

Spark-Space

Willkommen zur Spark-Space Dokumentation.

Inhaltsverzeichnis

1.	Einführung	2
1.1.	Räumliches oder Lineares Denken	2
1.2.	Mein Lernstil	3
1.3.	Organisieren, Prioritäten setzen	3
1.4.	Lineares Schreiben	4
2.	Installation und erster Lauf	5
2.1.	Installation auf einem Apple Macintosh Computer	5
2.2.	Installation auf einem Windows PC	7
2.3.	Installation auf einem Linux PC	8
2.4.	Lizenzschlüssel	9
2.5.	Lizenzaktivierung	9
2.6.	Wie Sie Online-Hilfe bekommen	10
3.	Programmkonzepte	11
3.1.	Ideen	11
3.2.	Links	12
3.3.	Organisation des Diagramms	12
3.4.	Spark-Space Dateien (SPK)	14
3.5.	Clipart Fenster	15
3.6.	Präsentator	17
4.	Wie geht das?	17
4.1.	Ideendiagramme erstellen/bearbeiten	17
4.1.1.	Planen	17
4.1.2.	Beispiele	17
4.1.3.	Neues Diagramm	17
4.1.4.	Ideen erstellen	18
4.1.5.	Sprühende Funken	18
4.1.6.	Ideen verknüpfen	19
4.1.7.	Text einfügen	19
4.1.8.	Ideengröße, -form, -farbe	20
4.1.9.	Link-Etiketten und Farben	21
4.1.10.	Bilder hinzufügen	22

4.1.11.	Ins Internet hochladen	23
4.2.	Sequentialisieren und Textansicht	23
4.2.1.	Liste/Zeitleiste	23
4.2.2.	Hyperlinks erstellen	24
4.2.3.	Textansicht	25
4.2.4.	Ideen bewegen	25
4.2.5.	Etikettieren und Sequentialisieren	26
4.2.6.	Zweite Ebene - Diagramm erweitern	27
4.2.7.	Unterbäume verstecken und zeigen	28
4.2.8.	Inhaltsverzeichnis erstellen	29
4.3.	Diagramm kopieren	29

1. Einführung

Spark-Space schafft einen **Raum** für Ihre Ideen. Es ist **einfach** anzuwenden und erlaubt es Ihnen, Ihre Ideen **schnell** zu **strukturieren**. Spark-Space **verknüpft** Ideen, Dokumente, Websites und Grafiken in einem Diagramm und gibt Ihnen dadurch **Kontrolle** über den **Gesamtzusammenhang**.

Spark-Space zeigt **Ihre Ideen** aus **neuen Perspektiven mit** virtuellem **3D**, Rotationsansicht und geteilter Bildschirmansicht. Es verwandelt Ihre **Ideendiagramme** in Dokumente, Präsentationen und Websites.

In **Spark-Space** können Sie **planen, Prioritäten setzen, Projekte managen** und vieles mehr.

1.1. Räumliches oder Lineares Denken

Räumliches und lineares Denken sind zwei verschiedene Arten geistiger Organisation, die die Art und Weise beeinflussen, wie Menschen die Welt sehen. Lineares Denken ist **schrittweises, lineares Denken über Zeit**, während räumliches Denken **ein holistisches System ist, in dem alle Kenntnis räumlich miteinander verbunden ist**. Auditives Denken wird mit linearem Denken assoziiert und visuelles Denken mit räumlichem Denken.

Man könnte argumentieren, dass wir alle von Natur aus räumliche

Denker sind und dass Menschen den linearen Denkstil entwickeln mussten, als sie versuchten, Ordnung in die Welt zu bringen.

Unter Pädagogen und Psychologen herrscht jetzt die Meinung vor, dass die meisten Lehrmethoden, Präsentationsstile und Produktivitätshilfsmittel für die Menschen entwickelt wurden, die in der Lage sind linear zu denken und Informationen zu empfangen. Zugegeben, in den letzten zwanzig Jahren haben Kursdesigner, Prüfungskommissionen und Regierungen erhebliche Schritte unternommen, um räumliche Denker mit einzubeziehen. Am bedeutsamsten war es, dass Studenten gestattet wurde ihr Verständnis eines Themas anders als durch Erinnerung an Fakten (Examen) zu demonstrieren. Hausarbeiten, Multiple Choice und kontinuierliche Beurteilungen haben es Menschen mit nicht-linearen Lernstilen erlaubt, Informationen zu empfangen, zu behalten und sich daran zu erinnern.

1.2. Mein Lernstil

Je nach Ihrem persönlichen Bedarf an Details gibt es unterschiedliche Wege, um Ihren Lernstil zu bestimmen. Traditionellerweise werden diese Beurteilungen von Pädagogischen Psychologen oder Arbeitspsychologen vorgenommen. Dies ist noch stets die einzige definitive Möglichkeit, um zu verstehen, wie Ihr eigenes Gehirn Informationen zu erhalten, zu verarbeiten und abzurufen wünscht. Allerdings gibt es auch schnelle und einfache Möglichkeiten, um herauszufinden, inwieweit Sie ein räumlicher oder linearer Denker sind.

1.3. Organisieren, Prioritäten setzen

Basierend auf denselben Prinzipien braucht jede Aufgabe, bei der es darum geht, Informationen in eine Reihenfolge zu bringen, eine Brücke. Zum Beispiel: Wenn man Aufgaben nach ihrer Priorität ordnen will, ist es möglich, eine Liste zu erstellen. Gut ... Was passiert aber, wenn sich die Prioritäten ändern? Eine neue Liste schreiben? Die Nummern durchstreichen und die Liste neu nummerieren?

Statische Entscheidungen werden im Prinzip einmalig getroffen. Dynamische Entscheidungen sind eine Serie kleinerer Entscheidungen oder Neueinschätzungen. Listen sind eine gute Möglichkeit, um statische Entscheidungen zu dokumentieren, aber sie versagen, wenn Sie versuchen, die Reihenfolge der Prioritäten zu verändern oder neue Aufgaben hinzuzufügen. Wenn wir Auto fahren, mag es scheinen, als würden wir alle paar Minuten ein paar statische Entscheidungen treffen, z.B. links abbiegen, rechts abbiegen, schneller fahren, langsamer fahren. In Wirklichkeit jedoch ist der Prozess des Autofahrens eine sehr dynamische Entscheidung, bestehend aus Hunderten von Neueinschätzungen und Neukalkulationen bezüglich der Geschwindigkeit, der Richtung, des Anhaltewegs etc. Das Prinzip hinter dynamischen Entscheidungen ist, dass das Resultat um so akkurater ist, je häufiger man neu evaluiert.

Aufgaben räumlich zu planen, gibt Ihnen die Gelegenheit, ständig die Prioritäten neu zu evaluieren und erlaubt es Ihnen, kritische Urteile bezüglich der Reihenfolge zu fällen, in die Sie Ihr Dokument bringen wollen.

1.4. Lineares Schreiben

Im Alltag gibt es allerdings immer noch zahlreiche Aufgaben, die ein lineares Herangehen erfordern. Am offensichtlichsten ist das beim Planen, Schreiben und Präsentieren schriftlicher Dokumente der Fall. Um effektiv und prägnant zu kommunizieren, müssen schriftliche Arbeiten Ideen, Argumente und Konzepte linear aufbauen. Falls das Dokument sich nicht linear entfaltet, ist es möglich, dass manche Themen oder Argumente Vorkenntnisse erfordern, die erst noch entwickelt werden müssen. Wo ein linearer Denker in der Lage ist, etwa von der Einführung bis zur Schlussfolgerung zu schreiben, muss ein räumlicher Denker erst die Gesamtstruktur des Dokumentes vervollständigen und die Lücken so einfüllen wie sie ihm in den Sinn kommen.

Wenn ein räumlicher Denker versucht, ein Dokument zu verfassen, ohne dass die Gesamtstruktur festgelegt ist, dann wird dies sowohl den natürlichen Drang des Autors, seine Gedanken schweifen zu

lassen begrenzen (seine Kreativität einschränken) als auch, was noch entscheidender ist, eine signifikante Auswirkung auf die logische Entwicklung von Ideen, Fakten oder Konzepten haben.

