



# Guía de exhibición de apps



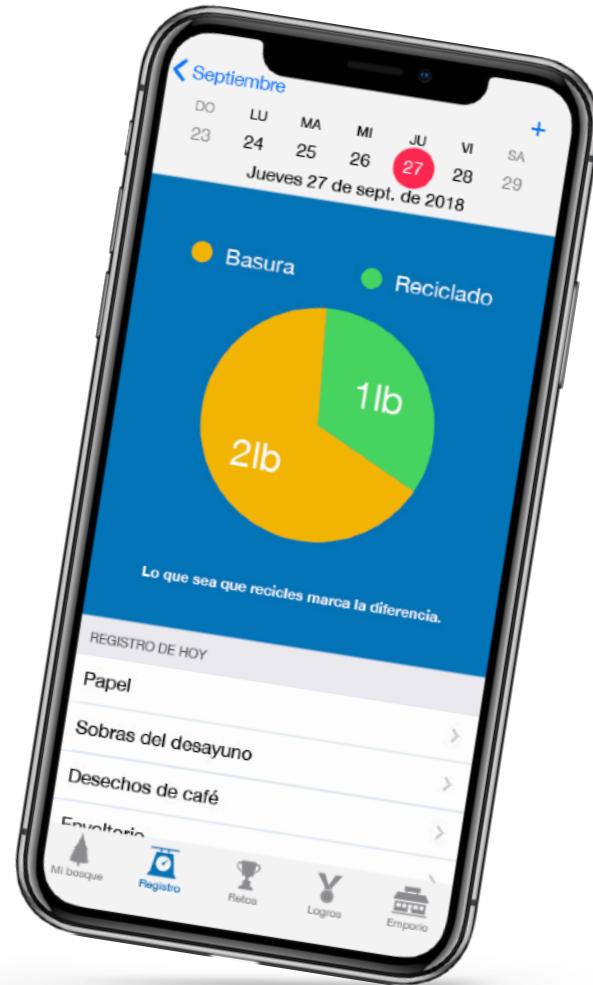
# Exhibición de apps

## Celebrar el ingenio

Diseñar apps es una excelente forma de trabajar en equipo para resolver problemas en tu comunidad. Además, mediante una exhibición de apps, permites que los aspirantes a programadores celebren su ingenio al presentar ideas y compartir soluciones con sus compañeros, familiares y la comunidad.

Los participantes aportan ideas, planifican y hacen un prototipo de una app; luego, realizan una presentación y la reproducen ante un jurado durante la exhibición. El evento concluye con el reconocimiento y una celebración de todos los participantes.

Esta guía es un complemento del plan de estudios y los recursos de programación de Apple. Está diseñada para ayudarte a planear y preparar una exhibición. Encontrarás información sobre formatos de exhibiciones que se adapten a tu entorno, consejos para invitar y preparar el jurado, una planilla de evaluación descargable, un certificado y mucho más.



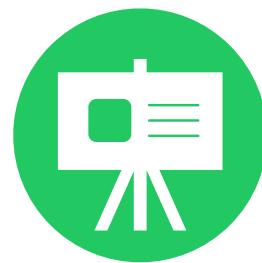
# Contenido de esta guía

Encontrarás recursos y materiales personalizados para cada etapa de la organización y realización de una exhibición de apps, que te ayudarán a llevar a cabo un evento inspirador.



## Preparar

- Crear una presentación de tres minutos



## Planificar

- Formato de la exhibición
- Evaluación de la exhibición
- Invitaciones y promoción
- Reconocimiento



## Compartir

- Compartir tu exhibición
- Aspectos a tener en cuenta



# Preparar

Para formar parte de la exhibición, los participantes deberán trabajar en el Diario de diseño de apps y crear una presentación para el evento. Durante el proceso, los participantes trabajan individualmente o en pequeños equipos y desarrollan habilidades de pensamiento crítico y creativo a medida que avanzan.

[Descarga el Diario de diseño de apps >](#)

## Crear una presentación de tres minutos

Durante la exhibición, los participantes realizarán una presentación de tres minutos sobre las ideas para su app. Las presentaciones deben incluir lo siguiente:

- Qué problema resuelve la app
- Para quién está diseñada la app y cuál será su impacto
- Descripción del proceso de diseño de la app
- Cómo se utilizará la app, incluida una demostración del prototipo
- Demostración de la interfaz del usuario, experiencia del usuario y conceptos de programación en el prototipo

Comparte la [planilla de evaluación](#) con los participantes para ayudarlos con la presentación de sus proyectos.

