

UETC 3028:高级项目技能

暑期班

介绍技术工作

舒贾·安萨里博士

WORLD CHANGING GLASGOW

改编自 Scott Roy 教授的幻灯片





1. 审查演示组织和后勤工作 2. 提供良好设计的指导方针

- 3. 解释最低预期标准
- 4. 讨论演讲技巧 5. 概述 "紧张"问题以及如何 应对



·如何将演示文稿放在一起?·什么有效?

·什么很糟糕?

- ·我怎样才能在公共场合看起来好看,...
- ·...当这把我吓得半死时?





# ·考虑

- -话题
- -观众
- -环境

·写下你的决定!





·主要信息?将简短的谈话视为"扩展的摘要" 讲一个故事。 · 原则要点?仔细

整理想法并准备支持数据。

- ·概述/概要/结论。
- ·图形支持(偶尔娱乐)







- ·年龄?数字?
- ·普通还是专业?
- ·知识水平(技术术语的使用)
- ·互动还是被动?
- ·想要达到什么效果?
  - -通知?卖?教育?印象深刻?





## ·时间?

- 持续时间、问题?、上午/下午

### ·在哪里?

-房间大小、形状、数量、位置·套件?

-投影仪、OHP、幻灯片、粉笔/白板





· 3x5"卡片 - 头脑风暴

·设计/草稿:简介、正文、结论·创作:文字和图形

·修改:它真的讲述了一个连贯的故事吗? ·排练:听起来好

听吗?·时间:准备、准备、准备。







·内容决定说什么: -为什么重要以及你做了什么,也许使用图形、引用、图表……

· 理想情况下,开场白应该引起注意。







- ·内容决定一切 我想说什么?
- ·有逻辑地讲述故事
- ·经常问"我做了什么?" (清楚地说明)和"我是怎么做到的?" (方法)
- ·标记好处/优点/限制
- ·保持批判性(学术演讲是为了讲述平衡的事实,而不是推销)



题



University of Glasgow

·确认第一张幻灯片中的一般帮助,和"一致"的具体帮助…(Loan 2004)· 小心公式/算法·一些精心挑选的结果 可以澄清,太多统计结果只会令人困惑·提前考 虑可能的问题并避免材料中令人讨厌的问







· 理想情况下,结束语应重复要点, 以令人难忘的方式进行

陈述,
重复幻灯片就可以了。







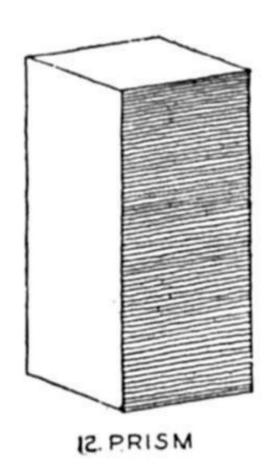
#### 什么有效或糟糕?

72 64 48 42 36 32 28 24 20 18 16 SIZE Font Font Font Font FONT Font Font Font Font ClUtTeR COLOU Font Font FONT Font Font CHARTS / TABLES / FIGS.



