



Guide pour l'exposition d'app



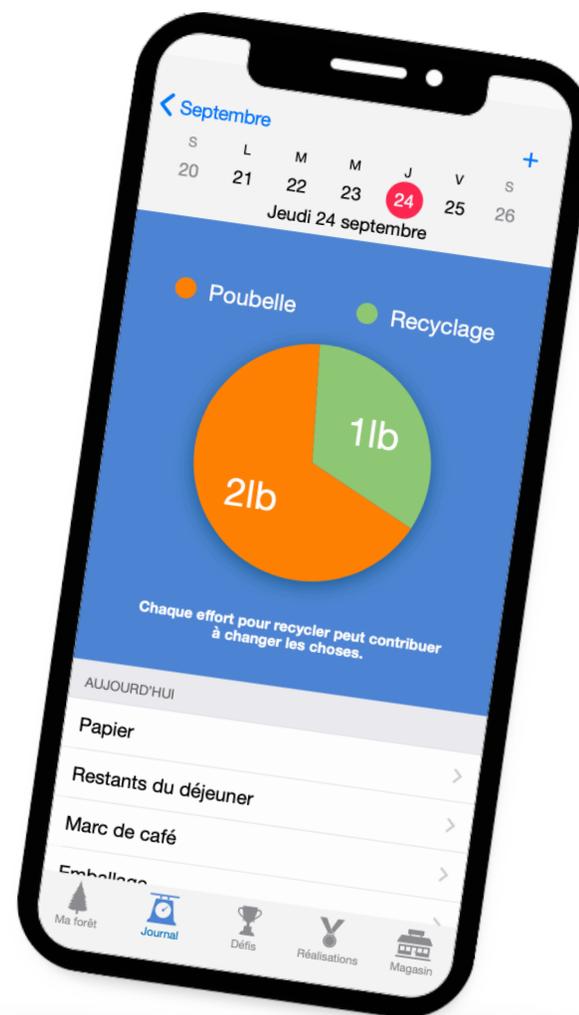
Exposition d'apps

Célébrer l'ingéniosité

Concevoir des applications est une excellente façon de collaborer à la résolution de problèmes dans la collectivité. Et une exposition en personne ou en ligne, c'est l'occasion parfaite de souligner l'ingéniosité des programmeurs en herbe en les invitant à présenter leurs idées et leurs solutions à leurs camarades, à leurs proches et à toute la communauté.

Après avoir collaboré au remue-méninges, à la planification et au prototypage de leur app, les participants créent une présentation qu'ils donneront à un jury durant l'exposition. Leur travail est souligné à la fin de l'événement.

Ce guide s'inscrit en complément des cours et des ressources de programmation d'Apple. Il est conçu pour vous aider à planifier l'exposition. Vous y trouverez de l'information sur les différents types d'expositions, des astuces pour inviter et préparer le jury, une grille d'évaluation à télécharger, un certificat de réussite, et plus encore.



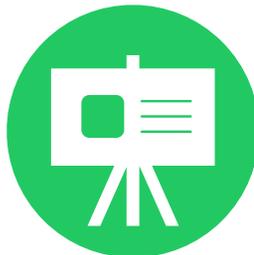
Contenu de ce guide

Ce guide met à votre disposition des ressources et du contenu personnalisable qui vous aideront à organiser un événement inspirant, étape par étape.



Préparation

- Création d'une présentation de trois minutes



Planification

- Types d'expositions
- Composition du jury
- Invitations et promotion
- Reconnaissance



Partage

- Diffusion de l'événement dans les médias sociaux
- Éléments à considérer



Préparation

Pour participer à l'exposition, les élèves devront réaliser les activités du journal de bord de conception d'app et créer une présentation. Au fil du processus, ils travailleront seuls ou en équipe et développeront leur pensée critique et créatrice.

