



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**F R I E N D S**

ཨི་རན་ལ་མཉམ་ལུས་སྤོང་རྒྱུ་ལོན་གཏོགས་ཀྱི་དོན་ལས་ རང་སོའི་ཤེས་ཡོན་སྤོང་ལའི་ས་གོ་རྒྱུ་ནང་  
**[ERASMUS+ PROGRAMME, KEY ACTION 2]**

མཐོ་རིམ་ཤེས་ཡོན་གྱི་སྒྲིགས་གྲུབ་  
**CAPACITY BUILDING IN HIGHER EDUCATION**

རྒྱལ་སྤྱིའི་མཉམ་ལུས་སྤོང་རྒྱུ་ལོན་གཏོགས་གྲུབ་དང་ལམ་སྲོལ་གྲུབ་གཏོགས་གྱི་དོན་ལས་ རང་སོའི་ཤེས་ཡོན་སྤོང་ལའི་ས་གོ་རྒྱུ་ནང་  
རྒྱལ་སྤྱིའི་རྒྱབ་སྐྱོར་དང་ལེགས་སྐྱོང་འབད་ནི།

[སློབ་སྦྱོར་]

**Furthering International Relations Capacities and Intercultural Engagement to Nurture  
Campus Diversity and to Support Internationalisation at Home (FRIENDS)**

ཨང་གནས་ཚན་གྱི་སྒྲིག་ལས་སྐྱོང་གཏང་ནི། རྒྱུང་འདི་ནི། འཕུལ་སྡོམ་སྡོམ་ནི་  
གི་ལག་ལུན་ལག་དབུ།

**DIGITAL STORYTELLING  
A HOW-TO MANUAL**

**1. Introduction**

The FRIENDS project is funded under the European Union’s Erasmus+ Programme for Capacity Building in Higher Education. The project's primary goal is to strengthen the twelve involved Asian universities' internationalisation capabilities and to develop their students' global skills and intercultural competence through the purposeful integration of intercultural dimensions into the universities' formal and informal curriculum. This project is led by Varna University of Management, Bulgaria and combines the efforts of four Programme Country Higher Education Institutions (HEIs) from Europe (Bulgaria, Hungary, Poland, and Turkey) and twelve Partner Country HEIs from Asia namely, two from Bhutan, two from Cambodia, two from Malaysia, three from the Philippines, and three from Thailand.

༡. རྗོན་ཏེ།

ཕྱན་ལས་འགུལ་འདི་ མཐོ་རིམ་ཤེས་ཡོན་གྱི་སྒྲིགས་གྲུབ་ཡར་གསལ་འབད་ནི་དོན་ལུ་ ཡུ་རོ་སྤོང་ལུ་ནིན་ཨི་རན་ལ་མཉམ་ལུས་ ལས་རིམ་གྱི་སྒྲིག་ལས་རྒྱབ་སྐྱོར་འབད་ལཱ་ཨིན། ལས་འགུལ་འདི་  
གིས་དམིགས་ཤོད་གཞི་བཟོ་སྦྱོར་ ལུང་ཚྭ་གསུལ་རྒྱུལ་ལའང་བཟུ་གཉིས་གྱི་མཐོ་རིམ་ཤེས་ཡོན་གྱི་སྒྲིག་ལས་རྒྱུ་ རྒྱལ་སྤྱིའི་གནས་ཚང་ནང་འབག་འོང་ཞེན་མ་ལས་ལར་དག་བཟོ་ནི་དང་ སྤོང་ལུག་ཚུ་  
རྒྱལ་སྤྱིའི་རིག་སྐུལ་དང་ རྒྱལ་སྤྱིའི་ལམ་སྲོལ་ཚུ་གི་སྒྲོར་ལས་ འགྲན་བསྐུར་སྤོང་ལུས་སྤོང་ནི་དང་ མཐོ་རིམ་ཤེས་ཡོན་གྱི་ཚུ་ཨིན་ལུ་ཚུ་ཨིན། ལས་འགུལ་འདི་  
བུལ་ཇུ་རི་ལུ་རྒྱལ་ཁབ་ལུ་ཡོང་བའི་ བུར་ན་འཛིན་སྐྱོང་སྤེལ་ཁང་དང་མཉམ་ཅིག་ ཡུ་རོ་ལུ་ཡོང་བའི་མཐོ་རིམ་ཤེས་ཡོན་གྱི་སྒྲིག་ལས་རིམ་ཚང་གཞི་གཏོགས་འབད་ནི། རྒྱལ་ཁབ་བུལ་ཇུ་རི་ལུ་  
དོན་གར་རི་ བུ་ལཱ་ དུ་རྒྱུ་ཚུ་ཨིན། དེ་ལས་ ཨི་ཤེ་ཡན་རྒྱལ་ཁབ་ནང་ལས་གྲུབ་གཏོགས་འབད་ནི། མཐོ་རིམ་ཤེས་ཡོན་གྱི་སྒྲིག་ལས་ འགྲན་བསྐུར་ལས་འགྲུལ་སྤོང་ལཱ་ལས་  
ལས་མཉམ་སྤོང་ལུ་རྒྱལ་ཁབ་ལས་འགྲུལ་སྤོང་ལཱ་ལས་འགྲུལ་སྤོང་ལཱ་ལས་འགྲུལ་སྤོང་ལཱ་ལས་འགྲུལ་སྤོང་ལཱ་ལས་འགྲུལ་སྤོང་ལཱ་ལས་འགྲུལ་སྤོང་ལཱ་ལས་འགྲུལ་སྤོང་ལཱ་ལས་  
འགྲན་བསྐུར་ལུ་འབད་ནི་དང་ འཕུལ་སྡོམ་སྡོམ་ནི་ཚུ་ནང་ འགྲན་བསྐུར་འབད་ནི་འདི་ ཕྱན་ལས་འགྲུལ་གྱི་ལཱ་འགན་གཏོ་རིམ་ཅིག་འབད་བསྐྱེལ་ཨིན། འདི་གིས་འབད་  
རྒྱལ་སྤྱིའི་ལམ་སྲོལ་ཚུ་དྲན་ཚུ་ནི་དང་ ལམ་སྲོལ་སྒྲིལ་ཚོགས་ཡོང་མི་ཚུ་ གཞན་གྱི་ཉུང་གི་སྒྲིག་ལས་ལའི་ལཱ་ལའང་ཡོད་ལཱ་ཨིན།  
ཕྱན་ལས་སྤོང་ནང་ལུ་ ཨང་གནས་ཚན་གྱི་སྒྲིག་ལས་ འཕུལ་སྡོམ་སྡོམ་ཚོགས་བཟོ་སྤོང་ སྤོང་ལུག་ཚུ་གིས་མི་མང་བར་བརྒྱུད་སྤོང་ལས་ སྤེལ་སྤོང་ཡོད་ལཱ་ཨིན། ཨང་གནས་ཚན་གྱི་འཕུལ་སྡོམ་འདི་  
གིས་ མི་མང་ལེ་ཤ་ཅིག་ལུ་ རྒྱུང་ལེགས་ལཱ་འདི་ སྤོང་ལུག་གི་ལཱ་སྤོང་ལཱ་ སྤེལ་སྤོང་ལཱ་ཨིན། ཨང་གནས་ཚན་གྱི་འཕུལ་སྡོམ་འདི་གིས་ མི་མང་ལེ་ཤ་ཅིག་ལའང་  
འབྲེལ་འབད་དེ་ བཞག་སྤོང་ལཱ་ཨིན་ལཱ་ རྒྱུང་འདི་ཚུ་ ང་བཅས་གྱི་ཉམས་སྦྱོང་དང་གོ་སྐབས་ཨིན་ལཱ་ལས་ ང་བཅས་ ངལ་འབྲེལ་ནི་དང་ དགའ་ཚོར་བསྐྱེད་ནི་ རྗོན་ཏེ་འབད་ནི་ ཉུ་  
གོ་སྤོང་ལཱ་ལའི་ཚུ་ཚུ་ལཱ་ ང་བཅས་གྱི་ སྤོང་ལུག་སྤོང་འདི་ཚུ་ མི་སྤོང་བརྒྱུད་ལག་ལེན་འབྲེལ་བའི་སྤོང་ལཱ་སྤོང་ བསྐྱེད་དོན་ཉེད་སྤོང་ལཱ་རང་ལེགས་ཤོམ་འབད་ སྤེལ་སྤོང་ལཱ་ཨིན། བར་  
བརྒྱུད་ལག་ལེན་འབྲེལ་ལའི་འདི་གིས་འབད་ ད་སྤོང་ཚུ་ཚུ་ཚང་མཚོ་བསམ་བཏང་མི་ཚུ་ ང་བཅས་རང་ལུ་ གདོང་ལེན་སྤོང་འབྲུང་ནི་ཨིན་ལཱ་ཚང་ འཛམ་གླིང་ཡོངས་གྱི་ལཱ་ཤོང་འོང་།

