensen uit de gemeenschap uitnodigen. Bij een virtuele app-presentatie kun je juryleden van overal uitnodigen. Wees niet bang om mensen te vragen.

Tips voor het jureren

- Neem de **rubric** voor de scores door met de juryleden. Laat ze weten wat voor prijzen je wilt uitreiken en hoe je de deelnemers in het zonnetje wilt zetten.
- Moedig de juryleden aan de deelnemers vragen te stellen en feedback te geven.
- Zorg voor een rustige ruimte waar de juryleden zich kunnen terugtrekken om de scores te bespreken.
- Bij een virtuele app-presentatie kunnen de juryleden beraadslagen in een apart groeps gesprek of een aparte videovergadering.



Voorbeeld van e-mail om juryleden uit te nodigen

Verzoek om deelname aan app-presentatie

Beste [naam],

[Organisatie] is van plan op [datum] van [tijd] tot [tijd] een evenement te organiseren waarbij zelf ontwikkelde apps worden gepresenteerd. Graag vragen wij u als jurylid aan dit evenement deel te nemen. Uw ervaring en achtergrond zouden erg waardevol zijn voor onze aspirant-ontwikkelaars.

De juryleden luisteren naar een korte introductie van de deelnemende teams, kunnen vragen stellen en feedback geven, en geven de introducties vervolgens een score aan de hand van een scoretabel die u van ons krijgt. Ter afsluiting van het evenement worden alle deelnemers nog eens in de spotlights gezet.

We horen graag of u bereid bent als jurylid op te treden. Uw inzet voor de jeugd in onze gemeenschap wordt zeer gewaardeerd. Als u aan het evenement wilt deelnemen of vragen hebt, kunt u op deze mail reageren.

Met vriendelijke groet,

[naam]

[functie]

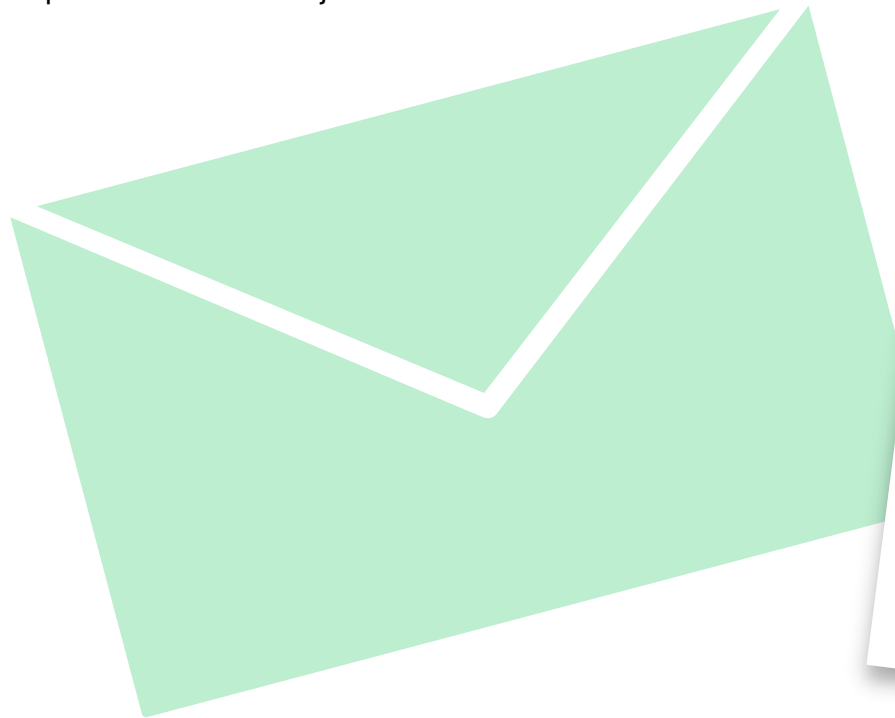
[school of instelling]



Uitnodigingen en promotie

Hieronder vind je een aantal ideeën om enthousiasme te genereren en de gemeenschap aan te moedigen de app-presentatie te bezoeken:

- Verstuur uitnodigingen aan speciale gasten, zoals familieleden, medeleerlingen of -studenten en bekende mensen uit de gemeenschap.
- Moedig de deelnemers aan om vrienden en familieleden uit te nodigen.
- Promoot het evenement op de website van je organisatie, op social media en in je nieuwsbrief.



Voorbeeld uitnodiging presentatie

Aandacht voor innovatie

Wij nodigen u uit voor onze eerste feestelijke app-presentatie. Ondersteun onze deelnemers die hun ideeën presenteren voor apps om uitdagingen op te lossen die voor hen belangrijk zijn. Alle teams geven een presentatie voor een jury en krijgen zo de kans erkenning te krijgen voor hun projecten.