[Télécharger le journal de bord de conception d'app >](#)

Création d'une présentation de trois minutes

Durant l'exposition, les participants auront trois minutes pour présenter leur idée d'app. La présentation devrait inclure :

- Le problème que l'app permet de résoudre
- Le public cible et les éventuelles répercussions de l'app
- La description du processus de conception
- L'explication du fonctionnement de l'app, y compris une démonstration du prototype
- Une démonstration de l'interface et de l'expérience utilisateur, et une explication des concepts de programmation qui ont été appliqués

Fournissez la [grille d'évaluation](#) aux participants pour les aider à préparer leur présentation.

Astuces pour la présentation

- Affichez votre personnalité.
 - Répétez votre présentation avant l'exposition.
 - Enregistrez l'écran de votre iPhone, iPad ou Mac pour faire la démonstration de votre prototype.
 - Utilisez Clips, iMovie ou Keynote avec une narration pour réaliser la vidéo de votre présentation.
 - Si la présentation se fait en ligne, chargez un membre de l'équipe de relever les questions dans la fenêtre de clavardage.
 - Pour soigner votre présentation Keynote, cachez la barre d'outils, le volet Format et le navigateur de diapositives. Appuyez sur `⌘P` pour lancer la présentation.
- Visitez l'[Apple Teacher Learning Center](#) pour apprendre à faire des enregistrements d'écran, ajouter des pistes audio dans Keynote, et plus encore.



Planification

Types d'expositions

Vous pouvez opter pour un événement modeste ou d'envergure, en personne ou en ligne. Pensez aux ressources dont vous disposez déjà et aux personnes qui peuvent vous aider. Essayez de décider aussi tôt que possible où tenir l'événement – comme dans une salle de classe, à la bibliothèque ou dans un centre communautaire. Vous pouvez aussi planifier un événement en ligne, avec un système de vidéoconférence qui permettra à tous les participants de présenter leur app!

Ce guide propose trois types d'expositions : une foire, un événement sur scène et une présentation en ligne. Choisissez la formule la mieux adaptée aux participants et à votre milieu.

Foire

Comme une expo-sciences, une foire permet aux invités de visiter les kiosques à leur propre rythme pour découvrir les prototypes et écouter les présentations.

Programme d'une exposition de type « foire »

- Installation
- Bienvenue
- Ronde 1
- Ronde 2
- Évaluation et commentaires
- Certificats et reconnaissance
- Mot de la fin
- Photo de groupe



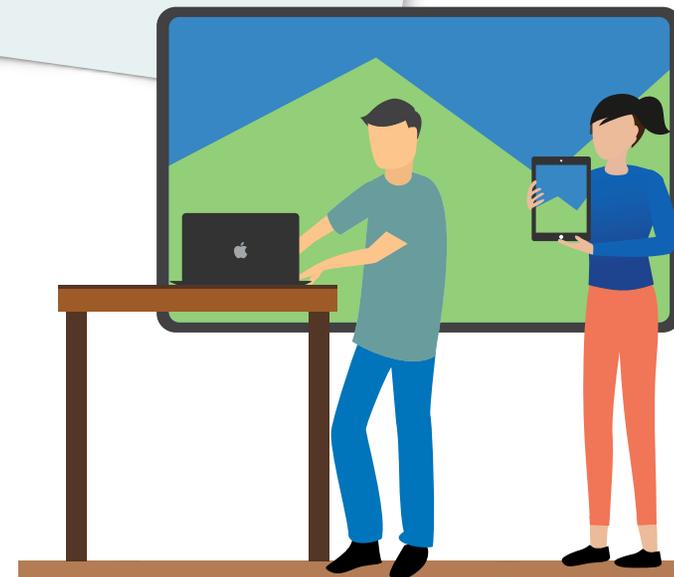


Événement sur scène

Dans le cadre d'un événement sur scène, les équipes présentent à tour de rôle leurs idées à un jury et à un auditoire. Il s'agit d'un événement plus structuré qui donne l'occasion de s'exercer à parler en public.

Le jury est assis sur la scène ou à proximité, de manière à pouvoir poser des questions aux équipes après leur présentation.