Die treibende Kraft hinter der Entwicklung von Spark war **die Schaffung einer Brücke zwischen räumlichem Denken und linearem Output.**

Die Spark-Space Methode für das Schreiben wurde in drei Schlüsselphasen unterteilt:

- 1) Brainstormen Sie über Kernthemen der Diskussion oder über Kernpunkte, die Sie behandeln müssen.
- 2) Bringen Sie diese Themen in eine Reihenfolge, um so eine lineare Gesamtstruktur zu schaffen.
- 3) Schreiben Sie das Dokument in einer beliebigen Reihenfolge, während Sie die Struktur der Kernthemen konstant revidieren, indem Sie sie neu ordnen, löschen oder neue Themen hinzufügen.

2. Installation und erster Lauf

Dieses Kapitel erläutert, wie Sie Spark-Space auf Ihrem Computer installieren können.

2.1. Installation auf einem Apple Macintosh Computer

Hardware/Software Anforderungen: Um Spark-Space zu installieren und auszuführen, benötigen Sie einen Apple Macintosh Computer mit MacOS X 10.2 (Jaguar) oder einer späteren Version, einen PowerPC G3 500 MHz oder höher, minimal 128 MB RAM und 100 MB freien Festplattenspeicher oder einen Apple Macintosh Computer mit MacOS X 10.4 (Tiger) oder höher, einen Intel Prozessor, 256 MB RAM und 100 MB freien Festplattenspeicher. Beachten Sie, dass die Ablaufgeschwindigkeit mancher Programmfunktionen, wie beispielsweise Rechtschreibkontrolle, automatische Anordnung und 3D-Ansicht, von mehr Speicherplatz

und einem schnelleren Prozessor deutlich profitiert. Ebenso machen ein größerer Bildschirm, eine schnelle Grafikkarte sowie eine höhere Bildschirmauflösung das Arbeiten mit Spark-Space noch einfacher und intuitiver. Bitte beachten Sie auch, dass Spark-Space möglicherweise auch auf früheren MacOS X Versionen läuft, dies aber nicht getestet wurde.

Installation: Um Spark-Space auf MacOSX zu installieren, müssen Sie die Diskimagedatei des Spark-Space Installationsprogramms lokalisieren. Welche Datei Sie für die Installation verwenden, hängt von Ihrem Computer ab. Für einen PowerPC mit MacOS X 10.2 (Jaguar) oder MacOS X 10.3 (Panther) benötigen Sie "Spark-Space_ppc.dmg", für alle anderen Maschinen verwenden Sie "Spark-Space_universal.dmg". Wenn Sie auf diese Datei doppelklicken, um das Diskimage zu starten, dann sehen Sie ein Symbol für das Spark-Space Installationspaket. Doppelklicken Sie darauf, um das Installationsprogramm zu starten und folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie müssen die Lizenzvereinbarung für Endnutzer (EULA) akzeptieren, bevor die Installation beginnen kann. Bitte beachten Sie, dass Sie für MacOSX Jaguar die Diskimagedatei erst auf die Festplatte kopieren müssen und sie dann von dort öffnen.

Spark-Space starten: Um Spark-Space zu starten, müssen Sie zunächst einmal den Spark-Space Ordner auf Ihrer Mac Festplatte lokalisieren. Darin finden Sie mehrere Programme, das Hauptprogramm ist Spark-Space selbst. Doppelklicken Sie auf das Symbol, um Spark-Space zu starten.

Spark-Space verschieben: Sie können das Symbol auf die Startleiste ziehen, um es von dort zu starten. Bitte verschieben Sie das Symbol NICHT an eine andere Stelle. Wenn Sie Spark-Space in einen anderen Ordner verschieben möchten, dann verschieben Sie bitte den gesamten Spark-Space Ordner und nicht nur das Spark-Space Symbol.

Spark-Space deinstallieren: Um Spark-Space zu deinstallieren, entfernen Sie einfach den Spark-Space Ordner.

Bei Problemen: Wir haben alle erdenklichen Anstrengungen unternommen, um Spark-Space zu testen und alle Probleme zu beseitigen. Sollten Sie dennoch Schwierigkeiten mit dem Programm oder der Installation haben, dann zögern Sie bitte nicht, uns unter

<http://www.spark-space.com/support> zu kontaktieren oder schicken Sie eine E-Mail an support@spark-space.com. Weitere Kontaktinformationen finden Sie auf unserer Website.

2.2. Installation auf einem Windows PC

Hardware/Software Anforderungen: Um Spark-Space zu installieren und auszuführen, benötigen Sie einen PC mit Intel Pentium 133 Mhz oder schneller, Windows 98/ME/NT 4.0 SP5/2000/2000 Pro/XP Home/XP Pro, 64 MB Speicherplatz, 40 MB freien Festplattenspeicher (mehr, wenn Wörterbücher installiert werden sollen) Grafikkarte und Monitor. Bitte beachten Sie, dass die Ablaufgeschwindigkeit mancher Programmfunktionen, wie beispielsweise Rechtschreibkontrolle, automatische Anordnung und 3D-Ansicht, von mehr Speicherplatz und einem schnelleren Prozessor deutlich profitiert. Ebenso machen ein größerer Bildschirm, eine schnelle Grafikkarte sowie eine höhere Bildschirmauflösung das Arbeiten mit Spark-Space noch einfacher und intuitiver. Bitte beachten Sie auch, dass Spark-Space möglicherweise auch auf Windows 95 läuft, dies jedoch nicht getestet wurde.

Installation: Um Spark-Space auf Ihrem PC zu installieren, müssen Sie die "setup.exe" Datei lokalisieren. Wenn Sie auf diese Datei doppelklicken, erscheint ein Menü, das Sie durch den Installationsprozess leitet. Sie müssen die Lizenzvereinbarung für Endnutzer (EULA) akzeptieren, bevor die Installation beginnen kann.

Spark-Space starten: Lokalisieren Sie zunächst das Spark-Space Symbol auf Ihrem Desktop. Um Spark-Space zu starten, doppelklicken Sie auf dieses Symbol.

Spark-Space deinstallieren: Um Spark-Space zu deinstallieren, klicken Sie in der Systemsteuerung auf Software . Klicken Sie dann auf Programme ändern oder entfernen und anschließend auf Spark-Space. Sobald Sie auf Entfernen klicken, wird Spark-Space entfernt.

Bei Problemen: Wir haben alle erdenklichen Anstrengungen unternommen, um Spark-Space zu testen und alle Probleme zu beseitigen. Sollten Sie dennoch Probleme mit dem Programm oder

der Installation haben, dann zögern Sie bitte nicht, uns unter <http://www.spark-space.com/support> zu kontaktieren oder schicken Sie eine E-Mail an support@spark-space.com. Weitere Kontaktinformationen finden Sie auf unserer Website.

2.3. Installation auf einem Linux PC

Hardware/Software Anforderungen: Um Spark-Space zu installieren und auszuführen, benötigen Sie einen PC mit Intel Pentium 133 Mhz oder schneller, RedHat Linux V9 oder SUSE Linux V9, 64 MB Speicherplatz, 40 MB freier Festplattenspeicher (mehr, wenn Wörterbücher installiert werden sollen) Grafikkarte und Monitor. Bitte beachten Sie, dass die Ablaufgeschwindigkeit mancher Programmfunktionen, wie beispielsweise Rechtschreibkontrolle, automatische Anordnung und 3D-Ansicht, von mehr Speicherplatz und einem schnelleren Prozessor deutlich profitiert. Ebenso machen ein größerer Bildschirm, eine schnelle Grafikkarte sowie eine höhere Bildschirmauflösung das Arbeiten mit Spark-Space noch einfacher und intuitiver. Bitte beachten Sie auch, dass Spark-Space möglicherweise auch auf Computern mit anderen Linux-Distributionen läuft, dies jedoch noch nicht getestet wurde.

Installation: Um Spark-Space auf Ihrem PC zu installieren, müssen Sie die Datei "Spark-Space.tgz" auf Ihre Festplatte kopieren. Diese Datei ist eine mit Gzip komprimierte Tardatei, die das gesamte Spark-Space Produkt enthält. Sie müssen diese Datei entzippen und enttaren. Dadurch entsteht ein Ordner namens "Spark-Space". In diesem Ordner finden Sie eine Datei namens "runSpark-Space.sh". Dies ist ein Shell-Skript, das Spark-Space startet.

Spark-Space starten: Um Spark-Space zu starten, lokalisieren Sie die Datei "runSpark-Space.sh" und führen sie aus.

Spark-Space deinstallieren: Um Spark-Space zu deinstallieren, entfernen Sie einfach den "Spark-Space" Ordner von Ihrem Computer.

