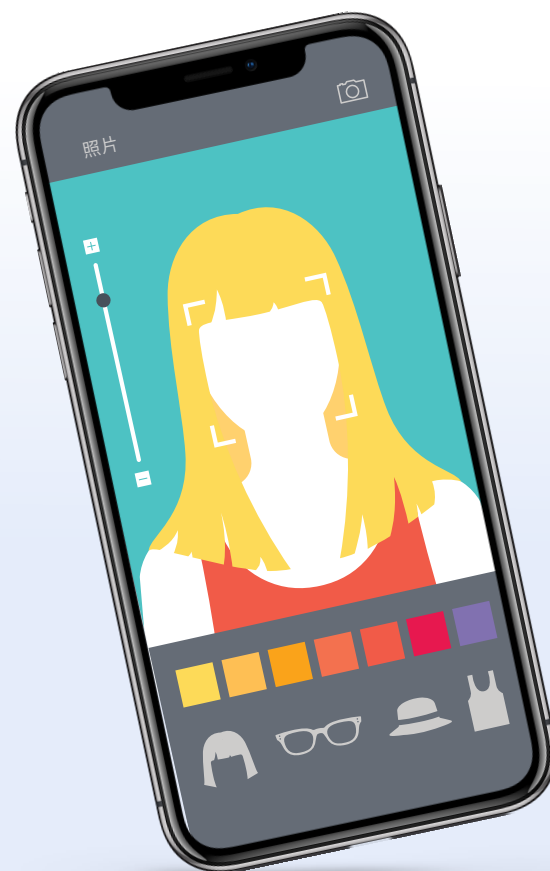


学生 App 展示活动

2019 年实战手册



学生 App 展示活动： 为学生的创造力喝彩

设计 app 是让学生携手解决学校或社区问题的一种理想方式。通过举办学生 app 展示活动，你能为热衷于编程的学生提供一个机会，让他们向同学、家人、老师和社区展示创意并分享解决方案，从而彰显他们的创造力。

在携手完成 app 的头脑风暴、策划和原型制作后，学生会创建一个演示文稿，以便在展示活动中向评委展示。活动的最后一个环节是对学生进行表彰并表扬所有参与者。

本实战手册应与 Apple 的编程课程和资源搭配使用。本实战手册旨在帮助你着手策划和准备展示活动。你将在其中找到适合你所处环境的展示形式、邀请评委并让他们做好准备的技巧、可供下载的标准和证书等信息。



内容提要

对于 app 展示活动的每一个组织和举办环节，你都可以找到相应的资源和可自定材料，帮助你顺利地开展具有启发性的展示活动。



准备

- 制作一个时长三分钟的宣传方案



规划

- 展示活动形式
- 对展示活动进行评审
- 邀请和宣传
- 表彰



分享

- 分享你的展示活动
- 需要考虑的因素



准备

要参加展示活动，学生需要全程参与 app 的设计，并制作此活动所需的演示文稿。在此过程中，学生应该独立或以小团队的形式开展工作，以便培养批判性和创造性思维技巧。

[下载 Swift Playgrounds App 设计日志 >](#)

[下载 Xcode App 设计日志 >](#)

准备一个时长三分钟的宣传方案

在展示期间，学生将通过一个时长三分钟的宣传方案演示文稿来展示自己的 app 创意。演示文稿应包含：

- App 解决的问题
- App 的目标受众和功用
- 有关 App 设计过程的描述
- App 的使用方法，包括原型演示
- 使用原型展示用户界面、用户体验和编程概念

请和学生分享评审[标准](#)，以帮助他们准备好项目的宣传方案。

有关演示文稿的提示

- 展示你的个性。
 - 在展示活动开始前练习展示。
 - 在 iPhone、iPad 或 Mac 上创建屏幕录制视频，以演示你的 app 原型。
 - 将 Keynote 讲演与“旁白”、“可立拍”或 iMovie 剪辑搭配使用，以制作宣传方案视频。
- 请访问 [Apple Teacher Learning Center](#)，了解有关录制屏幕、在 Keynote 讲演中添加音频等操作的提示。



规划

展示活动形式

展示活动的规模可大可小，环节可简单可复杂详尽。请考虑你已拥有的资源以及可提供支持的人员。请尽早确定活动场地并采取相应的安保措施。活动场地可以是教室、餐厅、图书馆、社区中心，或者任何有空间能让学生展示 app 的场所。

关于展示活动的形式，我们提供了两个示例，即 app 展会和主舞台。请加以借鉴并发挥你的创意，以举办一场最适合你的学生、学校和社区的活动。

App 展会

和科学展一样，app 展会可以让来宾和与会者按照自己的步调探索，以前往各个团队的展台查看原型并听取宣传方案。

日程安排示例：App 展会形式

- 布置
- 欢迎
- 第 1 轮
- 第 2 轮
- 评分和评审
- 表彰并颁发证书
- 活动结束致辞
- 拍摄集体照





主舞台

在主舞台活动中，各个团队会在现场观众面前轮流向评委展示自己的 app 创意。这种形式的氛围更加正式，而且能让学生有机会在舞台上进行公开演讲。

采用这种形式时，评委坐在舞台上或舞台旁，以便在团队展示宣传方案后询问问题。

日程安排示例：主舞台形式

- 布置
- 欢迎
- 宣传方案 1
- 评委提供反馈和询问问题
- 宣传方案 2
- 评委提供反馈和询问问题
- 宣传方案 3、4、5 等
- 评分和评审
- 表彰并颁发证书
- 活动结束致辞
- 拍摄集体照