- ·可读
- ·清除
- ·有条理·有 吸引力

·容易明白

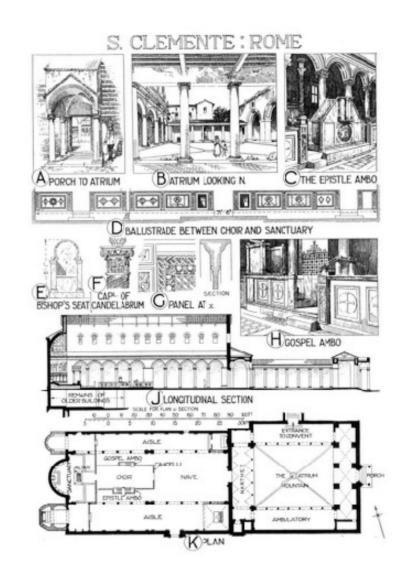




#### 视觉 不该做的

·过于复杂 ·暂时太多·太小

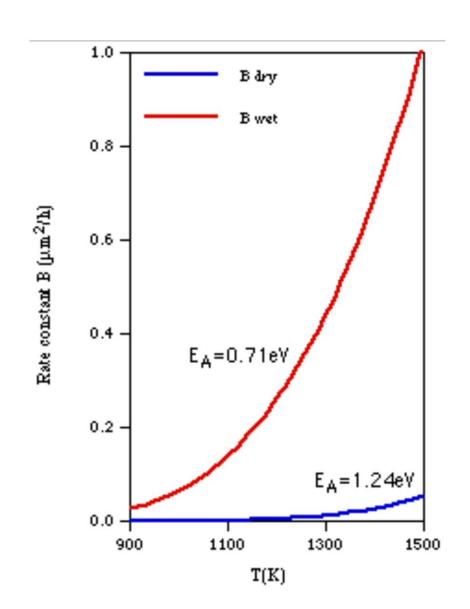
·屏幕上的内容太简短·组织不佳





- ·可读
- ·清除
- ·有条理·有 吸引力

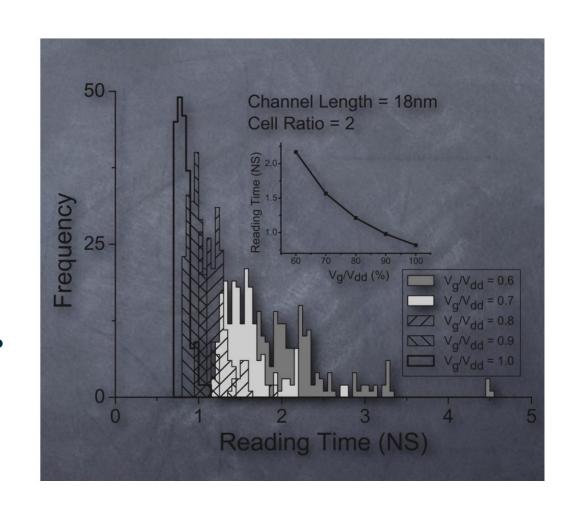
·容易明白





·过于复杂 ·暂时太多·太小

·屏幕上的内容太简短组织不佳







·每 10 分钟仅一个主要概念 ·每分钟仅一个特定点 ·每个视频大约一分钟 ·限制幻灯 片数量

(结束后的额外内容,没有交错"以防万





·目光接触(对观众,而不仅仅是一位 VIP) ·微笑/

"张开脸"·在屏幕上

使用指针·如果有用,可以

在幻灯片上乱涂乱画

·预先计划"抛弃点",将手表放在讲台上或让朋友注

意时间提示。



- ·每次播放新曲目前有 4-5 秒的静默 滑动
- ·清晰的措辞
- ·句子分隔良好
- ·良好的"过渡"句子
- · "单调的人"自得其乐



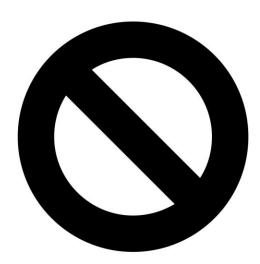




·嗯和啊,习惯性的"滴答声"·将钥

匙、硬币、拨浪鼓放在口袋里·僵硬或持续踱步

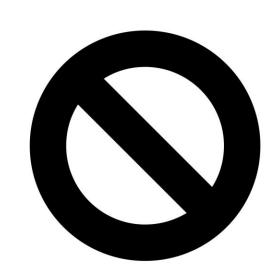
·纸张/书籍的复印件





- ·硬连线笑话
- ·直接引用幻灯片上的文字
- ·针对地面的单调语音·针对屏幕的
- 单速语音·随着时间的推移-短就是

好!







- ·熟悉房间
- ·了解您的听众并了解您的材料·使演示可视化

- ·观众希望你表现出色
- ·永远不要道歉
- ·这是信息,而不是观众。·排练镜像,然
- 后朋友们,然后停下来!





·了解观众、礼堂、视觉教具·组织和完善核心思想/ 论点·图形支持论点,无需大惊小怪·编排成故事· 为交付做好充分准备