- Programme d'un événement sur scène**
- Installation
 - Bienvenue
 - Présentation 1
 - Commentaires et questions du jury
 - Présentation 2
 - Commentaires et questions du jury
 - Présentation 3, etc.
 - Évaluation et commentaires
 - Certificats et reconnaissance
 - Mot de la fin
 - Photo de groupe





Présentation en ligne

Les présentations en ligne permettent aux équipes de montrer leur app par vidéoconférence. C'est une façon agréable de saluer le travail des élèves, quel que soit leur environnement d'apprentissage.

Si vous le souhaitez, organisez une répétition avant l'événement pour que les élèves se familiarisent avec le format et s'entraînent à donner leur présentation. Le jour de l'événement, créez une ambiance de fête : musique d'accueil et maître de cérémonie enthousiaste.

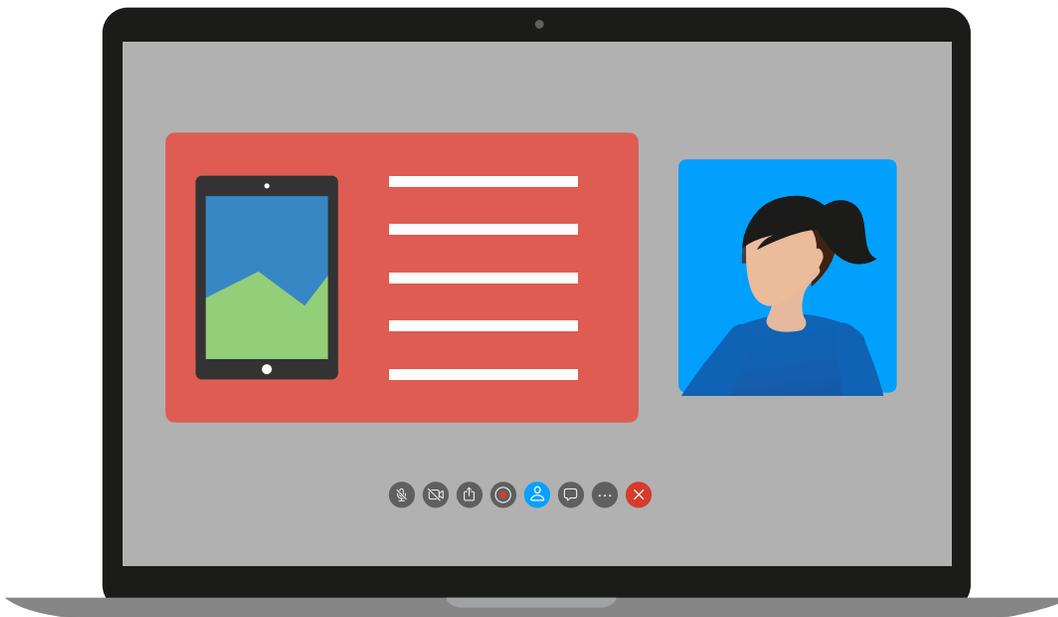
Si des juges ne sont pas en mesure de participer à la vidéoconférence, envoyez-leur des enregistrements d'écran. Ils pourront ensuite fournir une rétroaction aux élèves par écrit ou en vidéo.

Programme d'un événement en ligne

- Préparation des présentateurs
- Bienvenue
- Présentation 1
- Commentaires et questions du jury
- Présentation 2
- Commentaires et questions du jury
- Présentation 3, etc.
- Pause pour la délibération et l'attribution des notes
- Reconnaissance
- Mot de la fin

Astuces pour les événements en ligne

- Désignez un coanimateur qui aidera à répondre aux questions du public par clavardage ou message texte.
- Pour réduire le bruit de fond, mettez en sourdine les participants qui ne présentent pas.
- Planifiez une vidéoconférence ou un appel distinct pour que les juges puissent se réunir et discuter des présentations.
- Prenez des captures d'écran pour créer un collage photo à partager avec les participants.
- Après l'événement, envoyez les certificats de réussite aux participants par courriel.





Composition du jury

La présence d'un jury est un bon moyen d'offrir de la rétroaction aux participants. Les juges n'ont pas besoin d'être experts en programmation. Vous pouvez faire appel à des chefs d'entreprise et autres personnalités publiques de la région. Les présentations en ligne permettent d'inviter des juges de partout – n'hésitez pas à leur proposer de participer.

