



## Ferramentas multimedia



## Ideas .. !!!

**Ideas** son o comezo do futuro. As ideas permiten seguir os cambios. As ideas son as máis produtivas de todas as actividades de propiedade intelectual. As ideas consérvanse a través de "Continuidade do coñecemento".



...



Non deixes que as ideas se esquecen nin se perdan. Todos os días pénsanse moitas ideas e esquecécese ou pérdense rapidamente. ¡Os mellores pérdense! Non se conservaron, rexistraron nin anotaron. Anótaos. Almacenar, ordenar, archivar e volver visitar.

A memoria non é fiable á hora de preservar e nutrir novas ideas. Levar un caderno (**planificador**) ou gravadora contigo. Cando se desenvolve unha idea consérvaa. **Arquiva semanalmente** as túas ideas.

Revisa as túas ideas. Mentres repasas as túas ideas (**cada 4 semanas é bo**). Algúns non terán ningún valor no que non paga a pena colgarse. Descartalos. Algunhas ideas parecen útiles agora ou noutras datas posteriores. Consérvaos, arquívaos: **Activo**, ou **Máis tarde**. Despois de revisalo, archivar toma o ficheiro "Activo".

Escolle unha idea! Agora faga medrar esta idea. Pénsao. Vincula a idea a ideas relacionadas. Investiga, tenta atopar calquera cousa similar ou compatible con esta idea. Investiga todos os ángulos, posibilidades. Cando creas que a túa idea está lista para ser aplicada, faino. Recibe comentarios para que a idea poida axustarse

Ideas a proba de futuro a través da continuidade do coñecemento. Asegura a continuidade do coñecemento mantendo actualizados os teus ficheiros de ideas. No seu "mencionará" onde se poden atopar.



Apoia as túas ideas coa investigación. Busca internet, arquivos, bibliotecas ... **Nalgúns casos** emprega cuestionarios.

## Pregunta feita = Pregunta respondida

Cuestionar, obter respostas forma parte da toma de decisións humanas. Non adiviñas, asumes nin esperes. **Pregunta, obtén respostas, filtra, accede á resposta (s)**

?a=?a ?a=?a ?a=?a ?a=?a ?a=?a

## Como para cuestionar?

- 1<sup>st</sup> formúlase unha pregunta (importante, para recibir unha resposta útil)
- 2<sup>nd</sup> a quen preguntar '**Buscar** alguén coas cualificacións axeitadas (pode que haxa que preguntar a máis de 1 persoa)
- 3<sup>rd</sup> agradecer á persoa que respondeu (boa habilidade social)
- 4<sup>th</sup> '**Gañar** ' unha resposta aceptable (pode que non haxa resposta aceptable)
- 5<sup>th</sup> Escribir ou audio, resposta de rexistro visual (s)
- 6<sup>th</sup> '**Aplicar** o que ti '**aprender** ' (resposta)
- 7<sup>th</sup> Usa os teus novos coñecementos para '**ensinar** ' outros (Continuidade do coñecemento)

## Que para cuestionar?

Todo (intelixente, buscando e gañando coñecemento)

## Cando para cuestionar?

Agora (intelixente, boa habilidade social)

## Por que para cuestionar?

Xorde unha necesidade de facer preguntas (curiosidade, debe saber, conversa)



## Plaxiar

Plaxiar para construír e avanzar novas ideas. Por que reescribir algo que está ben escrito. Pola contra, utilízao e expándeo. A evolución é a existente e logo crea nova. Os medios de comunicación deberían facer o mesmo.

Reescribir é perder o tempo. Non co interese de ampliar a mente. Un bo anaco debe ser apreciado e non ser mutilado pola reescritura. Lectura



un bo escrito anima á mente a elevar o intelecto ao alto nivel do orixinal. Parar este pensamento para concentrarse na reescritura é unha perda de tempo mediocre.

## Escritura

Escribir fainos civilizados e axúdanos a comunicarnos cos demais. Escribir permite corresponder, comentar, fantasear, guionizar e informar.

A escrita forma parte da continuidade do coñecemento.

A escritura comeza cun esquema. Enumere os puntos que desexa facer por orde de importancia. Cubra cada punto completamente. Non fai falta verán cando o material é claro e informativo.

Despois decide que máis investigación se precisa. Deixa que o esquema medre na túa mente. Reescribe o esquema.