Bei Problemen: Wir haben alle erdenklichen Anstrengungen unternommen, um Spark-Space zu testen und alle Probleme zu

beseitigen. Sollten Sie dennoch Probleme mit dem Programm oder der Installation haben, dann zögern Sie bitte nicht, uns unter <http://www.spark-space.com/support> zu kontaktieren oder schicken Sie eine E-Mail an support@spark-space.com. Weitere Kontaktinformationen finden Sie auf unserer Website.

2.4. Lizenzschlüssel

Wenn Sie Spark-Space zum ersten Mal starten, werden Sie aufgefordert, einen Lizenzschlüssel einzugeben. Dieser Lizenzschlüssel besteht aus vier Gruppen mit vier alphanumerischen Zeichen. Dieser Schlüssel öffnet bestimmte Programmfunktionen von Spark-Space. Der Demoschlüssel legt außerdem das Datum fest, an dem die Demolizenz abläuft. An dieser Stelle können Sie auch auf die Schaltfläche **30 Tage Test...** klicken, wenn diese angezeigt wird und die Edition des Programmes auswählen, die Sie testen möchten. Sie können jederzeit zu diesem Dialog zurückkehren, indem Sie auf das Menü **Hilfe** und dann auf **Lizenzschlüssel erneut eingeben** klicken.

Wenn Sie keinen Lizenzschlüssel eingeben, wird Spark-Space nur im Betrachtermodus laufen, was Ihnen erlaubt, Ideendiagramme anzusehen, aber nicht zu bearbeiten.

2.5. Lizenzaktivierung

Die Entwicklung von Software ist sehr arbeitsintensiv, das Kopieren von Software jedoch nicht. Spark-Space ermutigt Sie, Sicherheitskopien Ihrer Programmdisk(s) zu erstellen oder auch Ihren Freunden oder Kollegen eine Kopie zu geben, damit diese eine Probeversion des Programms installieren können. Allerdings darf der Lizenzschlüssel im Einklang mit der im Programm enthaltenen Lizenzvereinbarung für Endnutzer (EULA) ausschließlich für die spezifizierte Anzahl von Computern verwendet werden.

Sobald Sie den Lizenzschlüssel eingegeben haben, muss er innerhalb von 30 Tagen aktiviert werden. Das Programm wird Sie jedes Mal, wenn Sie es starten, daran erinnern, dass der Lizenzschlüssel aktiviert werden muss. Aktivieren bedeutet, dass Ihr

Lizenzschlüssel zusammen mit einigen Informationen über Ihren Computer an Spark-Space gesendet wird und dass, sobald der Lizenzschlüssel verifiziert wurde, ein nur für Ihren Computer gültiger Aktivierungsschlüssel zurückgeschickt und die Lizenz aktiviert wird. Das Spark-Space Aktivierungsteam sorgt dafür, dass die Lizenz nur auf der zugelassenen Anzahl von Computern installiert wird.

Bitte beachten Sie: Sollten Sie nach erfolgter Aktivierung Ihres Lizenzschlüssels das Betriebssystem Ihres Computers neu installieren, dann wird möglicherweise die Softwareaktivierung misslingen. In diesem Fall teilen Sie bitte unserem Aktivierungsteam oder unserem Software Support Ihren Lizenzschlüssel mit, damit wir ihn noch einmal authentifizieren können.

Spark-Space bietet folgende Aktivierungsmethoden:

Online Aktivierung über das Internet (empfohlen)

Website Aktivierung (über den Web Browser Ihres Computers)

Manuelle Aktivierung via E-Mail

Manuelle Aktivierung via Fax

Die ersten beiden Möglichkeiten können in nur wenigen Minuten online durchgeführt werden. Für die anderen Optionen ist eine manuelle Intervention durch das Aktivierungsteam erforderlich und es kann bis zu zwei Tage dauern, bis Sie den Aktivierungsschlüssel erhalten.

Um Ihre Software zu aktivieren, klicken Sie auf „Hilfe“ und dann auf „Lizenzschlüssel aktivieren“. Dies startet den Lizenzaktivierungsassistenten. Hier können Sie die Aktivierungsmethode auswählen. Bitte folgen Sie den Anweisungen des Programms, um die Lizenz zu aktivieren. Sollten Sie Fragen zur Lizenz oder Lizenzaktivierung haben, dann wenden Sie sich bitte an das Spark-Space Support Team.

2.6. Wie Sie Online-Hilfe bekommen

Spark-Space Ltd. ist am einfachsten per Internet zu erreichen. Bitte

besuchen Sie uns auf unserer Website www.spark-space.com.

Alternativ können Sie uns auch eine E-Mail schicken:

support@spark-space.com

3. Programmkonzepte

In seiner einfachsten Form dient Spark-Space dazu, Ideendiagramme zu erstellen. Ein Ideendiagramm enthält zahlreiche Ideen, die mit einer Hauptidee verknüpft werden. Dieses Ideendiagramm kann beispielsweise dazu dienen, einen Gesamtüberblick über ein Projekt zu geben oder es kann den Zusammenhang zwischen unterschiedlichen Ideen oder Themen verdeutlichen.

Jede Idee enthält ein Textverarbeitungsprogramm. Hier können Sie Stück für Stück Text zu der jeweiligen Idee hinzufügen und auf diese Weise ein Textdokument erstellen. Dieses Textdokument können Sie auch gleichzeitig in der Textansicht betrachten. Sie verändern die Struktur des Textdokumentes, indem Sie einfach die Ideen im Diagramm bearbeiten. Jede Idee kann auch mit einer bestimmten Website oder einer Datei verknüpft werden, sodass Sie ein Spark Diagramm nutzen können, um zahlreiche unterschiedliche Arten von Informationen übersichtlich zu organisieren.

Spark-Space kann auch zu Präsentationszwecken eingesetzt werden. Seine einzigartige 3D Ansicht und seine Rotationsfunktion sichern Ihnen die Aufmerksamkeit Ihrer Zuhörer und geben einen guten Überblick über Ihre Präsentation.

Mit Spark-Space können Sie auch Aufgabendiagramme erstellen. Mithilfe der 3D Rotationsansicht haben Sie die aktuellen Aufgaben vor Augen und können effektiv Prioritäten für den Tag setzen.

Spark-Space bietet zahlreiche Anwendungsmöglichkeiten vom Verfassen von Texten für Schule und Studium, über das Schreiben von Bestsellern oder die Organisation der täglichen Prioritäten bis hin zu komplexem Projektmanagement.

3.1. Ideen

Spark Diagramme basieren auf Ideen. Ideen können nicht nur Themen, Ideen oder Dokumente repräsentieren, sondern jede Idee besitzt außerdem ihr eigenes Textverarbeitungsprogramm.

Ideen können durch jede beliebige Farbe, Form oder Größe dargestellt werden oder als Bild aus der Spark Clipart Bibliothek oder Ihrer eigenen Kollektion importiert werden.

Der Standardinhalt einer Idee ist ein Textverarbeitungsprogramm. Ideen können jedoch auch benutzt werden, um Sound, Text oder Programme zu aktivieren oder sogar Internetseiten zu öffnen. Dadurch wird Spark-Space zu einem nützlichen Werkzeug, mit dem man umfangreiche Ressourcen mit einem Index versehen oder in Karte bringen und schneller zugänglich machen kann.