**Comparte estos consejos de presentación con los participantes:**

- Muestra tu personalidad.
- Practica tu presentación antes de la exhibición.
- Crea una grabación de pantalla en tu iPhone, iPad o Mac para demostrar el prototipo de la app.
- Utiliza Keynote con voz en off, Clips o iMovie para crear un video de presentación.

Consulta [Apple Teacher Learning Center](#) para obtener consejos sobre cómo grabar tu pantalla, agregar audio a Keynote y mucho más.



# Planificar

## Formato de la exhibición

La exhibición puede ser pequeña o grande, simple o elaborada. Considera los recursos que tienes y quién podría proporcionarte ayuda. Trata de identificar y conseguir el lugar del evento lo antes posible. Puede ser un aula, cafetería, biblioteca, centro comunitario o cualquier lugar con espacio suficiente para que los participantes se luzcan con sus apps.

Aquí proporcionamos dos formatos de ejemplo (una feria de apps y un escenario principal) para ayudarte a generar ideas para un evento que se adapte a tus participantes y a la comunidad.

### Feria de apps

Al igual que una feria de ciencias, una feria de apps permite que los invitados y participantes exploren a su tiempo, visitando la estación de cada equipo para ver los prototipos y escuchar las presentaciones.



### Ejemplo de agenda para el formato de feria de apps

- Preparación
- Bienvenida
- 1.ª ronda
- 2.ª ronda
- Puntuación y revisión
- Reconocimiento y certificados
- Observaciones finales
- Foto grupal



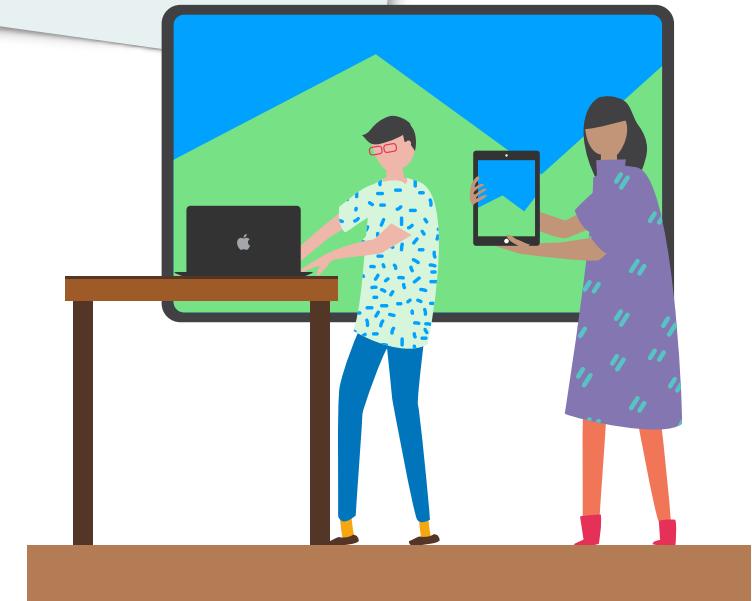
## Escenario principal

En un evento con escenario principal, los equipos se turnan para presentar sus ideas de apps ante un jurado frente a un público en vivo. El tono es más formal, y este formato permite que los participantes practiquen hablar en público desde un escenario.

En este formato, los miembros del jurado se sientan en el escenario, o cerca de este, para poder formular preguntas a los equipos después de sus presentaciones.

### *Ejemplo de agenda para el formato con escenario principal*

- Preparación
- Bienvenida
- Presentación n.º 1
- Comentarios y preguntas del jurado
- Presentación n.º 2
- Comentarios y preguntas del jurado
- Presentación n.º 3, 4, 5, etc.
- Puntuación y revisión
- Reconocimiento y certificados
- Observaciones finales
- Foto grupal





## Evaluación de la exhibición

Incluir un jurado es una excelente manera de proporcionar comentarios a los participantes sobre sus ideas. No es necesario que los miembros del jurado sean expertos en programación. Considera la posibilidad de invitar a empresarios locales y líderes de la comunidad para que participen como jurado.