Astuces pour le jury

- Présentez la [grille d'évaluation](#) aux juges. Parlez-leur des prix et des formes de reconnaissance que vous privilégiez.
- Encouragez-les à poser des questions aux participants et à leur transmettre des commentaires.
- Prévoyez un endroit calme où ils pourront se retirer pour délibérer.
- Si l'événement se déroule en ligne, les juges peuvent se réunir dans le cadre d'une vidéoconférence ou d'un appel distinct.



Exemple de courriel d'invitation des juges

Occasion de bénévolat : exposition d'apps

Bonjour,

[Nom de l'organisation] organise une exposition d'apps qui aura lieu le [date], de [heure] à [heure], et souhaite vous inviter à faire partie du jury. Votre expérience et votre point de vue seraient extrêmement précieux pour nos développeurs en herbe.

Si vous acceptez, vous assisterez à de courtes présentations données par des équipes, poserez des questions, émettrez des commentaires, puis évaluer les projets à l'aide d'une grille qui vous sera fournie. Une célébration du travail des participants conclura l'événement.

Nous vous remercions de l'attention que vous porterez à notre demande et vous sommes reconnaissants du soutien que vous apportez aux jeunes de la communauté. Veuillez répondre à ce courriel pour confirmer votre présence, et n'hésitez pas à nous écrire si vous avez des questions.

Cordialement,

[Nom]

[Titre]

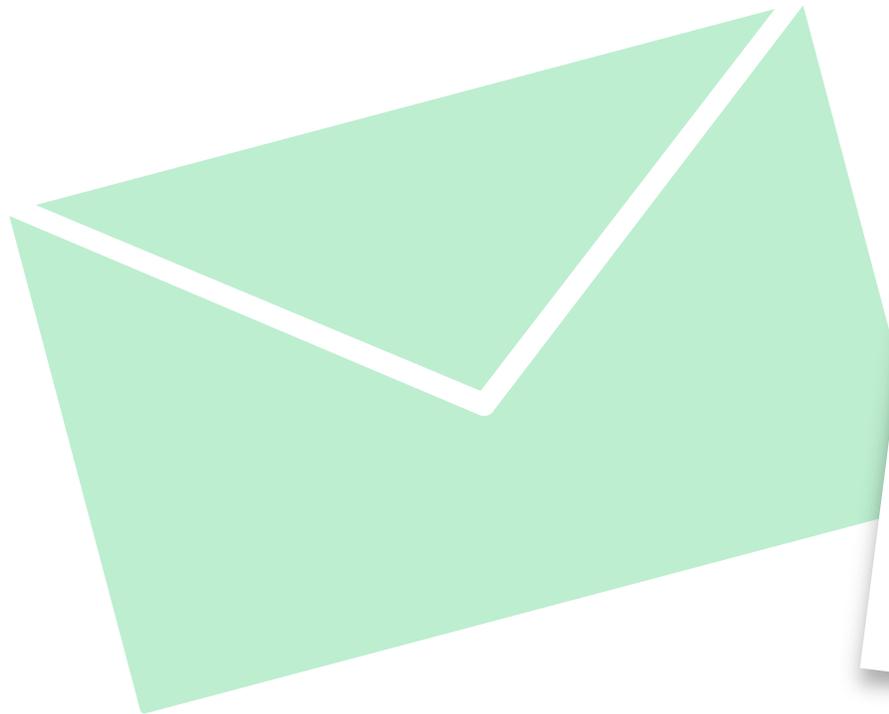
[École ou organisation]



Invitations et promotion

Voici quelques idées qui vous aideront à susciter un engouement pour l'exposition et à encourager la communauté à y participer.

- Invitez des personnes spéciales, comme des proches et des personnalités de la région.
- Annoncez l'événement sur le site web de votre organisation, dans les médias sociaux et dans votre infolettre.
- Encouragez les participants à inviter famille et amis.