Staging a Digital Storytelling Contest is a significant part of the FRIENDS project to integrate an intercultural awareness and cultural diversity (IACD) sensitivity programme on campus. In

*This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*



FRIENDS, digital storytelling is a way of sharing students’ IACD stories publicly through various multimedia and channels. Digital storytelling is an engaging platform to reach a broad audience that can creatively showcase a mixture of mediums such as audio, video, and images. Storytelling is an amazing way to connect with people. It is through stories that we learn to appreciate, recognize, and understand the experiences and opportunities that we have encountered. Digital storytelling makes an ordinary story more potent with the use of multimedia. Using this popular medium may help to challenge long-standing beliefs and how individuals view themselves and the world around them.

ཐོན་སྐྱེད་ཀྱི་ ཡང་གནས་ཚན་གྱི་འཁྲབ་སྟོན་ལྷན་ཁྲིམས་བརྟེན་ འཛམ་གླིང་ནང་ མཐོ་རིམ་ཤེས་ཡོན་གྱི་གནས་ཚད་ནང་ མཐུན་ཚོགས་བཅོ་ལྔ་གྲས་པའི་གྲོས་གཞི་ཅིག་འབད་ ལྷན་ནི་ལ་ཡོང་། ལྷན་འདི་ཚུ་ དངོས་མཐོང་གི་ཉམས་ཚུང་ ཡང་ན་ ལྷན་བཞུགས་ཀྱི་ཤེས་མ་དོ་ལ་ ཤར་ཤར་ལྷན་ དཀོལ་ཨིན། ལྷན་འདི་གི་འབད་ མི་གཞན་མི་ཚུ་ལཱ་ ཉམས་ཚུང་གི་ཐོག་ལས་ ཤེས་ཡོན་ ལྷན་ནི་དང་ ཉམས་ཚུང་ལས་བརྟེན་ ཉམས་མ་བཟུང་པར་ མི་ཉམས་ཚུན་སྤོང་འབད་བཞག་ཚུགས། ལྷན་སྐབས་མི་ཚུ་ ལྷན་འདི་ལས་བརྟེན་ གོ་བདུ་སྤོང་མ་ཚུགས་མི་ཚུ་ལཱ་ གོ་བདུ་སྤོང་ ཚུགས་པའི་དང་འདྲོ་བསྐྱེད་འོང་། ཡང་གནས་ཚན་གྱི་འཁྲབ་སྟོན་ཐོག་ལས་ ལྷན་སྤྱིའི་ཉམས་ཚུང་དང་ ལས་སྲོལ་སྐབས་མི་ཚུ་ལཱ་བརྟེན་ མ་འོངས་པའི་སློབ་སྦྱོར་ཚུ་ལཱ་ དམིགས་དོན་དང་ དམིགས་ལུས་གྲབ་ནི་དོན་ལཱ་ཡང་ བན་ཐོགས་སློབ་ལྷན་འོང་།

Sharing digital stories in FRIENDS is expected to raise awareness on the higher education internationalisation agenda across the consortium. A story can be from a lived-in experience or scripted from an imagination that is based on reality. This story can provide wisdom from an experience that otherwise may have been forgotten or yet to unfold. The story can enlighten viewers who may never have given importance to IACD concerns at all. Sharing an intercultural and/or international experience through the means of digital storytelling can be a powerful tool to help guide students’ future direction and goals.