对展示活动进行评审

由评委就学生的创意给出意见反馈，是一种很好的方式。评委不一定是编程方面的专家。请考虑邀请当地的商业人士、学校董事会成员和社区领导来担任评委。

有关展示活动评审的提示

- 和评委一起查看评分[标准](#)。让评委了解你计划提供的奖励和表彰类型。
- 鼓励评委向学员询问问题和提供反馈。
- 提供一个安静的空间让评委聚在一起讨论评分。

评委招募电子邮件范本

志愿活动参与机会：学生 app 展示活动

尊敬的 [名字]，您好！

[学校或企业] 计划于 [日期] [时间] 至 [时间] 举办学生 app 展示活动，我们诚邀您出任本次活动的评委。对于我们的学生开发人员而言，您的经验和观点极为宝贵。

评委将会听取学生团队的简短宣传方案、询问问题并提供反馈，然后使用我们提供的评分表对 app 宣传方案进行评分。最后，我们将就所有学生在本次活动中的积极参与表示感谢。

希望您能考虑接受这一请求。我们诚挚地感谢您对我们社区中年轻人的大力支持。请回复这封电子邮件，以确认参与或提出任何疑问。

此致

[姓名]

[职位]

[学校或企业]



邀请和宣传

下面提供了一些有用的想法，可以帮助你激发社区成员的热情并鼓励他们参与展示活动：

- 向特别来宾（如学校领导和学生家长）发出邀请。
- 在学校网站、社交媒体和你发表的新闻稿中宣传展示活动。
- 鼓励学生演讲者邀请他们的朋友。

展示活动邀请范本

为学生的创意喝彩

诚邀您参加我们的首次学生 app 展示活动！学生们会展示各种致力于帮助社区居民的 app 创意。快来支持他们吧！所有团队都有机会向评委展示项目并获得表彰。

活动详情

[日期]

[时间]

[场地名称]

[场地地址]

[咨询联系]

[RSVP 链接]



表彰

所有参与此次展示活动的学生都会获得成就证书。此外，友好的竞争可以更好地激励学生。请考虑设置如下奖项，认可学生在 app 设计方面的优势：

- 最佳创新奖
- 最佳设计奖
- 最佳宣传方案奖

你也可以设立“最佳人气奖”来鼓励受众积极参与评选。请[下载](#)这个证书模板，进行修改以用于不同的奖项。



请考虑在展示活动开始之前或举办期间向参与活动的学生提供活动专属 T 恤。我们已经创建了 T 恤设计模板，你可以从[此处](#)下载。

分享



分享你的展示活动

通过举办学生 app 展示活动，你会加入到致力于帮助学生成为未来创新人才的社区中。请在 Twitter 上使用标签 #EveryoneCanCode 来分享你在 app 展示活动中拍摄的照片。

需要考虑的因素

- 记得参阅你所在学校和学区的社交媒体准则和可接受的使用政策。
- 务必在征得家长的同意后再分享学生的成果。
- 帮助学生保护他们的知识产权，并尊重他人持有的版权。如果需要相关的指导信息，请参阅 Common Sense Education 的 [Copyrights and Wrongs \(9-12\)](#)。



类别	新手 (1 分)	中级 (2 分)	熟练 (3 分)	精通 (4 分)	分数
宣传方案内容	分享了基本信息，例如 app 的用途和目标受众	清楚地说明了 app 的用途、设计方式以及它可以如何满足用户需求	清楚且令人信服地说明了他们尝试解决的问题、市场需求、目标受众以及 app 在设计上如何满足用户需求	宣传方案极具说服力，辅以证据展示 app 如何满足、超越或重新定义用户需求	
宣传方案展示	侧重于表述信息；由一名团队成员演示	展现出自信、热情；由多名团队成员演示	积极、充分地运用视觉资源为故事提供支持；团队强调了每位成员的贡献	叙事方式富有创意、令人印象深刻；积极运用视觉支持资源；团队成员接力演示，合作顺畅	
用户界面	各个屏幕主题一致，可体现 app 的用途	设计清晰、实用，并采用了熟悉的元素；此原型能够支持基本的用户任务	设计精美、简洁并且赏心悦目，同时巧用色彩、布局，行文流畅易懂；此原型能让用户在浏览时获得融入感	设计让用户能够与内容交互；此原型使用动画、色彩和布局打造流畅、引人入胜的使用体验	
用户体验	设计意图明确；用户可以实现一个或多个目标	采用一致的标准导航设计；提供直观的路径来浏览 app 内容	能够根据用户需求做出调整；提供辅助功能，并确保隐私和安全性。	富于创新性、充满惊喜且令人愉悦；为用户提供了有别于同类 app 的新体验	
编程概念	展现了 app 功能与底层代码的部分关联性	说明了数据类型、条件逻辑或触碰事件等基本编程概念是如何与 app 关联起来的	说明了构建他们的 app 所需执行的具体编程任务；演示了代码如何驱动 app 的功能	说明了 app 的架构、数据结构、算法和功能；讨论了制定这个方法的决策	
技术评审 (可选) 针对可以在 Xcode 中正常运行的 app 原型。评委应熟悉 Swift 和 iOS 开发最佳做法。	Swift 代码在特定的示例中运行；代码较为基础，不包含抽象概念	代码可在任何情况下正常运行，不出错；代码较为基础，且包含了一些抽象概念	使用清晰的 Swift 命名惯例组织代码；包含了大量抽象概念；遵循了 iOS 准则	代码具有完善的文稿记录，并附有注释；高效地使用了 Swift 功能；采用“模型-视图-控制器”等组织结构	
注释:					0 总分数



学生 App 展示

成就证书

授予

以兹证明

签名

日期