### **Xa estás listo para crear.**

Un chumbo debe ser? Estilo. Transmitirá información vital sobre o que segue, do xeito máis curto e sinxelo. Un bo potencial persuade ao lector para que siga lendo.

A parte principal (**historia**) presenta anécdotas, feitos, opinións, ficción. As opinións deben ser activas e persoais. A presentación ten que ser interesante, animadora para ler ata o final.

O orixinal rematado precisa edición (**non edites mentres escribes, perturba o teu fluxo de escritura**). Non edites de inmediato. Dorme e cando esteas refrescado, edita (**día seguinte ou despois**). Para a reescritura é necesaria a edición. A edición mira o chumbo, a lexibilidade, a gramática, a puntuación, a redacción, a precisión, o fluxo da historia. Era necesario engadir obras de arte, debuxos, imaxes, gráficos. A edición, a reescritura deberían facerse polo menos 3 veces cunha pausa (**día seguinte ou despois**) entre.

Rematou a edición. **Executar**: corrección ortográfica, corrección gramatical. **Engadir final**: facían falta cor, imaxes, audio, vídeo. Fai que o teu traballo estea libre de dereitos de autor e logo publícao.

### **Artesanía de fala**

Tómese o tempo para coñecer ben o tema da súa intervención. Organice a súa presentación para que flúa loxicamente de trama en trama. Ensaia o discurso. De novo. de novo ..



Na túa mente decide o que se quere acadar o discurso. Un discurso técnico é educativo, informa, instrúe, presenta: novos produtos, servizos, tecnoloxía. É factual, preciso ..Un discurso emotivo presenta unha visión persoal do falante. Este discurso utiliza argumentos e dá opinións tendenciosas. Intenta persuadir á audiencia para que estea de acordo e apoie ao presidente.

**Nota !** Buscar opinións variadas do público convérteo nun debate.

Decidiches o tipo de discurso. Rematou a súa investigación. Agora decide os puntos principais e os puntos menores que vostede

quero presentar. Anota os puntos principais como un parágrafo separado para cada un. Elabora estes puntos usando o teu material de investigación.

Le os parágrafos e decide en que orde presentalos.

Selecciona axudas, pantalla, audio, vídeo, animais, persoas .. Lea os parágrafos, faga pequenas anotacións que accesorios pretendes empregar en cada un.



Le os parágrafos mediante axudas. Tempo e avaliación da presentación. Faga os cambios que sexan necesarios. Despois dos cambios realice outra presentación. Repita isto ata que estea contento coa súa presentación.

**A fala é demasiado longa:** acurtar parágrafos, reducir puntos principais, reducir axudas ...

**A fala é demasiado curta:** engade puntos menores, engade accesorios.

**A fala é demasiado aburrida:** engade un pouco de humor, engade axudas ..

**Fala con claridade, con pausas adecuadas, non rápido, sen murmurar.**

Estás feliz co teu discurso. Agora ensaia o discurso tantas veces como poidas. Se é posible, obtén unha segunda opinión sobre a túa presentación. Ensaia, ensaia ..

No atril hai auga fría filtrada. O público está preparado. Xa estás listo. Pareces limpo, cunha disposición alegre, un gran sorriso que chisca os dentes. No atril diante de ti está a túa tableta que mostra en negra os puntos principais e as notas de axuda.

Dálle a benvinda ao público. Tomar unha bebida de auga. Comeza a túa presentación. Un discurso técnico, abraia ao teu público co teu brillo e sabe como facelo. Un discurso emotivo, sé apaixonado, convincente e persuasivo.

Ao final do discurso non agradecer ao público. Acepta humildemente os seus aplausos. **Parabéns!**

## Narrador

Un narrador é un personaxe ou voz que conta unha historia.

Un narrador determina o punto de vista da presentación.

O punto de vista narrativo é o punto de vista ou posición desde o que fala o narrador. **Para máis información, consulte "Speech Craft".**



Deixe o **Manifesto do Dador da Lei** sé o teu guía. Deixa que a túa 1 Fe sexa a túa forza moral. Sé gardián en todo o que fas.

## Pola gloria de 1 Deus e o ben da humanidade

Toda a autoestrada de información multimedia é un provedor de información comunitaria, por parte dos gardiáns dos custodios do universo.