ཡང་གནས་ཚན་གྱི་འཁྲབ་སྟོན་གྱི་སྤྱོད་ཚུམ་འབད་མི་དང་ ལྷན་སྤྱིའི་ལས་སྲོལ་གྱི་འགན་བཟུར་འབད་མི་ བཅའ་མར་གདོགས་མི་ཚུ་ལཱ་ ཐོན་སྐྱེད་འགྲུལ་ལས་བཟུང་དེ་ ལྷན་སྤྱིའི་ལས་ཡིག་ ཚུ་སྤོང་སྐུལ་ཡོང་པ་ཨིན། ལས་འགྲུལ་འདི་གི་ ལས་རིམ་བརྗེ་སྤོང་དོན་ལས་ རང་སྤོང་ས་ལས་ དངོས་མཐོང་ ཡང་ན་ ལྷན་འདི་གི་མཉམ་ཚུལ་ཐོག་ལས་ ལྷན་སྤྱིའི་ལས་སྲོལ་ཚུ་ ཐོབ་ཚུགས་པ་ འབད་བཅོ་དོ་ཡོད་པ་ཨིན།

Crafting and submitting a digital story along with completing the IACD Massive Open Online Course (MOOC) designed and delivered in the FRIENDS project entitles the bearer to get an International Passport. The IACD MOOC provides, inter alia, an online internationalisation at home and a virtual mobility experience.

འདི་བཟུམ་སྤེལ་ ཡང་གནས་ཚན་གྱི་ཐོག་ལས་འཁྲབ་སྟོན་འབད་མི་དང་ ལྷན་སྤྱིའི་ལས་སྲོལ་ཚུ་དུན་འཚོར་ཐོག་ལས་ཁྲབ་སྟོན་འབད་མི་འདི་གིས་ ལྷན་སྤྱིའི་ལས་ཡིག་ལག་ཁྲུང་ཚུ་གཟེངས་ རྟོང་འབད་གནང་ནི་ཨིན་མས། འདི་གིས་འབད་ གཟེངས་རྟོང་ཐོབ་མི་སློབ་སྦྱོར་ཚུ་གིས་མ་དོ་བ་ གཡོག་སྤོང་མི་འགོ་དཔོན་ཚུ་གིས་ཡང་ རང་ལཱ་ཁག་ཚུ་བའི་ལྷན་ཚན་བཟུམ་སྤེལ་ ལྷན་སྤྱིའི་ རིག་ཚུལ་ཚུ་ ཐོབ་ཚུགས་པའི་ལཱ་ལུ་ཡོད་པ་ཨིན། ལྷན་སྤྱིའི་ལས་ཡིག་ཐོབ་མི་འདི་གི་འབད་ རློབ་སྦྱོང་འདི་གིས་ ལྷན་སྤྱིའི་རིག་ཚུལ་ཚུ་སློབ་གྲྭ་དང་བདེན་པ་ཡོད་པའི་ གནང་བ་ཚུ་ རྟོང་པ་ལས། ལྷན་སྤྱིའི་ལས་སྲོལ་ལས་ཡིག་འཛང་མི་གཟེངས་རྟོང་འདི་ ལྷིར་བཏང་ མི་ཕར་ཚུར་འགོ་འགྲུལ་འབད་བའི་སྐབས་ལཱ་ ལྷན་སྤྱིའི་གཞུང་དོན་ལས་ཡིག་འཛང་དོ་བཟུམ་ཅིག་ ཨིན་མས། འདི་བཟུམ་སྤེལ་ ལྷན་སྤྱིའི་ལས་སྲོལ་འགན་བཟུར་གྱི་ལག་ཁྲུང་ཚུ་ཡང་ རློབ་སྦྱོང་ཚུ་གི་ལྷན་སྤྱིའི་རིག་ཚུལ་ལར་འཕམ་བཏང་ནི་དོན་ལས་ མཐོ་རིམ་ཤེས་ཡོན་སྐབས་མང་རབ་ ཅིག་གི་ དོན་འཛོམས་འབད་དོ་ཡོད་པ་ཨིན།

As stated, complying with these two requirements (Digital Storytelling and IACD MOOC) will lead to the award of an International Passport certificate, which means that the student is expected to have acquired global skills that are considered an asset not just by the Intercultural Passport awardee but more importantly by his/her prospective employers. Getting an International Passport is deemed a student’s global skills trusted and reliable seal of approval. The Intercultural Passport award to a student is seen as a metaphorical supplement to the official international passport that a person should have when traveling. Interestingly, similar initiatives for the provision of an intercultural competence certificate are offered by a good number of highly internationalised universities across the world, which aim to develop and assess students’ global competence.

*This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*



## 2. Digital Storytelling Guidelines and Entry Rules

ཨང་གནས་ཚན་གྱི་ཐོག་ལས་ཁྲབ་སྟོན་གྱི་ལམ་སྟོན་དང་འཇུག་ལུགས།

As a student involved in the FRIENDS project, you can plan, organize, and make your own digital story on IACD and or international experience by using this how-to-guide built for old-time and newbie participants alike.

ཐེན་ས་ལས་འགུལ་ནང་གྲལ་གཏོགས་འབད་མི་སློབ་ཕྱག་ཚུ་ ཨང་གནས་ཚན་གྱི་ཐོག་ལས་ཁྲབ་སྟོན་བཟོ་ནི་གི་དོན་ལས་ འཆར་གཞི་བཟམས་ནི་དང་ འགོ་འདྲན་འཐབ་ནི་ཚུ་ དུས་ཉེ་མའི་ལམ་ལུགས་དང་ ད་རེས་དང་སང་གི་ལམ་ལུགས་ཚུ་ རྒྱལ་སྤྱིའི་ཉམས་སྦྱོང་ཚུ་ལུ་གཞི་བཞག་སྟེ་ བཟོ་བཟོམ་ཡོད་པ་ཨིན།

### Eligibility

འོས་འབབ།

All enrolled students both in the undergraduate or graduate levels of the twelve Asian universities in FRIENDS are eligible to join this contest. For each call of interest to join this contest, the top three winners shall be announced.