### Consejos para la evaluación

- Revisa la [planilla de evaluación](#) con los miembros del jurado. Comúncales los tipos de premios y reconocimientos que tienes en mente.
- Invita a los miembros del jurado a que formulen preguntas y proporcionen comentarios a los participantes.
- Proporciona un espacio tranquilo para que los miembros del jurado se reúnan y discutan las puntuaciones.



### Ejemplo de correo electrónico para invitar a miembros del jurado

#### Oportunidad de voluntariado: Exhibición de apps

Estimado/a [nombre]:

[Organización] organizará una exhibición de apps el [fecha] desde las [hora] hasta las [hora], y nos gustaría que formara parte del jurado del evento. Su experiencia y perspectiva serían muy valiosas para nuestros aspirantes a desarrolladores.

Los miembros del jurado escucharán presentaciones breves de los equipos de participantes, harán preguntas y proporcionarán comentarios; luego, evaluarán las presentaciones de las apps utilizando una hoja de puntuación que proporcionaremos. Para finalizar, celebraremos a todos los participantes en el evento.

Gracias por considerar esta solicitud. Agradecemos sinceramente su apoyo a los jóvenes de nuestra comunidad. Por favor, responda para confirmar su participación o si tiene alguna pregunta.

Atentamente,

[nombre]

[cargo]

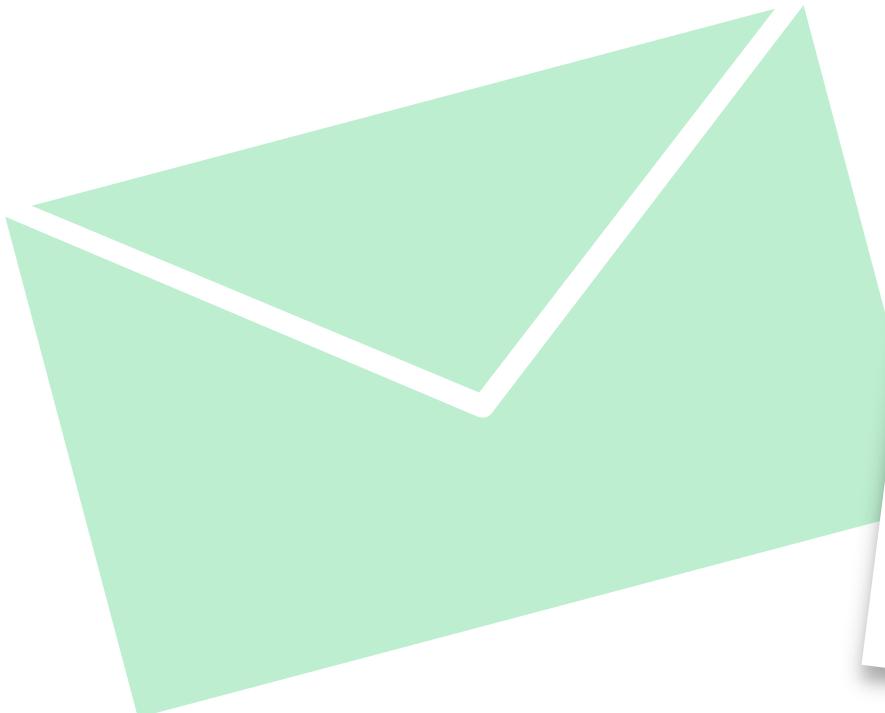
[institución educativa u organización]



## Invitaciones y promoción

A continuación, te proporcionamos algunas ideas para que puedas generar entusiasmo y animar a la comunidad para que asista a la exhibición:

- Envía invitaciones especiales, por ejemplo, a familiares y líderes de la comunidad.
- Promociona el evento en el sitio web de la organización, en redes sociales y en el boletín informativo.
- Alienta a los presentadores a que inviten a sus amigos.



### *Ejemplo de invitación a la exhibición*

#### *Celebremos la innovación*

Únete a nuestra primera exhibición de apps. Apoya a nuestros participantes mientras presentan sus ideas de apps que se centran en ayudar a las personas de nuestra comunidad. Todos los equipos tendrán la oportunidad de presentar sus ideas ante un jurado y obtener reconocimiento por sus proyectos.

