

Tu próxima tanda *de 30 ideas.*

Una plantilla para cruzar tus temas, encontrar un ángulo y elegir qué publicar.



6 temas × 5 formatos

Incluye matriz editable, 30 ejemplos y plan de publicación.

Cruzá temas y formatos.

Cada combinación es un punto de partida. Después elegís qué querés decir.

SEIS TEMAS

Guiones	Avatares	Edición
Automatizar	Ideas	Publicar

Los temas cargados son un ejemplo de contenido con IA. Reemplazalos por tu especialidad: preguntas, problemas y decisiones que puedas explicar.

CINCO MANERAS DE CONTAR

Tutorial	Mostrá los pasos.
Comparación	Compará con el mismo criterio.
Lista	Ordená puntos concretos.
Historia	Contá un cambio real.
Opinión	Defendé una mirada con razones.

Abrí la planilla y empezá en «Tu matriz».

Editá las celdas crema. Los 30 cruces se actualizan y pasan a «Tus 30 ideas». Las celdas grises contienen fórmulas.

Dale un ángulo a cada cruce.

Ejemplo: Guiones × Tutorial.

01 Elegí una pregunta

¿Cómo paso de una nota de voz a un guion que se entienda?

02 Hacé visible el resultado

Cómo convertir una nota de voz en un guion en tres pasos.

03 Decidí qué vas a mostrar

La nota original, la idea central y un guion breve con apertura, desarrollo y cierre.

04 Escribí la pieza

Transcribí la nota. Elegí una sola idea. Ordenala y mostrala con un ejemplo.

05 Reservale una fecha

Anotá el ángulo, el material que necesitás, la fecha y el estado en «Tus 30 ideas».

Elegí primero las ideas que podés demostrar.

No hace falta publicar las 30 ni hacerlo todos los días. Si cambiás los temas en la matriz, revisá los ángulos que ya escribiste.

30 ideas, llevadas a tierra.

Usá las historias sólo si tenés un caso real. Defendé opiniones que sean tuyas.

Guiones

Tutorial	Cómo convertir una nota de voz en un guion en tres pasos.
Comparación	Guion que explica vs. guion que demuestra: la misma idea en dos versiones.
Lista	Cinco preguntas para revisar un guion antes de producirlo.
Historia	De una explicación confusa a un ejemplo claro: documentá la revisión.
Opinión	Por qué un ejemplo concreto puede resolver un guion mejor que otra definición.

Avatares

Tutorial	Cómo armar una referencia de personaje para mantener su identidad.
Comparación	Avatar realista vs. personaje ilustrado para una misma explicación.
Lista	Cuatro rasgos de identidad para revisar en cada toma del avatar.
Historia	Cómo evolucionó un personaje entre su primera prueba y su versión elegida.
Opinión	Cuándo elegiría un personaje ilustrado para explicar una idea.

Edición

Tutorial	Cómo recortar una explicación larga sin perder el ejemplo.
Comparación	La misma frase con una pausa y sin ella: qué cambia al escucharla.
Lista	Tres señales de que una edición distrae de lo que querés explicar.
Historia	El corte que cambió una explicación: mostrá el antes y el después.
Opinión	Por qué elegiría una edición más simple para una explicación difícil.

30 ideas, llevadas a tierra.

Usá las historias sólo si tenés un caso real. Defendé opiniones que sean tuyas.

Automatizar

Tutorial	Cómo pasar una idea aprobada a una lista de tareas de producción.
Comparación	Proceso manual vs. automatizado: qué pasos siguen necesitando revisión.
Lista	Cinco datos que conviene guardar antes de repetir un proceso.
Historia	De archivos sueltos a un proceso ordenado: contá una implementación real.
Opinión	Qué parte de la producción prefiero seguir revisando a mano y por qué.

Ideas

Tutorial	Cómo convertir una pregunta frecuente en tres ángulos de contenido.
Comparación	Tema amplio vs. pregunta concreta: cómo cambia el punto de partida.
Lista	Seis lugares donde buscar preguntas reales de tu audiencia.
Historia	De una pregunta de un comentario a una pieza: seguí el recorrido.
Opinión	Por qué empezaría por preguntas de la audiencia para elegir un tema.

Publicar

Tutorial	Cómo adaptar una misma idea a reel, carrusel e historias.
Comparación	Publicar una pieza aislada vs. desarrollar una idea en una serie.
Lista	Cuatro cosas que revisar antes de publicar un carrusel.
Historia	Qué cambiaste entre el primer borrador y la publicación final.
Opinión	Qué criterio usaría para decidir si una idea merece una segunda pieza.