ཐེན་ས་མངའ་འོག་ལུ་ཡོད་པའི་ ཨི་ཤེ་ཡུན་རྒྱལ་ཁབ་།༡༨ གི་མཐོ་རིམ་ཤེས་ཡོན་སློབ་ཕྱག་ཚུ་ འགན་བཟུར་འབད་ནི་གོ་སྐབས་ཐོབ་ནི་ཨིན་མས། ལྷབ་བསྐྱགས་འབད་མི་དང་འབྲེལ་ཏེ་ དངས་འདྲོད་ཡོད་མི་འགན་བཟུར་པ་ཚུ་ལས་ རྒྱལ་ཁབ་ཐོབ་མི་དྲག་ཤོག་གསུམ་གསལ་བསྐྱགས་འབད་ནི་ཨིན་མས།

### Number of submissions

ལུ་ཡིག་གུངས་ལ།

Only one (1) submission per student is allowed. No entry from a pair or group/team shall be entertained.

སློབ་ཕྱག་རེ་རེ་ལུ་ལུ་བ་རེ་རེ་ལུ་ཚགས་ཨིན། སློབ་ཕྱག་ཅིག་ལས་སྟག་མི་དང་སྟེ་ཚན་བཟོ་དེ་ཡོད་མི་ཚུ་ ཆ་གནས་མི་འབད་ནི་ཨིན་མས།

### Where to submit

ལུ་ཡིག་ག་སྟེ་ལུ་ལུ་དགོང་སྟོ་

Entries should be submitted in person through a flash drive at the International Relations Office (IRO) of your home University or can be emailed to the same office. A release letter in which a template is available at the IRO must be filled out upon submission of the entry. This release letter provides consent for the University, care of IRO to use/disseminate the video to a broader audience for the exploitation of the internationalisation objectives in line with the Erasmus+ FRIENDS project's mandate.

མིང་ཐོ་བཀོད་ནི་དོན་ལས་ མི་དོན་རང་རྒྱུད་གི་བཟོ་ཡོད་པའི་འཁྲབ་སྟོན་འདི་ རང་སོའི་མཐོ་རིམ་ཤེས་ཡོན་སློབ་སའི་ རྒྱལ་སྤྱིའི་མཐུན་ལམ་ཡིག་ཚང་ལུ་ལུ་ལུ་ནི་དང་ ཡང་ན་ རྒྱལ་སྤྱིའི་ མཐུན་ལམ་ཡིག་ཚང་གི་སྟོན་འཕྲིན་ཐོག་ལས་ ལུ་ལུ་རུང་བཟུང་ཨིན་པས། འདི་ལུ་བའི་སྐབས་ལུ་ རྒྱལ་སྤྱིའི་མཐུན་ལམ་ཡིག་ཚང་ལས་བཀམ་སྟེལ་འབད་ནི་ཨིན་མི་ འཛིན་གྲོལ་ཐོ་ཡིག་འདི་བཀའ་དགོང་ཨིན། འདི་བཀའ་དགོང་མི་འདི་ཡང་ མཐོ་རིམ་ཤེས་ཡོན་སྟེལ་ཁང་ལས་ རྒྱལ་སྤྱིའི་གནས་ཚང་ནང་ འཁྲབ་སྟོན་བཟོ་ཚོགས་པའི་གནང་བ་ལེན་ནི་དང་ ཐེན་ས་ལས་འགུལ་གྱི་དམིགས་དོན་གྲུབ་ཐབས་ལུ་ཨིན།

*This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*



### Contest timeline

འགྲན་བསྐྱར་དུས་ཚོད།

Open call for digital storytelling contest	Every 1 <sup>st</sup> month of a regular semester
Consultation & production of students' digital stories	2 <sup>nd</sup> to 3 <sup>rd</sup> months of a regular semester
Entries submission deadline	4 <sup>th</sup> month of a regular semester
Digital storytelling assessment and judging	4 <sup>th</sup> month of a regular semester
Digital storytelling contest results announcement	4 <sup>th</sup> month of a regular semester

ཨང་གནས་ཚན་ཐོག་ལས་འཁལ་སྟོན་འགྲན་བསྐྱར་ཁྲུབ་བསྐྱོད་འབད་ནི།	དུས་གཏན་སློབ་དུས་ལེ་ ཟླ་བ་༡ ལུ་ཚར་ལེ།
སློབ་ཕྱོགས་གཏོགས་དང་ཨང་གནས་ཚན་གྱི་ཐོག་ལས་འཁལ་སྟོན་བཟོ་བསྐྱར་འབད་ནི།	དུས་གཏན་སློབ་དུས་ལེ་ ཟླ་བ་༢ པ་དང་༡ པ།
ལུ་བ་ཕྱུ་མོ་མཇུག་བསྐྱོར་གྲངས།	དུས་གཏན་སློབ་དུས་ལེ་ ཟླ་བ་༤ པ།
ཨང་གནས་ཚན་གྱི་ཐོག་ལས་འཁལ་སྟོན་དབྱེ་ཞིབ་དང་སྒྲ་ཞིབ།	དུས་གཏན་སློབ་དུས་ལེ་ ཟླ་བ་༤ པ།
ཨང་གནས་ཚན་གྱི་ཐོག་ལས་འཁལ་སྟོན་འགྲན་བསྐྱར་གྱི་གྲུབ་འབྲས་གསལ་བསྐྱོད་ལུ་	དུས་གཏན་སློབ་དུས་ལེ་ ཟླ་བ་༤ པ།

The provided tentative timeline is subject to internal adjustment and revision at the twelve Asian HEIs in FRIENDS depending on their academic calendar and agenda.