3.2. Links

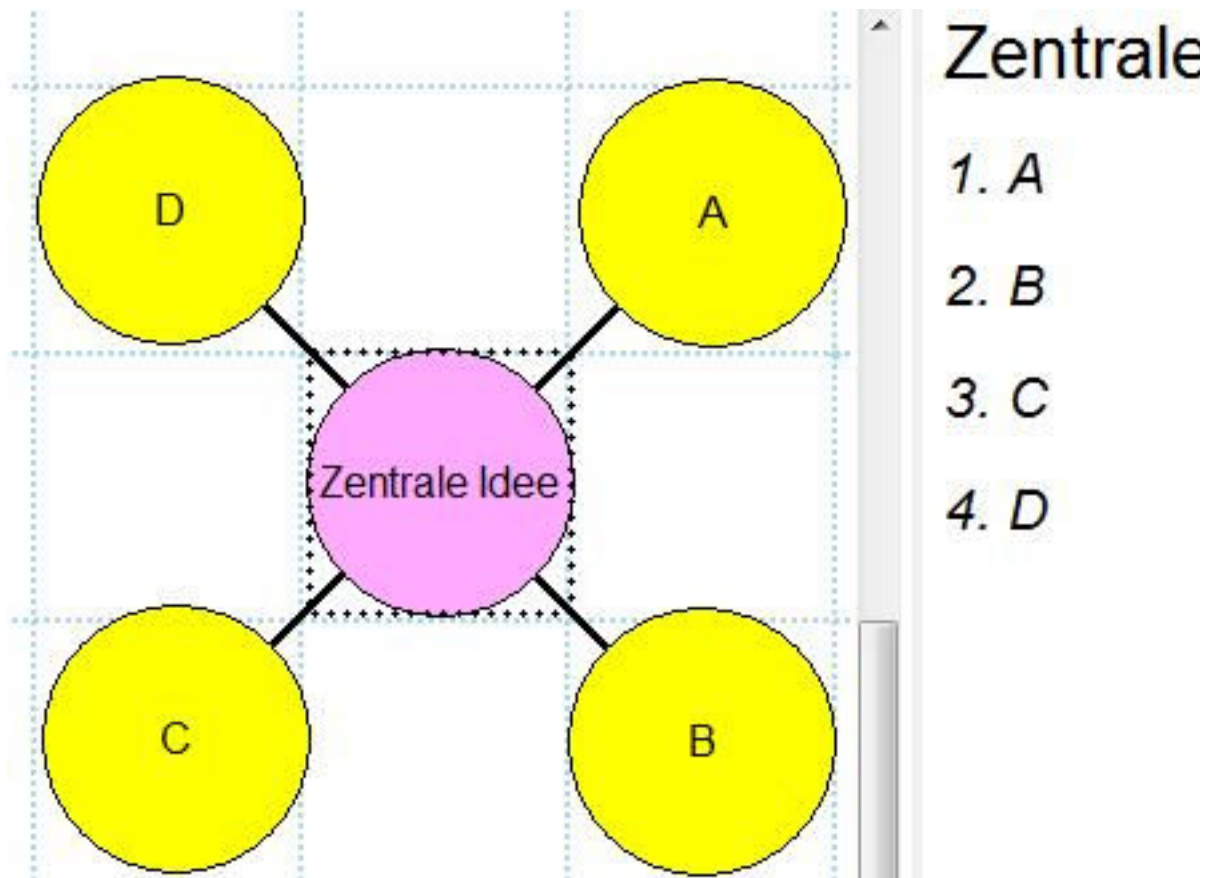
Links (Verknüpfungen) bieten eine visuelle Möglichkeit, um zwei Informationen miteinander zu verbinden. Wenn Sie Spark als Textverarbeitungsprogramm nutzen, unterstützen die Links Sie dabei, die Reihenfolge festzulegen, in der die Themen erscheinen. Wenn Sie Spark verwenden, um Flowcharts zu erstellen oder Ideen in Karte zu bringen, dann können die Links die Flussrichtung der Informationen oder Ideen repräsentieren.

3.3. Organisation des Diagramms

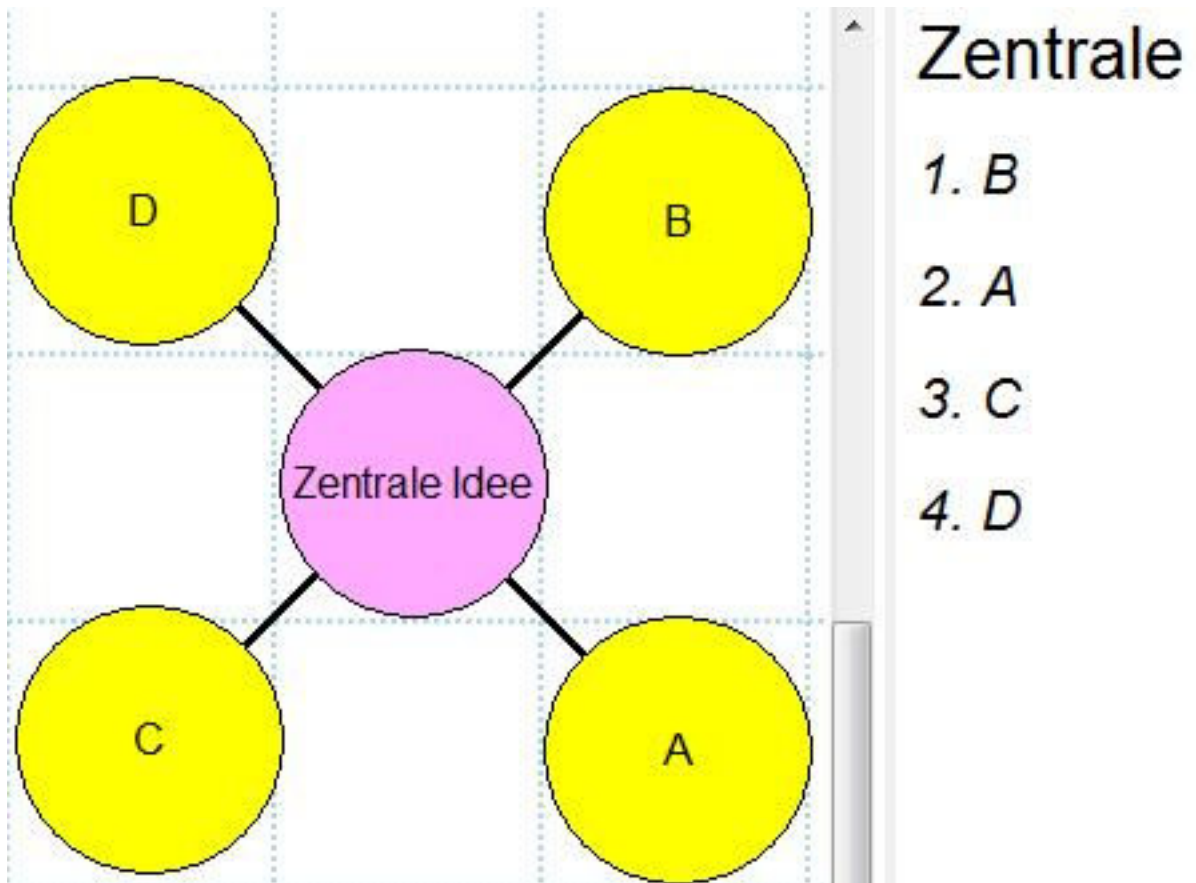
Organisieren Sie Ihr Ideendiagramm.

Die Reihenfolge, in der die einzelnen Ideen (und damit auch automatisch die hiermit verknüpften Texte) mit der zentralen Idee verbunden werden, bestimmt die Organisation des Dokuments. Die Ideen werden im Uhrzeigersinn um die zentrale Idee herum angeordnet. Die zentrale Idee im Diagramm wird zur Überschrift des Textdokuments in der Textansicht. Die Idee an der 12 Uhr Position wird zu Punkt 1 des Textdokuments. Die im Uhrzeigersinn nächst folgende Idee wird zu Punkt 2 etc. Das folgende Beispiel zeigt die

Ansicht eines Dokuments in einem geteilten Fenster:



Ideendiagramme können umstrukturiert werden, indem Sie Ideen einfach mit der Maus an eine neue Position im Diagramm ziehen. Wenn beispielsweise Idee B vor Idee A erscheinen soll, dann ziehen Sie Idee B einfach mit gedrückter linker Maustaste an die entsprechende Position:



Der Text wird automatisch angepasst.

3.4. Spark-Space Dateien (SPK)

Ihre Dokumente/Ideendiagramme werden nicht in Spark-Space, sondern an anderer Stelle im Computer gespeichert. Wenn Sie Ihr Dokument speichern, erscheint das Fenster **Speicher/Speichern als**. **Oben in diesem Fenster, können Sie unter Speichern in wählen, wo Sie Ihr Dokument speichern möchten.** Die Dokumente/Ideendiagramme können in **Meine Dokumente** gespeichert werden. Wenn erforderlich, können Sie aber auch einen **Unterordner** unter **Meine Dokumente** anlegen und ihn mit einem beliebigen Titel, z.B. **Spark-Space Diagramme**, versehen. Auf diese Weise könnten Sie all Ihre Spark-Space Diagramme zusammen ablegen. Um diesen Ordner anzulegen, klicken Sie auf **Datei**, dann **Öffnen** und wählen **Meine Dokumente** aus. Es öffnet sich ein Fenster. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Fenster und wählen Sie **Neu** und dann **Ordner**. Es erscheint ein neuer Ordner

mit einem Eingabefeld für den Titel. Geben Sie dem Ordner einen Namen und drücken Sie auf die Eingabe-Taste.

