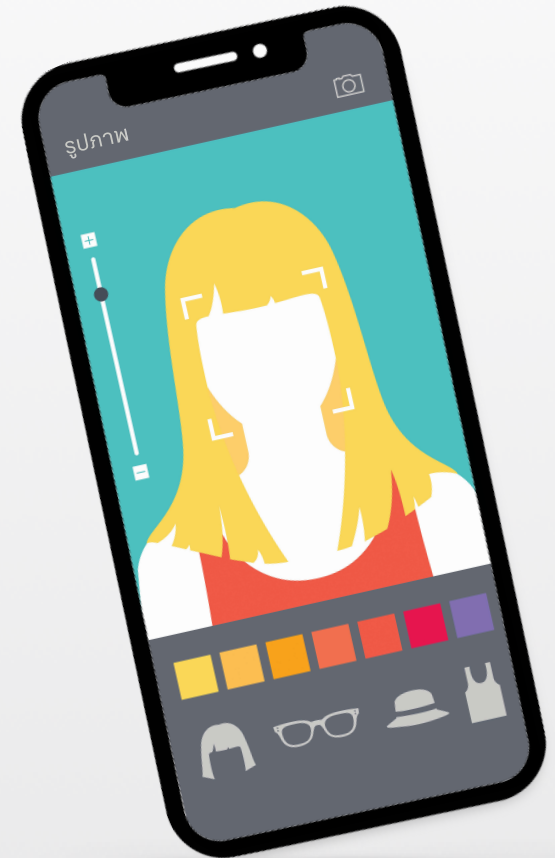




คู่มือการแสดงผลงานแอป



การแสดงผลงานแอป ยกย่องความสามารถ

การออกแบบแอปเป็นวิธีการทำงานร่วมกันเพื่อแก้ไขปัญหาคือคุณสนใจได้อย่าง
ยอดเยี่ยม และการจัดแสดงผลงานแอปไม่ว่าจะเป็นแบบตัวต่อตัวหรือจากระยะไกลยังเป็น
เป็นการเปิดโอกาสให้นักเขียนโค้ดแสดงผลงานผ่านการนำเสนอโอเดียและ
แชร์วิธีแก้ไขปัญหากับเพื่อน ครอบครัว และชุมชน

หลังจากทำงานร่วมกันเพื่อออกแบบแอป ผู้เข้าร่วมจะต้องสร้างสื่อนำเสนอเพื่อใช้
เสนอต่อคณะผู้ตัดสินในระหว่างการแสดงผลงาน กิจกรรมจะจบลงด้วยการยกย่อง
ความสามารถของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน

คู่มือนี้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรและแหล่งข้อมูลการเขียนโค้ดของ Apple ซึ่งออกแบบ
มาเพื่อช่วยให้คุณเริ่มต้นวางแผนและเตรียมพร้อมสำหรับกิจกรรมการแสดงผลงานแอป
คุณจะได้พบข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการแสดงผลงานที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของคุณ
เคล็ดลับในการเชิญและเตรียมความพร้อมให้กับผู้ตัดสิน เทคนิคการวัดผลและใบรับรอง
ที่ดาวน์โหลดได้ และอื่นๆ อีกมากมาย



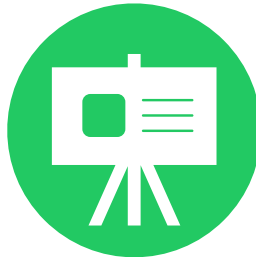
เนื้อหาในคู่มือนี้

คุณจะได้พบแหล่งข้อมูลและสื่อแบบปรับแต่งเองได้ที่ออกแบบมาเพื่ออำนวยความสะดวกในการจัดเตรียมกิจกรรมการแสดงผลงาน สร้างแรงบันดาลใจ สำหรับการเตรียมการและการจัดการแสดงผลงานแอปในแต่ละขั้นตอน



เตรียมพร้อม

- สร้างสื่อนำเสนอความยาว 3 นาที



วางแผน

- รูปแบบการแสดงผลงาน
- การตัดสินใจการแสดงผลงาน
- คำเชิญและการโปรโมท
- การยกย่องชมเชย