གོང་གི་དུས་ཚོད་ཚུ་ རྟེན་མེ་ཤེ་ཡུན་ཐེངས་༡༢ པའི་སྐབས་ སློབ་དུས་མཐུན་ཚན་དང་འབྲེལ་ཏེ་ རང་ན་གི་སྟོན་སྒྲིག་དང་འགྲུབ་བཅོས་འབད་ནི་ཨིན་མས།

### 3. Mechanics of Digital Storytelling

ཨང་གནས་ཚན་གྱི་ཐོག་ལས་འཁལ་སྟོན་གྱི་འཕྲུལ་ཆས་རིག་པ།

#### Content and duration

ནང་དོན་དང་དུས་ཡིག།

The length of the production should be two to three (2 to 3) minutes. The topic content of digital storytelling can be but is not limited to international or intercultural experience, global experience, cross-cultural experience, intercultural journey; the importance of cross-cultural experience, cross-cultural communication; cultural diversity, etc.

འཁལ་སྟོན་བཟོ་བསྐྱར་འདི་ དུས་ཡིག་སྐར་མ་༢ དང་༡ ལས་མ་བཞུལ་མ་འབད་དགོཔ་ཨིན། ཨང་གནས་ཚན་གྱི་ཐོག་ལས་འཁལ་སྟོན་གྱི་ནང་དོན་ཚུ་ ག་ཅི་འབད་ཅུང་མ་བཟུབ་མེད་དེ་ འབད་ཅུང་ རྒྱལ་སྤྱིའི་ལམ་སོམ་གྱི་ཉམས་སྦྱོང་། འཛམ་གླིང་གི་ཉམས་སྦྱོང་། རྒྱལ་སྤྱིའི་འགྲུལ་སྐྱོད། རྒྱལ་ཁབ་སོམ་འམ་སོམ་ཉམས་སྦྱོངས་དང་བརྟེན་ཚུ་ལྟ་ གཞི་བཞག་སྟེ་བཟོ་བསྐྱར་འབད་དགོཔ་ཨིན་མས།

All submissions must be original work by the eligible student and have full copyright to the submitted material, including sound effects and music if used. This means that all submissions should not use copyrighted material without any permission from any sources. Also, all submissions must not include any endorsements of products or services. Further, all submissions must be appropriate for viewing by the general public and by the multi-cultural international community with the content restrictions as below:

བཟོ་བསྐྱར་འབད་ཡོད་མེ་འདི་ སློབ་ཕྱོགས་ཁོ་རང་གི་ལཱ་དོ་མ་འབད་འབད་མ་དགོཔ་མ་ཚང་ ཚེས་འབྲི་རྒྱ་ཆ་སྐྱོབ་ཚུ་ཡང་ པར་བསྐྱར་གྱི་བདག་དབང་དགོཔ་ཨིན། ག་ཅི་རང་ཕྱུ་ཏེ་ འབད་ཅུང་ གཞན་ཁར་ལས་འདྲ་བཤུལ་རྒྱབ་རྒྱབ་དང་གནང་བ་མེད་པ་བསྐྱེལ་ནི་འབད་འབད་མ་ཚུ་ ཕུལ་མེ་ཚོགས་ནི་ཨིན་མས། སློབ་བརྟན་ནང་ ག་ཅི་རང་ཚུ་དེ་ཡོད་ཅུང་ ཆ་མཉམ་ རང་རྒྱབ་སྐྱོར། ཆ་འཛོགས་ བདེན་སྐྱོར་ཚུ་འབད་མ་དགོཔ་ཨིན། འཁལ་སྟོན་ཕྱུ་དེ་ཡོད་མེ་འདི་ མེ་ཡང་དང་མེ་ལྷེ་ རྒྱལ་སྤྱིའི་ཚུ་གིས་ བཀག་ཆག་ག་ནི་ཡང་མེད་པར་ ལྷ་ཚུགས་པའི་ནང་ དོན་ཚུ་ དགོཔ་མ་ཚང་ གཞན་ལུ་བཀོད་ཡོད་པའི་གནད་དོན་ཚུ་ བསྐྱོད་མ་ཚོགས་པ་ཨིན།

- Nudity, profanity or vulgar behavior

*This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*



- རྒྱུན་མཐོང་འདྲི་ལྟོས་ལྟར་དང་ལོག་ཡང་ན་རྒྱུན་ལྡན་ལྟར་ལྟོས་ལྟར་བརྒྱུག་ནི་མི་འོང་།
- Promote illegal behavior
- ཁྲིམས་དང་འགལ་བའི་རྒྱུད་ལམ་ཚུ་ཡར་དྲག་བཏང་ནི་མི་འོང་།
- Support racial, religious, sexual or other invidious prejudice
- རིགས་བརྒྱུད། ཚོས། ལུས་འབྲེལ། འདྲི་རྒྱུད། འཁྲིག་རྒྱུད་རིགས་ཚུ་ རྒྱུ་རྒྱུར་འབད་བཞོད་ནི་མི་འོང་།
- Advocate sexual or violent exploitation
- འདྲི་རྒྱུད་ཡང་ན་རྒྱུ་རྒྱུད་ཅན་གྱི་སྐོར་ལས་ སྐུལ་ཁྲུབ་བརྒྱུད་འབད་ནི་མི་འོང་།
- Graphic violence or inappropriate materials of the scene/s in their sole discretion, dangerous stunts, real weapons of any kind, drug use, content that use hate, torture or slander
- ཚུལ་དང་མ་མཐུན་པའི་རིམ་། ཉེན་ཁ་ཆེ་ཉླ་ཉླ། མཚན་ཆ་ངོ་མ་ལག་ལེན། རྒྱུས་རྒྱས་ལོངས་རྒྱུད། རྩ་ལས་མི་དགའ་བ། རྒྱུ་རྒྱུད། ཁ་བཏང་བ་རིགས་ཚུ་ཐུང་དགོས་མིན།
- Material that promotes prejudice, hatred or harm against any group or individual or promotes discrimination or exploitation based on race, sex, religion, disability, age or any other basis protected by law
- ཁྲིམས་གྱི་འོག་ལུ་མི་ག་ར་འདྲ་མཉམ་མིན་ཅུང་ འདྲ་མཉམ་དང་དོན་སྤོང་ཅན་གྱི་ཁྲིམས་གྱི་ཉེན་རྒྱུབ་ རིགས་ཅུས་ ཡང་ན་ རོ་མོ་ སྐད་ཡིག་ ཚོགས་ལུགས་ དབང་པོ་ རྒྱུན་ཅན་ཚུ་ཕྱོགས་རིས་ཕྱེ་ནི་མི་འོང་།
- Materials that are likely to cause offense to any person or to injure the name, reputation or standing of any person in any way directly or indirectly
- རྒྱ་ཆ་འདི་ལས་བརྟེན་ མི་གཞན་མི་གི་མིང་གཏམ་ ལྷན་གཤམ་ལུ་གཞོན་པའི་རིགས་བཞོད་ནི་མི་འོང་།
- Violate rights established by law or agreement
- ཁྲིམས་ལས་འགལ་བའི་ ཐོབ་དབང་ཚུ་ལུ་ གཞོན་པ་སྐྱེལ་ནི་མི་འོང་།
- Invade the privacy of any person
- སྐོར་གྱི་རང་དབང་ཚུ་འཕྲོག་དཔའ་བཅའ་ནི་མི་འོང་།