Um Ihre Ideendiagramme in diesem Ordner zu öffnen, klicken Sie auf **Datei, Öffnen**, dann **Meine Dokumente** und schließlich auf den Ordner mit den Ideendiagrammen (z.B. **Spark-Space Diagramme**). Sie erhalten eine Liste Ihrer Diagramme. Klicken Sie das gewünschte Ideendiagramm an und wählen Sie **Öffnen**.



Spark-Space Diagramme werden außerhalb von Spark-Space gespeichert, um zu gewährleisten, dass Sie sie auch dann noch öffnen und nutzen können, wenn Sie irgendwann eine neuere Version von Spark-Space erwerben.

3.5. Clipart Fenster

Das Clipart Fenster enthält eine umfangreiche Sammlung von Bildern, die Sie anstelle einer Form oder eines Textes zur Darstellung Ihrer Ideen und Gedanken einsetzen können.

Das Clipart Fenster enthält mehrere nach Themen geordnete Ordner mit Bildern. Wählen Sie einen Ordner aus, indem Sie darauf doppelklicken. Es erscheinen die darin enthaltenen Bilder. Klicken Sie ein Bild an und ziehen Sie es mit gedrückter linker Maustaste in Ihr Diagramm. Dieses Bild repräsentiert nun eine Idee.

Zu dem Clipart Fenster gehört eine Werkzeugleiste mit folgenden Befehlen:

1.  und  **Ansicht vergrößern** und **Ansicht verkleinern** ermöglichen es Ihnen, die Größe der Bilder zu verändern.

2.  **Neu laden** - Dieser Befehl aktualisiert den Ordner.



3. Der Befehl **Nach oben** bringt Sie zu dem Ordner, in dem das Bild gespeichert ist.



4. Der Befehl **Verzeichnis öffnen** öffnet den Ordner, den Sie ausgewählt haben oder falls Sie keinen Ordner durch Anklicken geöffnet haben, dann öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie Ihren Computer nach anderen Bilddateien durchsuchen können.



5. und Mit diesen Befehlen (**Vorwärts gehen und Zurück gehen**) kehren Sie zu zuvor betrachteten Ordnern und Bildern zurück.




6. Der Befehl **Einstellungen** öffnet ein Fenster, in dem Sie die Einstellungen für das Clipart Fenster festlegen können.



7. Mit **Finden** können Sie per Dateiname nach Bildern suchen.



8. Das **Lesezeichen** wird verwendet, um zu Ihren Lieblingsbildern zu gelangen. Es gibt auch Shortcuts zu "Meine Dokumente" und "Meine Bilder".

Wenn Sie das Clipart Fenster geschlossen haben, können Sie es über das Menü **Diagramm > Clipart Fenster**  wieder öffnen.

Sie können die Größe des Clipart Fensters verändern, indem Sie

den Mauszeiger über die linke Seite des Clipart Fensters bewegen, bis sich der Mauszeiger in zwei parallele Linien mit Pfeilen verwandelt. Klicken Sie dann und ziehen Sie das Fenster mit gedrückter linker Maustaste in die gewünschte Größe.

3.6. Präsentator

Sie können Ihr Ideendiagramm (und den daraus entstandenen Text) auch mit dem Präsentator einem größeren Publikum präsentieren. Die Präsentation kann ganz einfach aus Ihrem Spark Diagramm erstellt werden.

Das Diagramm muss eine zentrale Idee haben und Sie müssen entweder eine Nummerierung im Uhrzeigersinn oder entgegen dem Uhrzeigersinn auswählen.

Die Reihenfolge der Präsentation entspricht der Reihenfolge der Idee in Ihrem Spark Diagramm.

Unter Menü **Werkzeuge** > **Einstellungen** > **Präsentator** können Sie festlegen, wie die Präsentation erfolgen soll (automatisch, per Mauskontrolle etc.).

4. *Wie geht das?*

4.1. Ideendiagramme erstellen/bearbeiten

4.1.1. Planen

Wenn Sie einen visuellen Plan Ihres Gesamtdokuments erstellen, bevor Sie mit dem Schreiben beginnen, stellen Sie sicher, dass Ihre Argumente/Gedankengänge aufeinander aufbauen und dass die einzelnen Textabschnitte auch relevant für das Thema sind.

4.1.2. Beispiele

Im Menü **Datei** finden Sie unter **Beispiel-Dokument öffnen** Beispiele für Spark Ideendiagramme.

4.1.3. Neues Diagramm

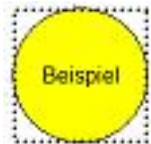
Um ein neues Diagramm zu erstellen, klicken Sie im Menü **Datei** auf **Neu**. Es öffnet sich ein leeres Textdokument im Hauptfenster.

4.1.4. Ideen erstellen

Um eine neue Idee zu kreieren, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Diagramm. Eine leere Idee erscheint.



Nennen Sie die Idee "Beispiel", indem Sie dieses Wort ganz einfach auf der Tastatur eintippen und dann auf die Eingabetaste drücken.



Um die Idee umzubenennen, markieren Sie sie durch Anklicken und fügen Sie dann den neuen Titel ein.



Sobald Sie die Idee markiert haben, wird diese transparent. Sie können jetzt nicht nur den Titel ändern, sondern auch weitere Änderungen vornehmen, wie beispielsweise Größe und Farbe.

Sie können auch mit gedrückter Maustaste ein Bild direkt aus dem Clipart Fenster in das Diagramm ziehen, um eine Idee zu erstellen. Ebenso können Sie eine bestehende Idee verändern, indem Sie mit der Maus ein Bild aus dem Clipart Fenster direkt auf die Idee ziehen und dann loslassen.

4.1.5. Sprühende Funken

Spark Sprühende Funken ist ein ideales Werkzeug, um mehrere Ideen schnell zu visualisieren. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf



die Schaltfläche **Sprühende Funken** . Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf eine beliebigen Stelle in Ihrem Diagramm - eine Idee erscheint. Tippen Sie den Titel direkt ein und betätigen Sie die Eingabetaste. Eine andere zur Eingabe des Titels bereite Idee erscheint sogleich in der Nähe der ersten. Auf diese Weise können Sie Ideen besonders schnell eingeben.

Bitte beachten Sie, dass die Schaltfläche Sprühende Funken pulsiert, sobald sie aktiviert wurde, um Sie darauf hinzuweisen, dass diese Funktion aktiv ist. Um sie wieder auszuschalten, klicken Sie abermals auf die Schaltfläche Sprühende Funken.

4.1.6. Ideen verknüpfen

Erstellen Sie zwei Idee. Nennen Sie sie "Beispiel" und "Thema1". Um diese Ideen miteinander zu verknüpfen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

1. Markieren Sie per Mausclick zuerst die Idee, von der die Verknüpfung ausgehen soll. Wählen Sie in diesem Fall die Idee "Beispiel". Die Idee "Beispiel" wird jetzt transparent. Um die Verknüpfung herzustellen, klicken Sie, während Sie die Umschalt-Taste gedrückt halten, auf die Idee, zu der Sie die Verknüpfung herstellen wollen.

2. Alternativ können Sie auch in der Werkzeugleiste die Schaltfläche



Links erzeugen per Mausclick aktivieren. Klicken Sie dann auf die Idee, von der die Verknüpfung ausgehen soll ("Beispiel") und anschließend auf die zweite Idee ("Thema 1"). Wenn Sie alle Ideen miteinander verknüpft haben, müssen Sie die Schaltfläche **Links erzeugen** wieder per Mausclick deaktivieren.

Auf diese Weise können Sie beliebig viele Ideen miteinander verknüpfen.

4.1.7. Text einfügen

Um Text zu einer Idee hinzuzufügen, öffnen Sie zunächst durch Doppelklick mit der linken Maustaste auf die entsprechende Idee das Textverarbeitungsprogramm.

Passen Sie so wie üblich die Größe des Fensters an, indem Sie die Seiten oder die untere rechte Ecke des Fensters erfassen.