แชร์

- แชร์การแสดงผลงานของคุณ
- สิ่งที่ต้องพิจารณา



เตรียมพร้อม

ผู้ที่ต้องการเข้าร่วมการแสดงผลงานในครั้งนี้จะต้องทำงานโดยใช้ขั้นตอนการออกแบบแอปและสร้างสื่อนำเสนอสำหรับกิจกรรมนี้ ผู้เข้าร่วมจะทำงานเพียงคนเดียวหรือทำงานเป็นกลุ่มเล็กๆ ก็ได้ ซึ่งจะพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการคิดเชิงสร้างสรรค์

เริ่มต้นทำงานด้วยการออกแบบแอปด้วย Keynote:

[ใครๆ ก็เขียนโค้ดได้: บันทึกการออกแบบแอป >](#)

เรียนรู้ข้อมูลแบบเจาะลึกผ่านแบบฝึกหัดเชิงลึกและภารกิจการเขียนโค้ด:

[ดาวน์โหลดสมุดงานออกแบบแอป "พัฒนาใน Swift" >](#)

สร้างสื่อนำเสนอความยาว 3 นาที

ระหว่างการแสดงผลงาน ผู้เข้าร่วมจะต้องทำการนำเสนอความยาว 3 นาทีเพื่อพูดถึงไอเดียเกี่ยวกับแอปของตน การนำเสนอควรประกอบด้วยสิ่งต่อไปนี้

- ปัญหาที่แอปกำลังแก้ไข
- แอปนี้ออกแบบมาเพื่อใครและแอปจะส่งผลกระทบต่ออะไรบ้าง
- คำอธิบายกระบวนการออกแบบแอป
- วิธีการใช้งานแอป รวมถึงการสาธิตการทำงานของแอปต้นแบบ
- การสาธิตอินเทอร์เฟซผู้ใช้ ประสิทธิภาพการใช้งานของผู้ใช้ และแนวคิดการเขียนโค้ดในแอปต้นแบบ

แชร์**เกณฑ์**การตัดสินให้กับผู้เข้าร่วมเพื่อช่วยให้พวกเขาเตรียมพร้อมสำหรับการนำเสนอโครงการของตน

แชร์เคล็ดลับในการนำเสนอต่อไปนี้กับผู้เข้าร่วม

- แสดงตัวตนของคุณ
 - ฝึกซ้อมการนำเสนอก่อนการแสดงผลงาน
 - บันทึกหน้าจอของ iPhone, iPad หรือ Mac เพื่อใช้สาธิตการทำงานของแอปรุ่นต้นแบบ
 - ใช้ Keynote กับ VoiceOver, Clips หรือ iMovie เพื่อสร้างวิดีโอนำเสนอ
 - เมื่อทำการนำเสนอแบบออนไลน์ ให้สมาชิกทีมคนหนึ่งคอยดูแชทในกรณีที่มีคำถาม
 - ซ่อนแถบเครื่องมือ แผงจัดรูปแบบ และแถบนำทางสไลด์ใน Keynote เพื่อให้ดูสบายตา กดปุ่ม **⌘P** เพื่อเริ่มนำเสนอ
- นักการศึกษาสามารถไปที่ [Apple Teacher Learning Center](#) เพื่อเรียนรู้เคล็ดลับในการบันทึกหน้าจอ ใส่เสียงใน Keynote และอื่นๆ



วางแผน

รูปแบบการแสดงผลงาน

การแสดงผลงานของคุณอาจจะเล็กหรือใหญ่ ต่อหน้าทุกคนหรือจากระยะไกลก็ได้ ให้คุณพิจารณาทรัพยากรที่มีอยู่ รวมถึงผู้ที่อาจให้การสนับสนุนคุณได้ พยายามระบุให้ได้ว่าจะจัดงานอย่างไรและที่ไหนให้เร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้ อาจเป็นในห้องเรียน ที่ห้องสมุด หรือศูนย์ชุมชน หรือคุณอาจจัดงานแบบออนไลน์ผ่านระบบการประชุมทางวิดีโอ ทุกที่ที่ผู้เข้าร่วมสามารถแสดงผลงานแอปของตน

เราได้ให้ตัวอย่างไอเดียสำหรับการแสดงผลงาน 3 รูปแบบ นั่นคือ งานแสดงแอป เวทีหลัก และการแสดงผลงานจากระยะไกลเพื่อกระตุ้นให้เกิดไอเดียในการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เข้าร่วมและชุมชนมากที่สุด