### Copyright

འདྲ་བཤུས་བདག་དབང་།

If someone else's images, music, video, research, and ideas are used, permission has to be secured from the author/owner to use their work. In other words, any material that is not the digital storyteller's original work needs to have references/citations or prior permission for usage of work. A digital story that contains another's work without reference and consent shall be disqualified.

མི་གཞན་མི་ཅིག་གི་གསུགས་བརྒྱན། རྒྱ་ཐོས། རྒྱུ་བརྒྱན། ཞིབ་འཚོལ་ཚུ་ རང་གི་བཟོ་བསྐྱར་ནང་ལག་ལེན་འཐབ་ཡོད་པ་ཅིན་ བདག་དབང་ཡོད་མི་འདི་ལས་ གནང་བ་ལྷུ་དགོ། གས་སྲིད་ རང་གི་བཟོ་བསྐྱར་འབད་དེ་ཡོད་མི་འདི་ རང་གི་ལཱ་ངོ་མ་མེན་པ་ གཞན་ཁ་ལས་ཐོབ་ཐོབ་མིན་པ་ཅིན་ རྒྱ་ཆ་གི་རྒྱབ་གཞོན། ལྷང་འདྲན་ཚུ་བཞོད་དགོས་མིན། རྒྱབ་གཞོན་དང་གཞན་གྱི་གནང་བ་མེད་པ་ གཞན་མི་ཅིག་གི་རྒྱ་ཆ་ལས་བརྟེན་པའི་ ཡང་གནས་ཅན་གྱི་འཁྲབ་སྟོན་མིན་པ་ཅིན་ ཆ་མེད་བཏང་ནི་མིན།

For more information on how to get permission and copyright-related law in Europe, please check here:

འདི་གི་དོན་ལས་ བདག་དབང་ཡོད་མི་རྒྱ་ཆ་ཚུ་ ག་དེ་སྤྲོ་གནང་བ་ལྷུ་ན་ ལུ་རོ་སྤོན་གྱི་ཁྲིམས་ལུགས་ཚུ་ གཤམ་གསལ་གྱི་འབྲེལ་མཐུན་ནང་གཞིགས་གནང་།

[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/625126/EPRS\\_STU\(2018\)625126\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/625126/EPRS_STU(2018)625126_EN.pdf)

*This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



F R I E N D S

For more information on how to get approval for copyright check here:

ཁ་གསལ་གྱི་དོན་ལས་གཞན་གསལ་འབྲེལ་མཐུད་ནང་གཞིགས་གནང་།

<https://fairuse.stanford.edu/overview/introduction/getting-permission/>

*This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



F R I E N D S

### Language of the story

སྐད་འདི་གི་ལ་སྐད།

Submission of a digital story can be in English or any local language with English subtitles. English subtitles are encouraged even if the medium of the video is in English.

ཨང་གནས་ཅན་གྱི་ཐོག་ལས་འཕལ་སྐྱོན་བཟོ་ཡོད་མི་འདི་ ཨིང་སྐད་ནང་དགོས་ཨིན་ཅུང་ ཡུལ་སྐད་དང་མཉམ་ཅིག་ ལྷོར་སྐད་འདི་ཡང་ ཨིང་སྐད་ནང་བཀོད་དགོས་ཨིན། འཕལ་སྐྱོན་འདི་ ཨིང་སྐད་ནང་བཟོ་སྟེ་ཡོད་ཅུང་ ལྷོར་སྐད་བཀོད་དགོས་འདི་ལག་ཆེ་ཤོག་ཅིག་ཨིན།

### Digital storytelling format

ཨང་གནས་ཅན་གྱི་འཕལ་སྐྱོན་གྱི་སྒྲིག་བཀོད།

The digital storytelling format can be in the form of horizontal stories, short and vertical videos, full motion videos with sound; and or animation or still images. While in particular for the video format, it must be in the form of visual video, a story with swipeable slides, AMP stories, listicles, and or virtual reality. Video resolution needs to be HDTV resolution, 1080p (1920x1080 pixels, 16:9 aspect ratio). The video must be in one of the following formats AVI, WMB, MOV, or MP4 format (MP4 and MOV format preferred).

