



Pokyny k prezentacím

na Biskupském gymnáziu Bohuslava Balbína v Hradci Králové

→ formální úroveň prezentace

✓ snímky

- počet snímků se doporučuje 8 – 10 (průměrně 1 snímek na 1 minutu)
- jako závěrečný snímek lze použít snímek úvodní, rozhodně se nedoporučuje text „Děkuji za pozornost“ a podobné

✓ texty

- prezentace by měla obsahovat objekty (viz *technická úroveň prezentace*) obsahující **minimální množství textu**
- stejně tak důležité je šetřit s obrazovými materiály, diagramy, schémata, grafy a dalšími objekty z důvodu časového limitu prezentace
- těžištěm prezentace je ústní projev autora

✓ efekty

- platí zásada, že **někdy méně znamená více**
- přílišné používání efektů způsobuje
 - odpoutání pozornosti od faktické části
 - nepřehlednost až zmatek
 - komplikované vrácení se na dřívější snímky v rámci diskuse

→ odborná úroveň prezentace

- ✓ platí zásada, že při prezentaci je třeba vyčerpat téma nikoli posluchače
- ✓ **přednášející by měl používat takové pojmy a cizí slova, která umí jednoznačně a srozumitelně vysvětlit**
- ✓ na druhou stranu je také dobré si při tvorbě prezentace uvědomit složení posluchačů a přizpůsobit tomuto odbornou úroveň svého výkladu

→ tvorba, stavba a osnova prezentace

✓ titulní snímek

- **povinné údaje**
 - název práce
 - jméno autora
 - jméno vedoucího práce
- **doporučené údaje**
 - název příp. logo instituce, příp. bližší zařazení
 - místo a čas

✓ představení tématu

- důvod, proč právě toto téma

✓ obsah

- struktura prezentace
- stručné seznámení s jednotlivými body prezentace

- ✓ plány (cíle) – postup – skutečnost – výstupy
 - stanovené cíle
 - plánovaný postup práce
 - skutečný postup ovlivněný aktuální situací
 - průběžné výsledky získané během uskutečněných činností
- ✓ závěr
 - konstatování, zda bylo či nebylo dosaženo vytyčených cílů
 - v případě nedosažených cílů uvést důvod
 - souhrn všech získaných výsledků
- ✓ bibliografické citace
 - jedná se o nedílnou součást prezentace, která ale **zůstává bez ústního komentáře**
- ✓ závěrečný snímek
 - závisí na tvůrci prezentace
 - doporučuje se použít úvodní snímek

→ **příprava na prezentaci**

- ✓ přednášející si v dostatečném předstihu
 - zjistí datum, čas a místnost konání
 - seznámí se s technickým zázemím místnosti
 - počítač, připojení k síti Internet (je-li třeba)
 - plátno s dataprojektorem resp. interaktivní tabule
 - mikrofon, dálkové ovládání prezentace
 - seznámí se s nainstalovanými aplikacemi
 - zajistí uložení prezentace na disk počítače
 - prověří funkčnost spuštění a ovládání
- ✓ **doporučuje se přímo na místě vyzkoušet**
 - **dispoziční a technické možnosti místnosti**
 - **časovou osnovu celé prezentace a tím splnění stanoveného časového limitu**

→ **řízení prezentace**

- ✓ **projev není čten, ale přednesen s pomocí osnovy**
- ✓ časový limit vlastní prezentace by měl být **min. 5 minut** a **max. 10 minut** – závisí na konkrétní situaci (obhajoba na semináři, studentská konference, ...)

 - během tohoto času hovoří pouze autor prezentace
 - dotazy jsou pokládány během diskuse, která následuje po prezentaci

- ✓ na diskusi se doporučuje **5 – 10 minut**
 - posluchači kladou smysluplné otázky
 - prezentující a posluchači vedou vzájemnou a **věcnou** diskusi
- ✓ kontakt s posluchačem je zprostředkováván
 - pomocí aplikací sloužících ke spuštění a ovládání připravené prezentace
 - audiovizuální technikou (dataprojektor, plátno, interaktivní tabule, ...)
 - ukázkovými předměty – týká se to případu rozsáhlých příloh nebo dodatků

→ poznámky k technické úrovni prezentace

✓ statické prvky = objekty

- **textové pole**
 - neaktivní klasický text
 - aktivní např. číslo snímku, autor, datum, ...
- **seznam**
 - odrážky
 - číslování
- tabulka
- **ilustrace**
 - obrázek bitmapová grafika
 - klipart vektorová grafika
 - obrazec např. tvorba vývojových diagramů, procesních schémat, ...
 - graf grafická interpretace tabelovaných hodnot
- **mediální soubor**
 - zvuk
 - video
- **kombinace textového pole a grafiky**
 - WordArt
 - SmartArt
- **kombinace objektu a konkrétní činnosti**
 - hypertextový odkaz umístěný do libovolného objektu
 - akce (tlačítka)

✓ dynamické prvky = efekty

- přechody
- animace