งานแสดงแอป

เช่นเดียวกับงานแสดงผลงานทางวิทยาศาสตร์ งานแสดงแอปเปิดโอกาสให้แขกและผู้เข้าร่วมได้เดินสำรวจอย่างอิสระ เวะชมแต่ละทีมเพื่อดูแอปต้นแบบ และฟังการนำเสนอแอปเหล่านั้น

ตัวอย่างกำหนดการสำหรับงานแสดงแอป

- เตรียมการ
- ต้อนรับ
- รอบที่ 1
- รอบที่ 2
- ให้คะแนนและรีวิว
- ยกย่องชมเชยและมอบใบรับรอง
- กล่าวปิดท้าย
- ถ่ายภาพหมู่



คู่มือการแสดงผลงานแอป



เวทีหลัก

ในกิจกรรมแบบใช้เวทีหลัก ทีมต่างๆ จะผลัดกันนำเสนอไอเดียเกี่ยวกับแอปของตนแก่คณะผู้ตัดสินต่อหน้าผู้ชมภายในงาน บรรยากาศจะมีความเป็นทางการมากกว่า อีกทั้งกิจกรรมรูปแบบนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ฝึกฝนการพูดในที่สาธารณะบนเวทีอีกด้วย

ในการนำเสนอผลงานรูปแบบนี้ ผู้ตัดสินจะนั่งบนเวทีหรือใกล้ๆ เวที เพื่อที่จะได้ถามคำถามหลังจากทีมต่างๆ นำเสนอผลงานเรียบร้อยแล้ว

ตัวอย่างกำหนดการสำหรับเวทีหลัก

- เตรียมการ
- ต้อนรับ
- การนำเสนอ 1
- ข้อคิดเห็นและคำถามจากผู้ตัดสิน
- การนำเสนอ 2
- ข้อคิดเห็นและคำถามจากผู้ตัดสิน
- การนำเสนอ 3, 4, 5 จนครบทุกทีม
- ให้คะแนนและรีวิว
- ยกย่องชมเชยและมอบใบรับรอง
- กล่าวปิดท้าย
- ถ่ายภาพหมู่



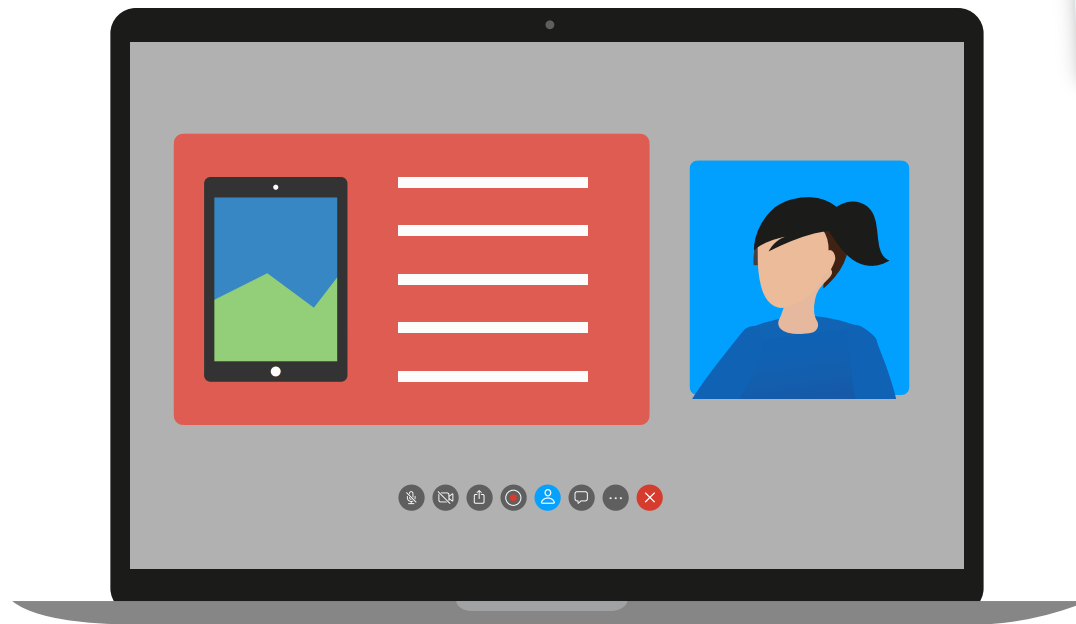


การแสดงผลงานจากระยะไกล

การแสดงผลงานจากระยะไกลเปิดโอกาสให้ทีมนำเสนอผลงานผ่านเครื่องมือการประชุมทางวิดีโอ นี่อาจเป็นวิธีที่ยืดหยุ่นความสำเร็จของผู้เข้าร่วมที่สนุกสนานในทุกบรรยากาศการเรียนรู้