Informatie over het evenement

[Datum]

[Tijd]

[Naam locatie]

[Adres locatie]

[Contactgegevens voor vragen]

[Link voor bevestiging]



Erkenning

Alle deelnemers moeten een certificaat ontvangen voor deelname aan de app-presentatie. Een vriendschappelijk wedstrijdje kan enorm motiverend werken. Je kunt deelnemers voor goed app-ontwerp belonen met bijvoorbeeld extra prijzen voor:

- Beste innovatie
- Beste ontwerp
- Beste presentatie

Ook kun je publieksdeelname stimuleren door een publieksprijs in te stellen.

[Download](#) de sjabloon voor dit certificaat en pas deze aan voor de verschillende prijzen.



Je kunt de deelnemers voor of tijdens het evenement een T-shirt geven. We hebben een ontwerpsjabloon voor een T-shirt gemaakt die je [hier](#) kunt downloaden.

Delen



De presentatie delen

Als organisator van een app-presentatie ben je onderdeel van een gemeenschap die steun biedt aan de vernieuwers van de toekomst. Volg @AppleEDU op Twitter en houd ons op de hoogte van je app-presentaties door de tag #EveryoneCanCode en #DevelopInSwift toe te voegen.

Punten ter overweging

- Raadpleeg vooraf het beleid voor acceptabel gebruik en de richtlijnen voor social media van je organisatie.
- Zorg dat je toestemming van de ouders hebt voordat je werk van leerlingen deelt.
- Help de deelnemers hun intellectuele eigendom te beschermen en het auteursrecht van anderen te respecteren.



Beoordelingsrubric

[Download >](#)

Naam team: _____

Categorie	Beginner (1 punt)	Gevorderd (2 punten)	Vergevorderd (3 punten)	Expert (4 punten)	Punten
Inhoud presentatie	De belangrijkste informatie over de app wordt gepresenteerd, zoals doel en doelgroep	Duidelijke uitleg over het doel en ontwerp van de app en de manier waarop gebruikersbehoeften worden ingevuld	Heldere, aantrekkelijke uitleg van het probleem dat moest worden opgelost, markt vraag, doelgroep en op welke manier de app inspeelt op gebruikersbehoeften	Aantrekkelijke introductie met aantoonbare gegevens waaruit blijkt hoe de app inspeelt op gebruikersbehoeften of deze overtreft of vereenvoudigt	
Presentatie	Informatief; één teamlid presenteert	Vol zelfvertrouwen, enthousiast; meerdere teamleden presenteren	Aantrekkelijk, verhaal wordt goed ondersteund met visuals; team legt uit wat elk teamlid heeft bijgedragen	Creatief, indrukwekkend verhaal; aantrekkelijke visuele ondersteuning; soepele overgang tussen teamleden	
Gebruikersinterface	Thematische samenhang tussen vensters ter ondersteuning van doel van de app	Duidelijk, functioneel ontwerp met herkenbare elementen; prototype ondersteunt elementaire gebruikerstaken	Elegant, compact en prettig ontwerp met aandacht voor kleur, lay-out en leesbaarheid; gebruiker kan zich oriënteren binnen het prototype	Ontwerp biedt gebruiker mogelijkheid tot interactie met content; prototype maakt gebruik van animatie, kleuren en lay-out voor een soepele, aantrekkelijke gebruikservaring	
Gebruikerservaring	Bedoeling is duidelijk; gebruikers kunnen een of meer doelen bereiken	Consistente, standaard navigatiemiddelen; intuïtieve route door de app	Aanpasbaar aan gebruikersbehoeften; houdt rekening met toegankelijkheid, privacy en beveiliging	Innovatief, verrassend en fijn in gebruik; biedt gebruikers een nieuw soort ervaring en onderscheidt zich van concurrentie	
Programmeerconcepten	Enig verband tussen functionaliteit en onderliggende code	Uitleg hoe basisprogrammeerconcepten zoals gegevenstypen, voorwaardelijke logica en touch-events zich verhouden tot de app	Beschrijving van specifieke programmeertaken die nodig zijn om de app te ontwikkelen; demonstratie van hoe die code functionaliteit aanstuurt	Uitleg van de architectuur, gegevensstructuur, algoritmen en features van de app; bespreking van besluitvorming bij het ontwikkelen van deze benadering	
Technische evaluatie (optioneel) <i>Voor functionele prototypen in Xcode. Juryleden moeten bekend zijn met best practices voor app-ontwikkeling in Swift en iOS.</i>	In bepaalde voorbeelden wordt Swift-code uitgevoerd; code is elementair, geen abstractie	De code wordt in alle gevallen foutloos uitgevoerd; het is basiscode met enige abstractie	De code is georganiseerd met duidelijke Swift-naamgevingsconventies; er is duidelijk sprake van abstractie; volgt iOS-richtlijnen	De code is voorzien van duidelijke opmerkingen; effectief gebruik van Swift-features; gebruik van standaardprincipes voor organisatie, zoals Model-View-Controller	
Opmerkingen:					0 Totale score



App Showcase

Certificate of Achievement

Awarded to

For

Signature

Date