Das Fenster enthält ein Textverarbeitungsprogramm mit vielen Standardfunktionen wie ausschneiden, kopieren und einfügen. Sie können auch Bilder hinzufügen oder auf Websites, andere Dateien etc. verlinken. Jede Idee hat ihr eigenes Textverarbeitungsprogramm, es können also mehrere Texte gleichzeitig bearbeitet werden.

Im Beispiel hier unten wurde das Textverarbeitungsprogramm durch Doppelklick mit der linken Maustaste auf die Idee "Cost of Sales" geöffnet. Beachten Sie, dass das Fenster mit dem Textverarbeitungsprogramm automatisch denselben Titel wie die Idee erhält.

Sobald Sie den Text in das Feld eingegeben und ihn formatiert haben, klicken Sie auf das Kreuz oben rechts, um das Fenster zu schließen. Der Text wird automatisch gespeichert. Beachten Sie: Sie müssen Ihr Diagramm so wie üblich speichern, d.h. wählen Sie im Menü **Datei Speichern als** aus. Wenn Sie Ihr Diagramm zuvor bereits gespeichert und benannt haben, dann brauchen Sie lediglich

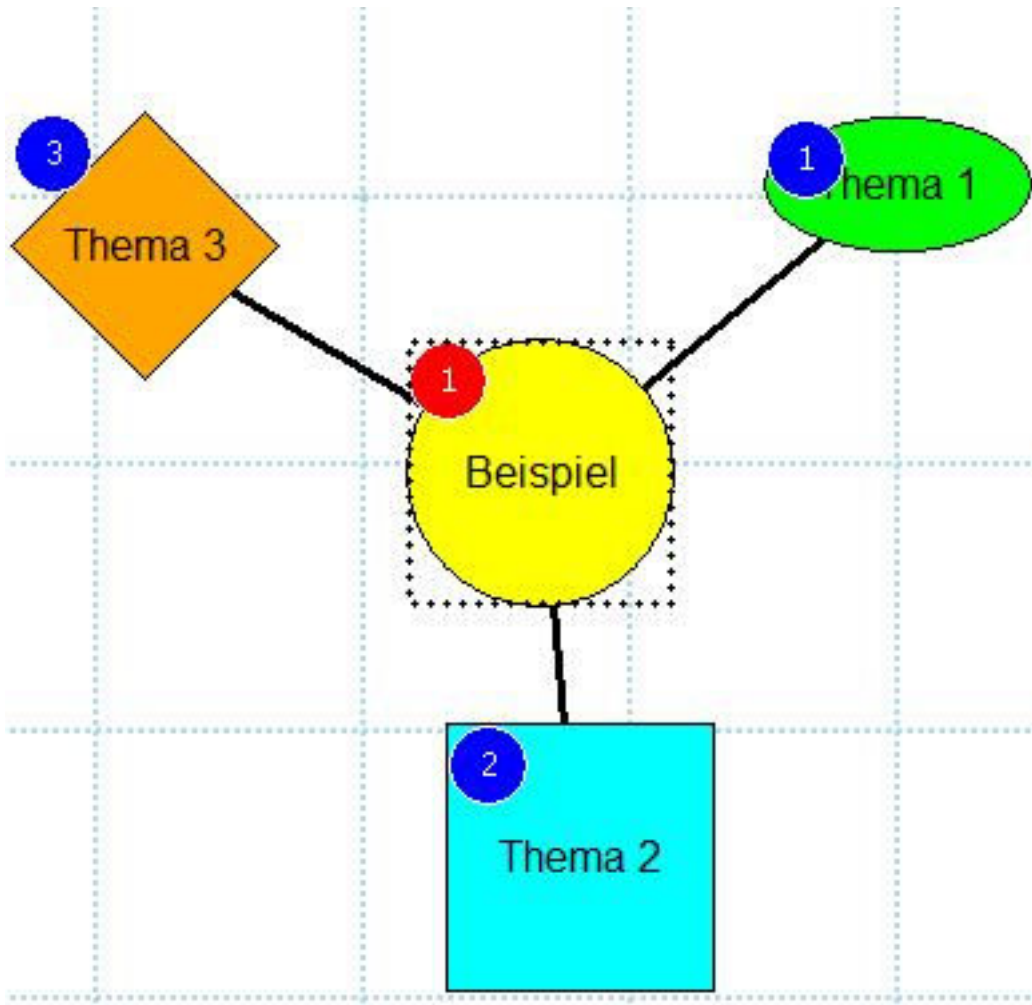


in der Werkzeugleiste auf die Schaltfläche **Speichern** zu klicken und Ihr Diagramm/Dokument wird aktualisiert.

4.1.8. Ideengröße, -form, -farbe

Sie können Größe, Form und Farbe einer Idee verändern.

Kreieren Sie zunächst vier Ideen und nennen Sie sie Beispiel, Thema 1, Thema 2 und Thema 3, so wie im Diagramm unten gezeigt.

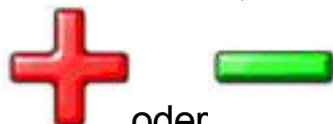


Um die Form zu verändern, markieren Sie eine Idee und wählen in der Werkzeugleiste Form eine neue Form oder ein Clipart Bild aus dem Clipart Fenster oder ein Bild von Ihrem Computer.



Um die Farbe zu verändern, markieren Sie eine Idee und wählen in der Werkzeugleiste Farbe eine andere Farbe.

Um die Größe zu verändern, markieren Sie eine Idee und nutzen die



Schaltflächen auf der Hauptwerkzeugleiste, um die Idee zu vergrößern oder zu verkleinern.

4.1.9. Link-Etiketten und Farben

Um einen Link (Verknüpfungslinie) zu markieren, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Sie sehen nun eine gestrichelte Linie. Um den Link mit einem Etikett zu versehen, doppelklicken Sie auf die Linie, um ein Texteingabefeld zu aktivieren. Tippen Sie Ihren Text ein und betätigen Sie die Eingabetaste.

Um ein Etikett umzubenennen, doppelklicken Sie auf das Etikett und geben den neuen Text in das Feld ein. Das Etikett wird in der Textansicht erscheinen.

Sobald ein Link markiert ist, können Sie mithilfe der Werkzeugleiste **Linkeinstellungen** Farbe, Dicke und Pfeilspitzen festlegen.



Werkzeugleiste Linkeinstellungen

Das Menü **Linkfarbe** kann auch benutzt werden, um die Farbe einer bestehenden Idee zu ändern. Um die Farbe eines Links oder einer Idee zu ändern, markieren Sie die Idee oder den Link per Linksklick und klicken in der Werkzeugleiste Linkeinstellungen auf den Pfeil links neben dem Farbfeld (Feld ganz links). Es öffnet sich ein Menü mit mehreren Farben zur Auswahl.

Auch die Linkbreite kann verändert werden, indem Sie den Pfeil rechts neben dem zweiten Feld anklicken (hat im Beispiel oben die Zahl 3 neben der Linie) und die gewünschte Linkbreite wählen.

Den **Linkstil** sowie die **-richtung** bestimmen Sie mithilfe des dritten Feldes links auf die gleiche Weise.

- Links bleiben immer mit der Idee verbunden, auch wenn diese bewegt oder ihr Aussehen verändert wird. Die Linklänge wird immer automatisch angepasst.
- Eine Idee kann beliebig viele Links haben, kann selbst aber nur mit einer anderen Idee verbunden werden.

4.1.10. Bilder hinzufügen

Es gibt 2 Möglichkeiten, um ein Bild in ein Ideendiagramm (oder ein geöffnetes Texteingabefenster) einzufügen:

1. Ziehen Sie das Bild mit gedrückter linker Maustaste direkt aus dem Clipart Fenster ins Diagramm und lassen Sie es los.



2. Benutzen Sie die Schaltfläche **Link zu einer Grafik**, um ein Fenster zu öffnen, in dem Sie Ihren Computer nach Bildern durchsuchen können.

4.1.11. Ins Internet hochladen

Sie können ein Spark-Space Dokument ins Internet hochladen, indem Sie im Menü **Datei** den Befehl **Ins Web Hochladen wählen**.

Es öffnet sich dann ein Assistent, der Sie durch den Prozess des Hochladens leitet.