ลองซ้อมกับผู้เข้าร่วมก่อนวันงานเพื่อให้คุ้นเคยกับรูปแบบและวิธีการนำเสนอ เมื่อถึงวันนำเสนอผลงาน ให้สร้างบรรยากาศเฉลิมฉลองด้วยเพลงต้อนรับและพิธีกรที่กระตือรือร้น

หากผู้ตัดสินไม่สามารถเข้าร่วมการประชุมทางวิดีโอได้ ให้แชร์การบันทึกหน้าจอ ผู้ตัดสินสามารถเขียนหรืออัดวิดีโอแสดงความคิดเห็นให้กับผู้เข้าร่วม



ตัวอย่างกำหนดการสำหรับการแสดงผลงานจากระยะไกล

- การเตรียมตัวสำหรับผู้นำเสนอ
- ต้อนรับ
- การนำเสนอ 1
- ข้อคิดเห็นและคำถามจากผู้ตัดสิน
- การนำเสนอ 2
- ข้อคิดเห็นและคำถามจากผู้ตัดสิน
- การนำเสนอ 3, 4, 5 จนครบทุกทีม
- พักให้คะแนนและตรวจสอบเนื้อหา
- การยกย่องชมเชย
- กล่าวปิดท้าย

เคล็ดลับสำหรับการแสดงผลงานจากระยะไกล

- ตรวจสอบให้แน่ใจว่ามีผู้ช่วยตอบคำถามผู้ชมผ่านข้อความแชท
- ปิดเสียงของผู้เข้าร่วมที่ไม่ได้นำเสนอเพื่อลดเสียงเบื้องหลัง
- จัดสายแยกหรือการประชุมทางวิดีโอให้ผู้ตัดสินพูดคุยกันเรื่องการนำเสนอ
- อาจถ่ายภาพหน้าจอเพื่อสร้างรูปภาพนำเสนอแบบตัดปะที่สามารถแชร์กับผู้เข้าร่วม
- ส่งใบรับรองการเข้าร่วมให้ผู้เข้าร่วมทางอีเมลหลังจากจบงาน



การตัดสินใจแสดงผลงาน

การมีผู้ตัดสินเป็นวิธีที่ยืดหยุ่นในการให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับไอเดียของผู้เข้าร่วม ผู้ตัดสินไม่จำเป็นต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญในการเขียนโค้ด คุณอาจลองเชิญนักธุรกิจในท้องถิ่นและผู้นำชุมชนมาเป็นผู้ตัดสินก็ได้ การจัดแสดงผลงานแอมจากกระยะไกลทำให้สามารถเชิญผู้ตัดสินได้ทุกแบบไม่ว่าจะอยู่ใกล้หรือไกล ดังนั้นอย่ากลัวที่จะถาม

เคล็ดลับสำหรับการตัดสินใจ

- ตรวจสอบ**เกณฑ์**การให้คะแนนกับผู้ตัดสิน แจ้งให้ผู้ตัดสินทราบเกี่ยวกับประเภทของรางวัลและการยกย่องชมเชยที่คุณวางแผนไว้
- กระตุ้นให้ผู้ตัดสินถามคำถามผู้เข้าร่วมและให้ข้อคิดเห็น
- จัดพื้นที่เงียบๆ ให้ผู้ตัดสินได้ประชุมและพูดคุยเกี่ยวกับการให้คะแนน
- สำหรับการแสดงผลงานจากกระยะไกล ผู้ตัดสินสามารถพบปะกันในสายแยกหรือการประชุมทางวิดีโอ



ตัวอย่างอีเมลสำหรับการสรรหาผู้ตัดสิน

โอกาสในการเป็นอาสาสมัคร: การแสดงผลงานแอม

เรียน [ชื่อ]