ཨང་གནས་ཅན་གྱི་ཐོག་ལས་འཕལ་སྐྱོན་གྱི་སྒྲིག་བཀོད་འདི་ གེ་གེ། ཡར་མར། དུས་ཡུན་ལུང་ལྷ། རྣམ་འགྲུར་གྱི་བརྗོད་ཡོད་པའི་སྒྲིག་བརྒྱན་ ལྷོ་ཐོས་ཚུ་ ཆ་ཚང་འབད་དགོས་ཨིན། སྒྲིག་བརྒྱན་འདི་ མཐོང་ཚུ་ མཐོང་ཚུ་གསལ་པའི་གསལ་བཤད་དང་ ལོ་དོན་ཚུ་དགོས་ཨིན། སྒྲིག་བརྒྱན་གྱི་སྤྱད་ཚད་འདི་ཡང་ ལྷོ་ཐོང་གི་བི་བཟུམ་ཅིག་དགོས་མ་ཚད་ སྒྲིག་བརྒྱན་འདི་ཡང་ ཨིང་སྐད་སྒྲིག་བཀོད་ནང་ཡོད་དོ་བཟུམ་སྟེ་ དགོས་ཨིན་མས།

### Credits

ངོས་འཛིན་ཆ་བཞག།

An Erasmus+ project requires that a reference to the logo of the Erasmus+ Programme as well as to the project’s logo must be part of the credits/acknowledgments. In other words, the Erasmus+ logo, followed by the logo of the FRIENDS project and subsequently by the logo of the University where the applicant is from, should be cited in the video. A sample is shown below:

འཕལ་སྐྱོན་བཟོ་བརྒྱན་འབད་ཡོད་མི་འདི་ནང་ལུ་ ཨི་རེས་ལྷོར་ལྷོར་ཐབས་ལས་འགྲུལ་གྱི་ངོས་འཛིན་དོ་རྟགས་དང་ ཐེན་ས་ངོས་འཛིན་གྱི་དོ་རྟགས་ དེ་ལས་ བཅའ་མར་གཏོགས་མི་སྒོལ་སྤྱོད་འདི་ མཐོ་རིམ་ཤེས་ཡོན་སློལ་ཁང་གི་ངོས་འཛིན་དོ་རྟགས་ཚུ་ བཟུག་དགོས་ཨིན། དཔེ་ཚད་གཤམ་གསལ་ལུ་བཀོད་དེ་ཡོད།

### Erasmus+ Programme logo:



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

### FRIENDS project logo:

*This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



F R I E N D S



F R I E N D S

*This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*





The following disclaimer, which is displayed as the footer of this Manual should also be included in the video, namely:

ལམ་སྟོན་ལག་དབང་འདི་གི་ གཤམ་གསལ་ལུ་བཀོད་ཡོད་མི་ ཁས་ལེན་གྱི་ཚིག་དོན་འདི་ རྫོག་བརྟན་ནང་རྒྱུད་དགོཔ་ཨིན།

***This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.***

རྫོག་བརྟན་འདི་ ལུ་རོ་བླན་ལྷན་ཚོགས་མ་དངུལ་རྒྱུ་སྦྲར་ཐོག་ལས་ བཟོ་བསྐྱར་འབད་འབདལ་ཨིན། རྫོག་བརྟན་འདི་ནང་བཀོད་ཡོད་མི་བསམ་འཆར་ཚུ་ ཚོམ་འབྲི་པ་གི་བསམ་འཆར་ མ་གཏོགས་ ལུ་རོ་བླན་ལྷན་ཚོགས་ལུ་ བད་དོན་ཚུ་གི་སྐོར་ལས་འགན་ཁུར་ག་ནི་ཡང་མེདཔ་ཨིན།

#### 4. Creating a Digital Story

ཨང་གནས་ཅན་གྱི་འཁྲབ་སྟོན་གསར་བཟོ་ནི།

For initial guidance on how-to develop a digital story, the students engaged in the FRIENDS project may refer to content that was developed by another Erasmus+ project for Capacity Building in Higher Education, namely the Common Good First: Digital Storytelling for Social Innovation project, project number: 574065-EPP-1-2016-1-UK-EPPKA2-CBHE-JP (<https://commongoodfirst.com/how-to-tell-your-story>).

ཨང་གནས་ཅན་གྱི་ཐོག་ལས་འཁྲབ་སྟོན་ འགོ་དང་པ་གསར་བཟོ་འབད་ནི་གི་ལམ་སྟོན་དོན་ལས་ ཐོན་ལས་འགུལ་ནང་གཤམ་གསལ་ཡོད་མི་ མཐོ་རིམ་ཤེས་ཡོན་གྱི་རྫོབ་ཕྱག་ཚུ་གིས་ ཨི་རམ་ལྷན་ཐབས་ལས་འགུལ་གྱི་བཟོ་བསྐྱར་འབད་ཡོད་མི་ དང་པ་སྦྱི་མཐུན་པན་ཐོགས་ཟེར་མི་འཁྲབ་སྟོན་གྱི་ཨེབ་སྟེ་གཟེགས་པ་ཅིན་ ཤེས་ཚུགས།

*This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*



Furthermore, all students to craft a digital story in FRIENDS are invited to get inspiration from the succeeding steps designed for their reference and presented below.

ལྷན་དུ་ རྒྱུ་ལས་ལས་འགུལ་ནང་ ཡང་གནས་ཅན་གྱི་འཕུལ་སྟོན་བཟོ་ནི་དང་ བཅའ་མང་གཏོགས་ནི་སློབ་འདོད་ཡོད་མི་སློབ་ཕྱག་ཚུ་ བཟོ་བསྐྱེད་ལེགས་ཤོམ་འབད་བཟོ་ཚུགས་ནི་དོན་ལས་གཤམ་ལས་མང་ཡོད་མི་གོ་རིམ་ཚུ་ རྒྱལ་གཞིན་དོན་ལས་ཁ་གསལ་འབད་བཞོན་དེ་ཡོད།

**Steps in making a digital story:**

ཡང་གནས་ཅན་གྱི་ རྒྱུ་ལས་འཕུལ་སྟོན་བཟོ་བའི་སྐབས་སུ་ གོ་རིམ།

- 1. Develop an idea  
གནས་སྐབས་ལེགས་ཤོམ་བཏོན་ནི།
- 2. Plan  
འཆར་གཞི་བརྒྱུ་མཁུ་ནི།
- 3. Outline/script  
བསྟན་བཟུལ། འཕུལ་སྟོན་ལ།
- 4. Storyboard  
བསྟན་པ་བཟོ་ནི།
- 5. Film and record  
སློབ་བརྒྱན་དང་སྐྱབས་བྱེད་ནི།
- 6. Finish and submit  
མཇུག་བསྟུ་དང་ཕུལ་ནི།

**4.1. Developing an idea**

གནས་སྐབས་ལེགས་ཤོམ་བཏོན་ནི།

To create a captivating digital story, you should be passionate about what you want to tell. It is easier to work on a project that has a meaning to you, than to feign interest in something you think will impress others. Here are a few key ideas that will help you frame your thoughts and begin your project.