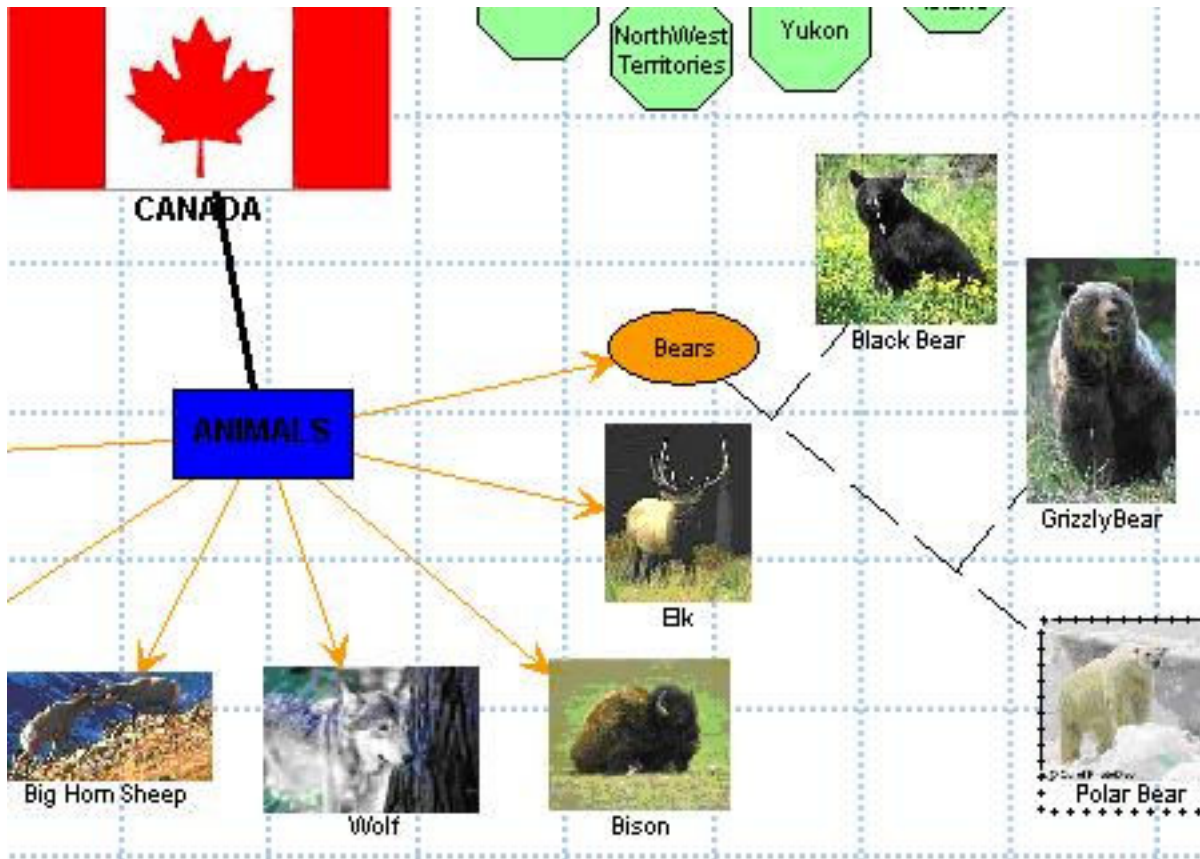
4.2. Sequentialisieren und Textansicht

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Ihre Ideen sequentialisieren (in eine Reihenfolge bringen) und den daraus entstehenden Text ansehen können.

4.2.1. Liste/Zeitleiste

Ideen müssen nicht immer um eine zentrale Idee herum angeordnet werden, sondern können auch in Form einer Liste, z.B. einer Zeitleiste dargestellt werden.

Um ein Standarddiagramm oder einen Teil eines Standarddiagramms in eine Liste oder Zeitleiste zu verwandeln, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Idee, die an der Spitze der Liste stehen soll. In dem sich nun öffnenden Menü wählen Sie **In Liste verwandeln**. Alle Unterbäume, die mit dieser Idee verbunden sind, werden automatisch linear angeordnet. Beachten Sie, dass die Reihenfolge der Ideen nicht verändert wird. Im folgenden Beispiel wurde der Ideentitel **Bear** per Rechtsklick markiert und der Befehl **In Liste verwandeln** im sich nun öffnenden Menü ausgewählt.



4.2.2. Hyperlinks erstellen

URL und Hyperlink Ideen

Spark-Space ermöglicht es Ihnen durch Doppelklick auf eine Idee Dateien zu öffnen, Websites aufzurufen oder E-Mails zu versenden. Um das entsprechende Dialogfenster zu öffnen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Idee und wählen **Umwandeln in > Hyperlink**. Dann entscheiden Sie, ob Sie Ihre Idee mit einer externen Idee, einer Website oder einer E-Mail verbinden möchten.

Dateien aufrufen

Wählen Sie den Typ **Datei** aus und spezifizieren Sie dann die Speicherstelle dieser Datei. Klicken Sie anschließend auf **OK**. Wenn Sie von jetzt an auf diese Idee doppelklicken, dann öffnet sich die Datei in der entsprechenden Software.

Websites aufrufen

Wählen Sie den Typ **http** und geben Sie die Webadresse ein. Wenn

Sie von nun an auf die Idee doppelklicken, öffnet sich Ihr Webbrowser und startet die Website.

E-Mail verschicken

Wählen Sie **senden an** als Typ und geben Sie die E-Mail-Adresse ein, an die Sie eine E-Mail schicken möchten. Wenn Sie von nun an auf die Idee doppelklicken, öffnet Ihr E-Mail-Programm eine leere E-Mail, die zum Versenden bereit ist.

4.2.3. Textansicht

Um zu sehen, wie Ihr Dokument gedruckt aussehen wird, klicken Sie auf die Schaltfläche **Textansicht** in Ihrer Werkzeugleiste. Ihre Vorschau sollte dann den gesamten Text zeigen, den Sie eingegeben haben, und zwar in der Reihenfolge Thema 1, Thema 2, Thema 3.



Schaltfläche Textansicht

Beachten Sie: Sie können den Text in der Textansicht nicht bearbeiten. Um den Text zu bearbeiten, müssen Sie in die Diagrammansicht zurückkehren und das entsprechende Textverarbeitungsfenster öffnen.

Um zur Diagrammansicht zurückzukehren, klicken Sie auf die



Schaltfläche **Ideendiagramm** links von **Geteiltes Fenster**. Versuchen Sie, die Objekte neu zu ordnen und sehen Sie sich die Änderungen in der Textansicht an.

4.2.4. Ideen bewegen

Wenn Sie Ideen bewegen und/oder neu verlinken, dann ändern Sie damit die Reihenfolge Ihrer Ideen. Diese Veränderung im Ideendiagramm verändert automatisch auch die Reihenfolge des Textes in der Textansicht. Auf diese Weise können Sie Ihre Ideen sehr einfach in eine andere Reihenfolge bringen und sich die

Änderungen anschauen.

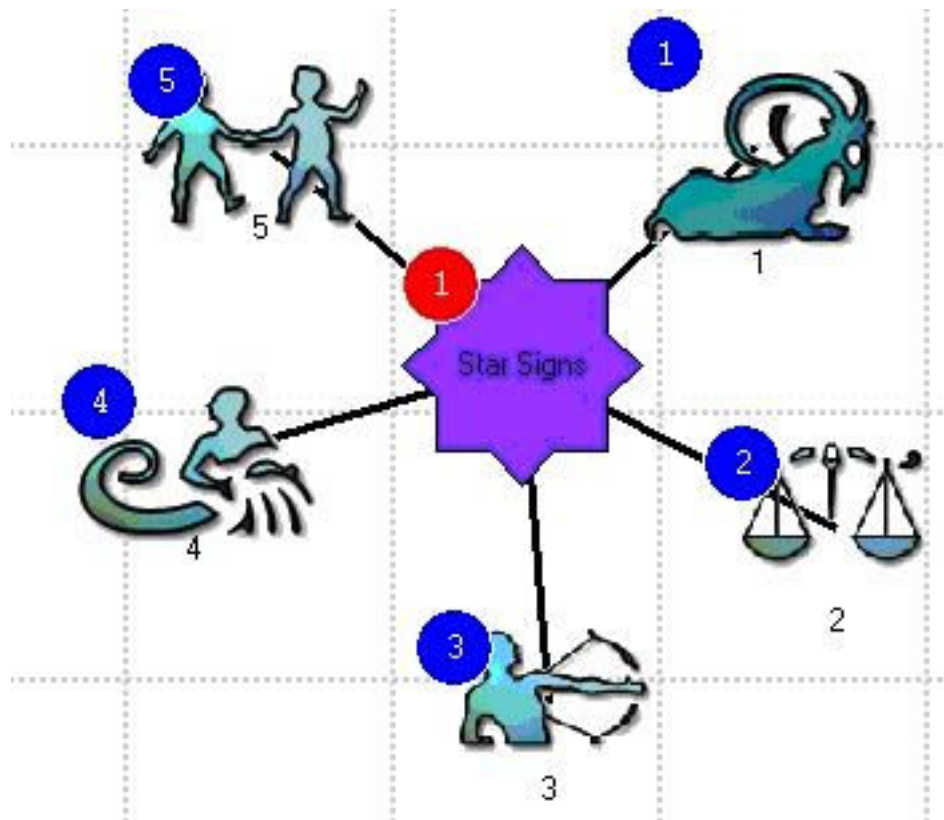
Um eine Idee zu bewegen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf und ziehen sie mit gedrückter linker Maustaste an die neue Position. Die Verknüpfungslinien passen sich automatisch an. Um mehrere Idee gleichzeitig zu bewegen, ziehen Sie lediglich die übergeordnete Idee an eine neue Position und die Unterideen folgen automatisch.