[องค์กร] มีแผนที่จะจัดกิจกรรมการแสดงผลงานแอมในวันที่ [วันที่] ตั้งแต่เวลา [เวลา] ถึง [เวลา] และเรามีความประสงค์ที่จะขอเชิญคุณมาร่วมเป็นผู้ตัดสินในกิจกรรมนี้ ประสบการณ์และทัศนคติของคุณมีคุณค่าอย่างยิ่งต่อนักพัฒนารุ่นใหม่ของเรา ผู้ตัดสินจะได้ฟังการนำเสนอสั้นๆ จากทีมผู้เข้าร่วม ถามคำถามและให้ข้อคิดเห็นต่างๆ จากนั้นจึงให้คะแนนการนำเสนอแอม โดยใช้เอกสารการให้คะแนนที่เราจัดเตรียมไว้ให้ ในตอนท้ายเราจะร่วมฉลองกับผู้เข้าร่วมทุกคนที่เข้าร่วมกิจกรรมนี้

ขอขอบคุณที่พิจารณาคำขอนี้ เราซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่งที่คุณมีส่วนสนับสนุนเยาวชนในชุมชนของเรา โปรดตอบกลับเพื่อยืนยันการเข้าร่วมหรือสอบถามข้อสงสัย

ขอแสดงความนับถือ

[ชื่อ]

[ตำแหน่ง]

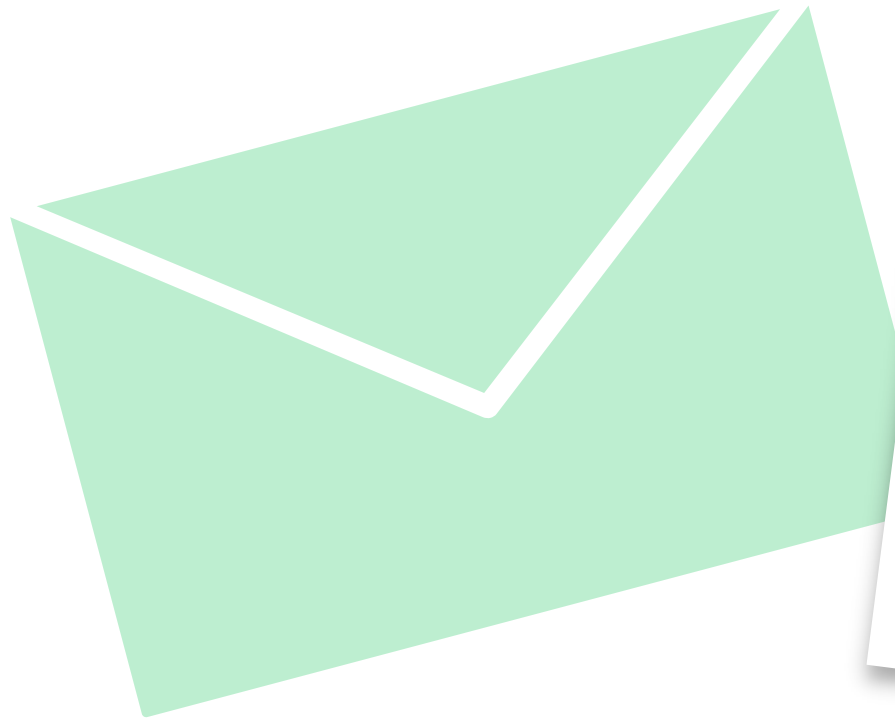
[สถานศึกษาหรือองค์กร]



คำเชิญและการโปรโมท

ตัวอย่างโอเดียที่จะช่วยให้คุณสร้างความน่าตื่นเต้นและสนับสนุนให้ชุมชนเข้าร่วมกิจกรรมการแสดงผลงานมีดังนี้

- ส่งคำเชิญถึงแขกคนพิเศษ เช่น สมาชิกในครอบครัว เพื่อนๆ และผู้นำในชุมชน
- สนับสนุนให้ผู้นำเสนอชวนเพื่อนๆ และครอบครัวมาร่วมงาน
- โปรโมทกิจกรรมบนเว็บไซต์ขององค์กร โซเชียลมีเดีย และในจดหมายข่าวของคุณ