#### **Detalles del evento**

[Fecha]

[Hora]

[Nombre del lugar]

[Dirección del lugar]

[Contacto para preguntas]

[Enlace para confirmar asistencia]



## Reconocimiento

Todos los participantes deben recibir un certificado de reconocimiento por haber participado en la exhibición. Además, una competencia amistosa puede servir de gran motivación. Considera brindar un reconocimiento con premios al mérito de los participantes por logros especiales en el diseño de apps, como los siguientes:

- Mejor innovación
- Mejor diseño
- Mejor presentación

También puedes alentar la participación del público con un premio del tipo "elección del público".

[Descarga](#) y modifica esta plantilla de certificado para diferentes premios.



Considera entregarles camisetas a los participantes antes o durante la exhibición. Hemos creado una plantilla de diseño de camisetas que puedes descargar [aquí](#).



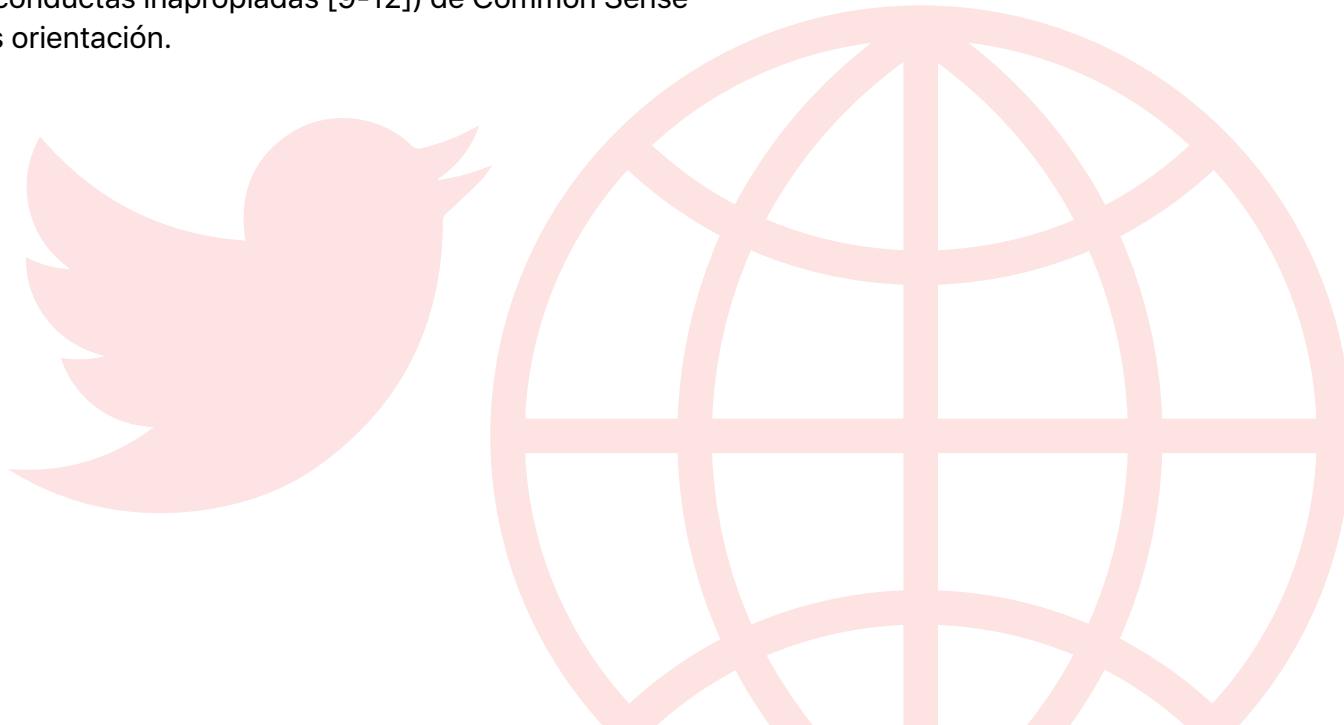
# Compartir

## Compartir tu exhibición

Al realizar una exhibición de apps, te unes a una comunidad que apoya a los innovadores del futuro. Sigue a @AppleEDU en Twitter y muéstranos lo que está sucediendo en tu exhibición de apps utilizando la etiqueta #EveryoneCanCode.