Die Reihenfolge der Ideen (und des damit verbundenen Textes) in der Textansicht wird durch die Position der Ideen in Relation zur zentralen Idee bestimmt. Die Ideen sind entweder im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn angeordnet. Die Idee an der 12 Uhr Position wird zu Punkt 1 in der Textansicht. Die nächst folgende Idee wird Punkt 2 etc.

4.2.5. Etikettieren und Sequentialisieren

Etiketten (in Form von Nummern) werden benutzt, um das Diagramm zu ordnen/sequentieren.

Um die Ideen zu sequentieren (in eine Reihenfolge zu bringen), müssen wir dem Computer zunächst mitteilen, welche Idee die zentrale Idee ist. Hierzu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die entsprechende Idee und wählen im sich nun öffnenden Menü **Als zentrale Idee setzen**.



Sequenzieren

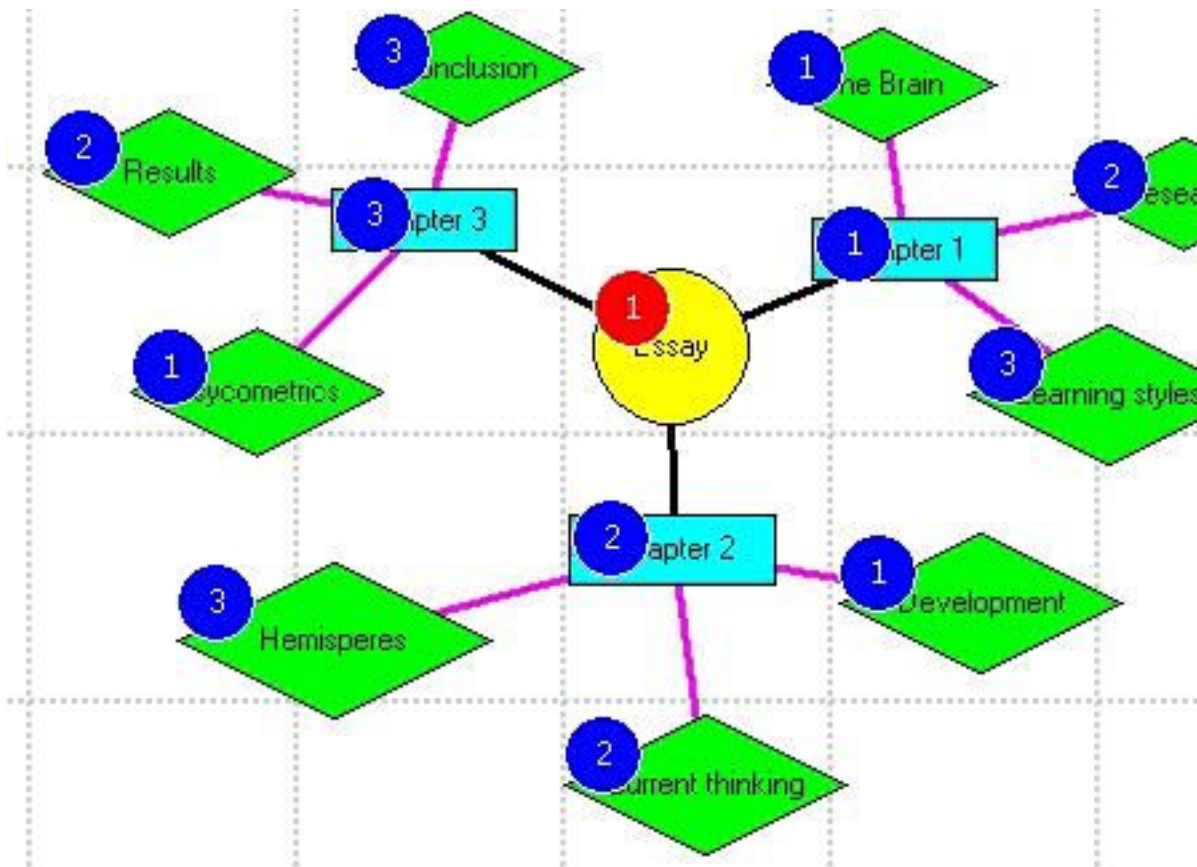
Um das Diagramm zu sequenzieren, klicken Sie im Menü Diagramm auf **Reihenfolge-Etiketten**.

Spark-Space versieht nun alle Ideen mit einer Nummer. Die Nummerierung startet an der 12 Uhr Position und fährt im Uhrzeigersinn fort. Spark-Space ordnet auch den Text in der Textansicht in dieser Reihenfolge. Um die Ideen neu zu ordnen, ziehen Sie sie lediglich an eine neue Position - der Text in der der Text in der Textansicht folgt automatisch.

4.2.6. Zweite Ebene - Diagramm erweitern

Bisher haben wir nur die erste Ebene sequenziert, d.h. es gibt jeweils nur einen Link von der zentralen Idee und zu den anderen Ideen. Im folgenden Diagramm ist **Essay** die zentrale Idee mit den Kapiteln (chapter) 1, 2 und 3 als erster Ebene. In größeren und komplexeren Dokumenten wird es erforderlich sein, mehr Ebenen einzufügen. Spark-Space sequenziert diese Unterebenen ebenfalls im oder gegen den Uhrzeigersinn und startet mit der ersten Idee nach dem Link zur ersten Ebene. In dieser Struktur müssen die Ideen der ersten Ebene nicht unbedingt Text enthalten, sondern können

lediglich als Überschriften dienen.



4.2.7. Unterbäume verstecken und zeigen

Ein Diagramm mit vielen Ebenen von Ideen kann sehr komplex erscheinen. Sie können die Ansicht vereinfachen, indem Sie die Ideen im Unterbaum verstecken. Hierzu gibt es 2 Möglichkeiten:


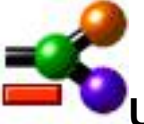
1. Markieren Sie die Idee, mit der die Unterebenen verbunden sind, machen Sie einen Rechtsklick und wählen Sie **Unterbaum verstecken**. Alle Ideen unterhalb dieser Idee werden nun versteckt. Oben rechts von der Idee erscheint nun das Symbol



Unterbaum zeigen.

Um einen versteckten Unterbaum wieder sichtbar zu machen,

klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Idee und wählen **Unterbaum anzeigen**.

2. Verwenden Sie die Schaltflächen  **Unterbaum der ausgewählten Idee** anzeigen und  **Unterbaum der ausgewählten Idee verstecken** auf der Hauptwerkzeugleiste.

4.2.8. Inhaltsverzeichnis erstellen

Um ein Inhaltsverzeichnis Ihres Dokumentes zu erzeugen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Fläche im Diagramm und im sich nun öffnenden Menü auf **Neu** und dann auf **Inhaltsverzeichnis**. Damit wird eine spezielle Idee erzeugt, die dann nur noch mit der zentralen Idee verbunden werden muss.

4.3. Diagramm kopieren

Um Ihr Diagramm in den Zwischenspeicher zu kopieren (um es in einer anderen Software wie z.B. Word zu verwenden), wählen Sie im Menü **Diagramm > Ideendiagramm als Grafik kopieren**.

Das Diagramm befindet sich nun als Grafik im Zwischenspeicher und kann von dort aus in ein anderes Diagramm oder ein anderes Softwareprogramm eingefügt werden.