ตัวอย่างจดหมายเชิญเข้าร่วมการแสดงผลงาน ฉลองการสร้างสรรคสิ่งใหม่ๆ

เข้าร่วมกิจกรรมการแสดงผลงานแอปที่จัดขึ้นเป็นครั้งแรกของเรา สนับสนุนผู้เข้าร่วมเมื่อนำเสนอโอเดียเกี่ยวกับแอปของคุณที่มุ่งเน้นแก้ปัญหาที่สนใจ ทุกทีมจะมีโอกาสนำเสนอต่อคณะผู้ตัดสินและได้รับการยกย่องชมเชยสำหรับผลงานของตัวเอง

รายละเอียดกิจกรรม

[วันที่]

[เวลา]

[ชื่อสถานที่]

[ที่อยู่ของสถานที่]

[ผู้ติดต่อสำหรับสอบถามรายละเอียด]

[ลิงค์ RSVP]



การยกย่องชมเชย

ผู้เข้าร่วมทุกคนควรได้รับใบรับรองความสำเร็จในการเข้าร่วมการแสดงผลงาน นอกจากนี้ การแข่งขันระดับมิตรยังสร้างแรงจูงใจได้อย่างยอดเยี่ยมอีกด้วย คุณสามารถยกย่องชมเชยความเป็นเลิศด้านการออกแบบแอปของผู้เข้าร่วมด้วยรางวัลต่างๆ เช่น

- นวัตกรรมดีเด่น
- การออกแบบดีเด่น
- การนำเสนอยอดเยี่ยม

นอกจากนี้ คุณยังสามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้ชมด้วยรางวัลขวัญใจมหาชนได้อีกด้วย [ดาวนิโหลด](#) และแก้ไขเกมเพลตใบรับรองนี้ให้เหมาะกับรางวัลต่างๆ



พิจารณาแจกเสื้อยืดแก่ผู้เข้าร่วมก่อนหรือในระหว่างกิจกรรมการแสดงผลงาน เราได้สร้างเกมเพลตการออกแบบเสื้อยืดที่คุณสามารถดาวนิโหลดได้ [ที่นี่](#)

แชร์



แชร์การแสดงผลงานของคุณ

เมื่อคุณจัดกิจกรรมการแสดงผลงานแอป คุณกำลังเข้าร่วมชุมชนที่ช่วยสนับสนุนนักสร้างสรรค์นวัตกรรมแห่งอนาคต ติดตาม @AppleEDU บน Twitter และอัปเดตข่าวสารกิจกรรมการแสดงผลงานแอปของคุณโดยใช้แฮ็ก #EveryoneCanCode และ #DevelopInSwift

สิ่งที่ต้องพิจารณา

- โปรดอย่าลืมศึกษาแนวทางเกี่ยวกับโซเซียลมีเดียและนโยบายการใช้งานที่ยอมรับได้ขององค์กรของคุณ
- ขอความยินยอมจากผู้ปกครองเพื่อแชร์ผลงานของผู้เข้าร่วม
- ช่วยผู้เข้าร่วมปกป้องทรัพย์สินทางปัญญาของตนและเคารพในลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น