Exemple d'invitation à l'événement

Célébrons l'inventivité

Joignez-vous à nous pour notre toute première exposition d'apps! Venez soutenir de jeunes développeurs qui présenteront des prototypes d'apps conçus pour aider notre communauté. Les présentations se feront en équipe devant jury et se concluront par une remise de certificats.

Détails de l'événement

[Date]

[Heure]

[Nom du lieu]

[Adresse du lieu]

[Personne-ressource]

[Lien d'inscription]



Reconnaissance

En plus des certificats de réussite, que nous vous recommandons vivement de décerner à tous les participants, une compétition amicale peut être une grande source de motivation. N'hésitez pas à souligner les forces des participants en remettant par exemple les prix suivants :

- Meilleure innovation
- Meilleur design
- Meilleure présentation

Vous pouvez aussi inciter les spectateurs à participer en décernant un prix du public.

[Téléchargez ce certificat](#) et modifiez-le en fonction de vos prix.



Songez à fournir à chaque participant un t-shirt avant ou pendant l'exposition. Nous avons créé un logo que vous pouvez télécharger [ici](#).



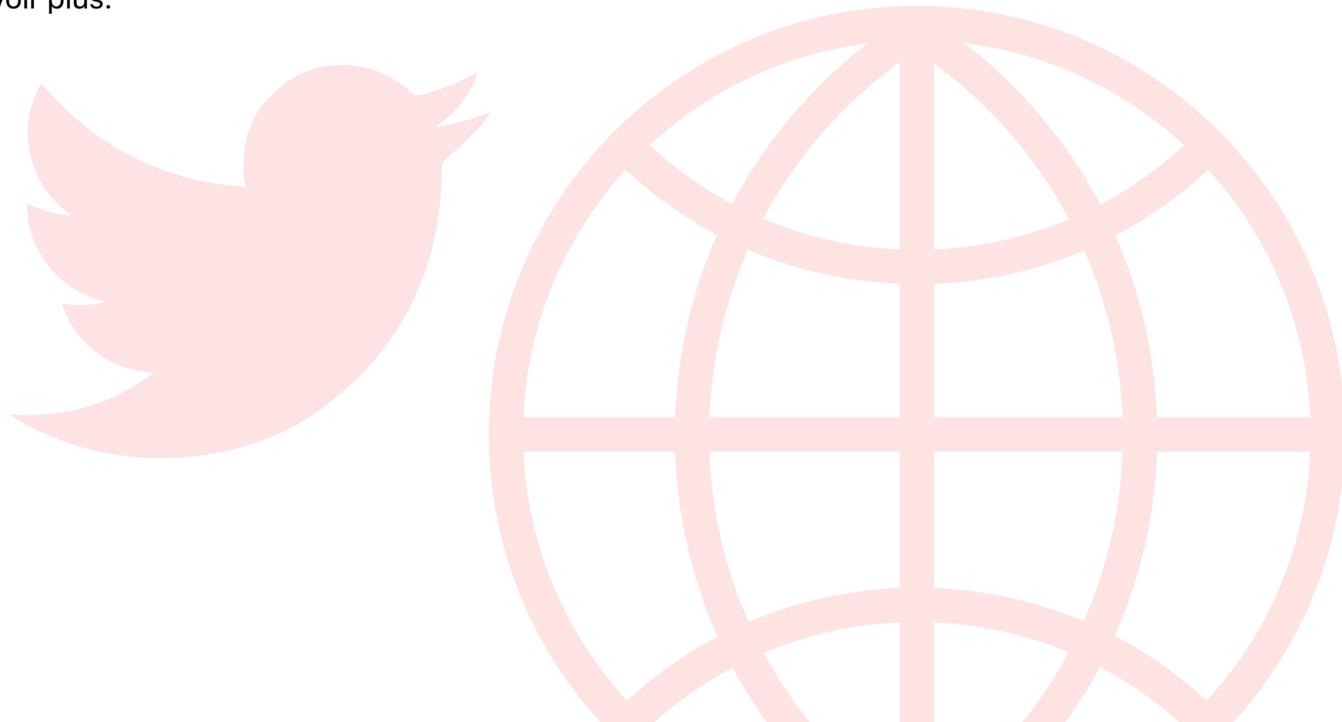
Partage

Diffusion de l'événement dans les médias sociaux

En organisant une exposition d'apps, vous enrichissez une communauté qui appuie l'innovation. Suivez @AppleEDU sur Twitter et montrez-nous ce qui se passe dans vos expositions d'apps en utilisant le mot-clic #EveryoneCanCode.

