

PRESENTACIONES ORALES DE ALTO IMPACTO UTILIZANDO HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS

Objetivo General:

Proporcionar al participante una visión global del concepto de presentaciones de alto impacto basando su estrategia en los 10 puntos relevantes para una presentación efectiva, con la ayuda de herramientas computacionales.

Objetivos Secundarios:

Habilidades conceptuales

- Dominar la técnica de la planificación de una presentación en función al contenido y al tiempo disponible.
- Estructurar la presentación en base al concepto de ruta crítica y momentos de la verdad.
- Planificación previa de la presentación a partir de un documento formalmente estructurado.
- Saber decir, querer decir, poder decir.
- Ciclo básico de introducción, desarrollo y desenlace.
- Feedback utilizando video retroalimentación.
- Ensayar la presentación, como clave del éxito.
- Desarrollo de estrategias creativas

Habilidades tecnológicas

- Herramientas para creación de presentaciones
 - o PowerPoint
- Herramientas de código abierto para complementar las presentaciones
 - o Gimp (Procesamiento de imágenes en mapas de puntos)
 - o InkScape (procesamiento de imágenes vectorizadas)
- Herramientas para incluir animación y videos
 - o Procesadores de audio, video y de animación según los formatos y codecs disponibles.

Contenido Programático:

1. Primer día

- Tipología de las presentaciones
 - o Con presentador
 - o Tipo kiosco
 - o Auto contenidas
- Condiciones ergonómicas y ambientales de las presentaciones según el tipo
 - o Medio ambiente
 - o Recursos disponibles
 - o Audiencia
 - o Tiempo
 - o Horario
 - o Propósito
- El presentador y las claves de una presentación exitosa
 - o La estrella del espectáculo ¡eres TU!
 - o Ensayar antes, recibir aplausos después.
 - o Estructura... base de una buena historia
 - o Cuidar la apariencia, tan importante como una buena lámina de Powerpoint
 - o Lenguaje claro
 - o Imágenes impactantes
 - o Uso apropiado de la tecnología

- Manejo de la carga cognitiva
- Ejercicio: Narrar una historia, como un cuento de hadas
 - Planificación
 - Uso del procesador de palabras para estructurar la presentación
 - Técnicas adecuadas para medir los tiempos
 - Planificación de las escenas
 - Momentos críticos y momentos de la verdad
 - Como cerrar adecuadamente
- Técnica minimalista
 - Presentaciones con videofeedback
 - Presentaciones con audio incluido
- 2. Segundo Día**
- Manejo de la información técnica en una presentación
 - Hojas de cálculo, tablas y gráficos.
 - Imágenes vectoriales (SVG)
 - Imágenes pasterizadas (mapas de puntos en formato GIF, JPG, PNG)
 - Inclusión de efectos de animación.
- Técnicas para bocetar presentaciones en las tres etapas
 - Planificación
 - Ensayo
 - Ejecución
- Presentación de proyecto con Videofeedback
 - Tema técnico a desarrollar
 - Inclusión de animaciones y efectos
 - Sincronización del presentador
- 3. Tercer día**
- Presentaciones de alto impacto
 - Como lograr una presentación de alto impacto que dure 3 minutos.
 - Características
 - Foco
 - Desarrollo de estrategias creativas
- Ejercicios de desarrollo
 - Promover una idea
 - Convenciendo a los demás
 - Presentar un proyecto
 - Lograr que alguien importante nos apoye
 - Justificar un error
 - Exponer la raíz del problema y una solución efectiva

Metodología

- Se utilizará la técnica de aprender haciendo, donde el participante desarrollara presentaciones de acuerdo a la modalidad estudiada tanto en forma individual como en pequeños grupos.
- Las presentaciones quedarán grabadas en medios digitales para su posterior evaluación.

Requerimientos

- Computadores para los participantes con Microsoft Office o con OpenOffice instalado
- Adicionalmente se recomienda instalar GIMP e INKSCAPE para el procesamiento de imágenes (software de código abierto).

- Según el sistema operativo elegido se deberá disponer de Windows media o QuickTime para el procesamiento de videos y su inclusión en las presentaciones.
- Para incluir audio en las presentaciones, se recomienda que los equipos dispongan de headsets (audio y micrófono).
- Será necesario revisar los equipos y sus configuraciones previas al desarrollo del taller
- Se requiere una filmadora digital de video conectada

A quien está dirigido:

Personas con conocimientos básicos de computación que desea adquirir destrezas para procesar información y presentarla adecuadamente a clientes, proveedores, gerentes, trabajadores y grupos en general.

Duración:

Veinticuatro (24) horas; tres (3) días.

Síntesis Curricular del Instructor:

Jorge Barrero

Diseñador Gráfico con amplia experiencia en la presentación de información comercial.

Como miembro fundador de Caracas Macintosh Users Group, desde el año 1986 e instructor del Primer Apple Center en Venezuela para las áreas de Ofimática, participó en importantes proyectos de conversión de sistemas manuales a procedimientos de producción digital automatizada para empresas como Avon Cosmetics, para proyectos de publicación de información proveniente de bases de datos comerciales como en el caso de la última versión impresa del Directorio del Colegio de Ingenieros de Venezuela, en proyecto conjunto con la Fundación Juan José Aguerrevere.

Desarrolló procesos de automatización para la presentación de información proveniente de estudios de mercado durante 14 años mientras fue Gerente de Operaciones de C.A. María Llorens & Asociados, empresa de la cual fue socio. Durante este período, fue coproductor del programa para procesamiento de encuestas EasyData, especialmente orientado a manipular información proveniente de respuestas múltiples y dimensionales para reportes individualizados utilizado para el Programa de medición de la Satisfacción al cliente (Customer Satisfaction Index, CSI) de General Motors Venezolana.

Fue asesor de varias imprentas comerciales durante los procesos de conversión de medios manuales a digitales por más de diez años.

Ha participado en cursos de mejoramiento profesional entre los que destacan: Formación de Facilitadores, Planificación de Proyectos, Diseño Instruccional, Ventas, Programas para manejo de contingencias informáticas, entre otros.

Es miembro de la Cámara Venezolana de Comercio Electrónico. Cavecom-e en el cargo de Director Educativo.