## Aspectos para tener en cuenta

- Recuerda consultar la política de uso aceptable y las pautas de redes sociales de tu organización.
- Asegúrate de tener el consentimiento de los padres para compartir el trabajo de los estudiantes.
- Ayuda a los participantes a proteger su propiedad intelectual y respetar los derechos de autor de los demás. Consulta [Copyrights and Wrongs \(9-12\)](#) (Derechos de autor y conductas inapropiadas [9-12]) de Common Sense Education si necesitas orientación.



# Planilla de evaluación

[Descargar >](#)

Nombre del equipo: \_\_\_\_\_

| Categoría  | Básico (1 punto)   | Intermedio (2 puntos)  | Avanzado (3 puntos)   | Experto (4 puntos)   | Puntos                              |
|--|--|--|---|--|-------------------------------------|
| <b>Contenido de la presentación</b>  | Comparte información básica, como el propósito y los destinatarios                       | Explica claramente el propósito y el diseño de la app, y cómo satisface las necesidades del usuario  | Presenta una explicación clara y convincente sobre el problema que se intenta resolver, la demanda del mercado, los destinatarios y cómo se diseñó la app para satisfacer las necesidades del usuario | Realiza una presentación convincente respaldada por evidencia que muestre cómo la app cumple, supera o redefine las necesidades del usuario                                |                                     |
| <b>Exposición de la presentación</b>   | Informativa; un miembro del equipo realiza la presentación                               | Segura, entusiasta; más de un miembro del equipo realiza la presentación   | Atractiva, buena utilización de elementos visuales; el equipo destaca las contribuciones de cada miembro  | Narración memorable y creativa, soporte visual atractivo, transiciones fluidas entre los miembros del equipo   |                                     |
| <b>Interfaz de usuario</b>   | Pantallas uniformes que justifican el propósito de la app                                | Diseño funcional y claro con elementos familiares; el prototipo es compatible con las tareas básicas del usuario   | Diseño elegante, conciso y agradable con uso sensato del color, la disposición y la legibilidad; el prototipo le proporciona al usuario un sentido de ubicación dentro de 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 |                                     |
| <b>Experiencia del usuario</b>   | Intención clara; los usuarios pueden lograr uno o más objetivos                          | Navegación uniforme y estándar; recorrido intuitivo a través del contenido de la app   | Adaptable a las necesidades del usuario; aborda la accesibilidad, privacidad y seguridad  | Innovadora, sorprendente y agradable; ofrece a los usuarios un nuevo tipo de experiencia que la diferencia de los competidores   |                                     |
| <b>Conceptos de programación</b>   | Cierta conexión entre la funcionalidad de la app y el código subyacente                  | 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 específicas necesarias para desarrollar la app; demostración de cómo ese código potencia la funcionalidad de la app   | Explicación de la arquitectura de la app, la estructura de datos, los algoritmos y las funciones; debate sobre la toma de decisiones para desarrollar este enfoque         |                                     |
| <b>Revisión técnica (opcional)</b><br><i>Para prototipos de apps funcionales en Xcode. Los miembros del jurado deben estar familiarizados con las prácticas recomendadas de desarrollo en 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 con un claro uso de la nomenclatura de Swift; alto grado de abstracción; sigue las pautas de iOS  | El código está bien documentado con comentarios; uso eficaz de las funciones de Swift; se emplea organización, como el patrón modelo-vista-controlador                     |                                     |
| <b>Comentarios:</b>  |  |  |   |  |                                     |
|  |  |  |   |  | <b>0</b><br><b>Puntuación total</b> |



Exhibición de apps

# Certificado de logro

Otorgado a

Por

---

Firma

---

Fecha



© 2019 Apple Inc. Todos los derechos reservados. Apple, el logotipo de Apple, iMovie, iPad, iPhone, Keynote, Mac y Xcode son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en Estados Unidos y en otros países. Swift y el logotipo de Swift son marcas comerciales de Apple Inc. IOS es una marca comercial o una marca registrada de Cisco en Estados Unidos y en otros países, y se usa bajo licencia. Noviembre de 2019