Éléments à considérer

- N'oubliez pas de consulter les politiques et lignes directrices de votre organisation sur l'utilisation des médias sociaux.
- Veillez à obtenir l'autorisation des parents avant de publier les travaux des participants.
- Aidez les participants à protéger leur propriété intellectuelle et à respecter celle des autres. Consultez l'article [Copyrights and Wrongs \(9-12\)](#) de Common Sense Education pour en savoir plus.



Grille d'évaluation

Télécharger >

Nom de l'équipe : _____

Catégorie	Débutant (1 point)	Intermédiaire (2 points)	Avancé (3 points)	Expert (4 points)	Points
Contenu du projet	Information de base, comme l'utilité et le public cible de l'app	Explication de l'utilité et du fonctionnement de l'app, et de la façon dont elle répond aux besoins des utilisateurs	Description claire et convaincante du problème à résoudre, de la demande du marché, du public visé et de la façon dont l'app répond aux besoins des utilisateurs	Présentation convaincante et étayée par des preuves montrant comment l'app répond aux besoins de l'utilisateur, les dépasse ou les redéfinit	
Présentation du projet	Présentation informative donnée par un membre de l'équipe	Présentation donnée par au moins deux membres de l'équipe, avec assurance et enthousiasme	Présentation intéressante et utilisation judicieuse de supports visuels; équipe soulignant la contribution de chaque membre	Présentation créative, marquante et appuyée par des supports visuels convaincants; transitions fluides entre les membres de l'équipe	
Interface utilisateur	Écrans uniformes et cohérents avec l'utilité de l'app	Interface claire et pratique incluant des éléments familiers; prototype permettant d'accomplir des tâches de base	Interface élégante, épurée et plaisante à l'œil avec une attention particulière portée aux couleurs, à la disposition et à la lisibilité des éléments; prototype bien structuré permettant à l'utilisateur de se situer dans l'app durant la navigation	Interface permettant à l'utilisateur d'interagir avec le contenu; utilisation des animations, de la couleur et de la disposition des éléments pour créer une expérience captivante et fluide	
Expérience utilisateur	Utilité claire; les utilisateurs peuvent accomplir une ou plusieurs choses	Navigation uniforme, standard et intuitive	Possibilité d'adaptation aux besoins de l'utilisateur; intégration de fonctionnalités d'accessibilité, de sécurité et de protection de la vie privée	Expérience novatrice, surprenante, agréable et sans pareille sur le marché	
Concepts de programmation	Lien existant entre le fonctionnement de l'app et le code	Explication du lien entre l'app et des concepts généraux, comme les types de données, les instructions conditionnelles et les événements tactiles	Description de certaines tâches de programmation nécessaires au développement de l'app; démonstration de la façon dont le code fait fonctionner l'app	Description de l'architecture, de la structure des données, des algorithmes et des fonctionnalités de l'app; explication du processus décisionnel adopté dans le développement de cette approche	
Évaluation technique (facultative) <i>Pour les apps fonctionnelles créées dans Xcode (les juges doivent connaître les pratiques exemplaires en matière de développement d'apps avec Swift et iOS).</i>	Code Swift s'exécutant dans des exemples précis; très simple, sans éléments d'abstraction	Code s'exécutant sans erreur dans tous les cas; très simple, avec quelques éléments d'abstraction	Code clair et bien organisé conformément aux conventions de désignation de Swift; présence de nombreux éléments d'abstraction et respect des lignes directrices d'iOS	Code bien documenté avec des commentaires; bonne utilisation des fonctionnalités de Swift; application des principes d'organisation, comme l'architecture Modèle-Vue-Contrôleur	
Commentaires :					0 Score total



Exposition d'apps

Certificat de réussite

Décerné à

Pour

Signature

Date