เกณฑ์การประเมิน

ดาวนี่โหลด >

ชื่อทีม: _____

หมวดหมู่	มือใหม่ (1 คะแนน)	ระดับกลาง (2 คะแนน)	มีฝีมือ (3 คะแนน)	เชี่ยวชาญ (4 คะแนน)	คะแนน
เนื้อหาการนำเสนอ	แชร์ข้อมูลพื้นฐาน เช่น จุดประสงค์ และกลุ่มเป้าหมาย	อธิบายวัตถุประสงค์ของการออกแบบ และวิธีที่แอปตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างชัดเจน	นำเสนออย่างชัดเจนและอธิบายถึงปัญหาที่กำลังแก้ไข ความต้องการของตลาด กลุ่มเป้าหมาย และวิธีการออกแบบแอปเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างน่าดึงดูดใจ	นำเสนอได้อย่างน่าสนใจและมีหลักฐานสนับสนุนที่แสดงให้เห็นว่าแอปสามารถตอบสนอง ทำได้เกินความคาดหมาย หรือกำหนดนิยามใหม่ให้ความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างไรบ้าง	
การนำเสนอข้อมูล	ให้ข้อมูล โดยมีสมาชิกของทีมหนึ่งคนเป็นผู้นำเสนอ	มีความมั่นใจ กระตือรือร้น โดยมีสมาชิกของทีมมากกว่าหนึ่งคนเป็นผู้นำเสนอ	นำเสนอและมีการใช้ภาพประกอบเรื่องราวได้ดี โดยทีมให้ความสำคัญกับผลงานของสมาชิกแต่ละคน	สร้างสรรค์ เสาะเรื่องได้ น่าประทับใจ มีการใช้ภาพประกอบที่น่าสนใจ โดยสมาชิกในทีมสลับกันนำเสนอได้อย่างราบรื่น	
อินเตอร์เฟซผู้ใช้	ภาพหน้าจอสอดคล้องกัน ซึ่งช่วยสนับสนุนจุดประสงค์ของแอป	การออกแบบให้ชัดเจนใช้งานได้ง่ายด้วยองค์ประกอบที่คุ้นเคย ต้นแบบที่รองรับงานทั่วไปของผู้ใช้	ดีไซน์เรียบง่าย กระชับ และสบายตา โดยใส่ใจเรื่องสี เลย์เอาท์ และความอ่านง่าย แอปต้นแบบช่วยนำทางผู้ใช้ไปยังส่วนต่างๆ	ดีไซน์สนับสนุนให้ผู้ใช้โต้ตอบกับคอนเทนต์ แอปต้นแบบใช้แอนิเมชัน สีและเลย์เอาท์มาสร้างประสบการณ์การใช้งานที่ราบรื่นและน่าสนใจ	
ประสบการณ์ของผู้ใช้	มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน ผู้ใช้ทำตามเป้าหมายตั้งแต่หนึ่งอย่างขึ้นไป	การนำทางสอดคล้องกันและมีมาตรฐาน ไปยังคอนเทนต์ของแอปได้ง่ายดาย	ปรับได้ตามความต้องการของผู้ใช้ ตอบสนองความต้องการทั้งด้านการเข้าถึง ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย	มีความสร้างสรรค์ น่าประหลาดใจ และน่าชื่นชม มอบประสบการณ์รูปแบบใหม่ให้กับผู้ใช้ ซึ่งก้าวล้ำกว่าคู่แข่ง	
แนวคิดการเขียนโค้ด	บางฟังก์ชันของแอปและโค้ดเบื้องหลังมีความเกี่ยวข้องกัน	อธิบายว่าแนวคิดการเขียนโค้ดทั่วไป เช่น ประเภทข้อมูล ตรรกะเงื่อนไข หรือสิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อสัมผัส มีความสัมพันธ์กับแอปอย่างไร	บรรยายถึงงานเขียนโค้ดบางงานที่จำเป็นต่อการสร้างแอป สาธิตว่าโค้ดดังกล่าวส่งเสริมฟังก์ชันการทำงานของแอปอย่างไร	อธิบายเกี่ยวกับสถาปัตยกรรม โครงสร้างข้อมูล อัลกอริทึม และคุณสมบัติของแอป โดยอภิปรายเรื่องการตัดสินใจในการพัฒนาวิธีการนี้	
การตรวจสอบด้านเทคนิค (ไม่บังคับ) สำหรับแอปต้นแบบที่ใช้งานได้ ใน Xcode ผู้ตัดสินควรมีความคุ้นเคยกับแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุดในการพัฒนา Swift และ iOS	รันโค้ด Swift ในตัวอย่างที่เฉพาะเจาะจง โดยโค้ดที่ใช้เป็นแบบพื้นฐานและไม่มีการทำ Abstraction	รันโค้ดโดยไม่มีข้อผิดพลาดในทุกกรณี โดยโค้ดที่ใช้เป็นแบบพื้นฐานและสังเกตเห็นการทำ Abstraction อยู่บ้าง	โค้ดเป็นระเบียบเรียบร้อยและตั้งชื่อตามมาตรฐาน Swift อย่างชัดเจนสังเกตเห็นการทำ Abstraction อย่างมาก โดยเป็นไปตามแนวทางของ iOS	มีการเขียนคำอธิบายประกอบโค้ดไว้เป็นอย่างดี ใช้คุณสมบัติต่างๆ ของ Swift ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้การจัดระเบียบ เช่น Model-View-Controller	
ความคิดเห็น:					0 คะแนนรวม



การแสดงผลงานแอป

ประกาศนียบัตรรับรองความสำเร็จ

มอบให้กับ

สำหรับ

ลายเซ็น

วันที่