ཡང་གནས་ཅན་གྱི་ རྒྱུ་ལས་འཕུལ་སྟོན་གསར་བཟོ་འབད་ནི་དོན་ལས་ ག་ཅི་བཤད་ནི་ཨིན་ན་ མཚོ་བསམ་ལེགས་ཤོམ་སྤེལ་བཏང་དགོ། གཞན་དགའ་ཚུགས་ནི་དོན་ལས་ ལྷན་དུ་བཏང་བ་འདི་ རྒྱུད་རང་ལཱ་ལན་ཐོགས་ཚུགས་པའི་ ལས་འགུལ་གདམ་ཁ་རྒྱབ་པ་ཅིན་ ལྷ་འབད་མེད་ཡང་ འཇམ་ཏོང་ཏོ་འོང་ནི་ཨིན་མཚན་ ལྷ་ལག་ཡང་མི་གཏང་། རྒྱུད་རང་གི་མཚོ་བསམ་བཏང་མི་ ལས་འགུལ་འགོ་བཙུགས་ཚུགས་ནི་དོན་ལས་ གཤམ་གསལ་ལྷ་གནས་སྐབས་ཚུ་ཐོ་བཞོན་འབད་དེ་ཡོད།

**Some questions to help activate your creativity:**

རིག་པ་གསར་བཟོན་ནི་དོན་ལས་ ཇི་བ་ཚུ་གིས་པན་ཐོགས་ཚུགས།

- What do you want to tell the audience?
- སྐྱ་མགོན་ཚུ་ལྷ་ག་ཅི་རང་ལུ་ནི་སློབ་?
- What creative ways can you express your experiences with intercultural and international experiences, communication, and internationalisation?
- རྒྱུད་གྱི་རྒྱལ་ཁབ་དང་རྒྱལ་ཁབ་གྱི་སྐོར་ལས་ལམ་སྲོལ་ ཡང་ན་ རྒྱལ་སྤྱིའི་བརྒྱུད་དང་ཉམས་སྦྱོར་ གཞན་གྱི་རྒྱལ་སྤྱིའི་ཉམས་སྦྱོར་ཚུ་ རིག་གསར་ཐོག་ལས་ ག་དེ་སྤེལ་བཤད་ནི་སློབ་?

*This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*



- Do you have something unique to say based on your experiences, awkward encounters, or fond memories?
- གཞན་དང་མ་འདྲ་བའི་ཉམས་སྦྱོར་ ཡང་ན་ གོམ་དྲ་སི་སི་ ཡང་ན་ སེམས་ཁར་ལས་བྱུང་མ་བརྟུབ་པའི་སྐོར་ལས་བཤད་ནི་ཡོད་ག?
- What is a story that only you can tell?
- རྒྱུ་ཀྱི་སྐབས་ཚུགས་པའི་བསྐྱེད་ག་ཅི་བཟུམ་ཅིག་ཡོད་ག?
- Is there a particular object that ties you to another part of the world?
- རྒྱུ་འཛོམས་སྤོང་གཞན་ཅིག་ལར་ལུ་སྐྱེལ་ཚུགས་པའི་རྒྱ་ཆ་འདུག་ག?
- Can you tell the backstory of a picture? Please share it creatively with us!
- རི་མོ་འདི་ལུ་སྐོར་འབད་བསྐྱེད་བཟང་ཚུགས་ག? དེ་གི་སྐོར་ལས་རིག་པ་གསར་གྱི་ཚོག་ལས་བཤད་གནང་།

#### 4.2. Plan

འཆར་གཞི་བཟུམས་ནི།

Once you have an idea, you will also need to have a plan for your storytelling. Making and having a plan will help you organize your thoughts and help you figure out how best to use the resources you have.

ཁབ་སྟོན་གྱི་བསྐྱེད་འདི་ གནས་སྐབས་ལེགས་ཤོམ་ཅིག་ཐོབ་ཞིན་མ་ལས་ བསྐྱེད་འདི་ནི་དོན་ལས་འཆར་གཞི་བཟུམས་དགོ། འཆར་གཞི་བཟུམས་ནི་དང་འཆར་གཞི་བཟོ་ནི་ཚུ་ མཚོ་བསམ་བཟང་ལུ་གྲོགས་འབད་ཚུགས་མ་ཚད་ རྒྱ་ཆ་ག་ཅི་རང་དགོ་ག་ འདི་ཚུ་ཡང་ དབྱིད་ལྟུང་འབད་ཚུགས།

#### State the purpose of your storytelling:

བསྐྱེད་བཟང་དགོ་པའི་ཁྱེད་ཚུ་ ཐོ་བཀོད་ནི།

- Why do people share a personal story?
- མི་འདི་ཚུ་ ག་ཅི་འབད་རང་རྒྱུ་གི་སྐྱེད་ཚུ་བཤད་པ་སྟོ?
- Think about a time you heard someone's personal story that inspired you.
- རྒྱུ་ལུ་ནམ་ཅིག་གི་ཚེ་ མི་ག་བཟུམ་ཅིག་གི་ རང་རྒྱུ་གི་བསྐྱེད་བཤད་དེ་ སེམས་ཁར་རྐྱེད་ཅིག་གོ? མཚོ་བསམ་བཟང་།
- How did you feel? What was the message?
- ག་དེ་སྐབས་ཁར་འཚོར་ཡི་གོ? ཁ་འཐེན་ག་ཅི་སྦྱོང་ཅི་གོ?
- What is your story and what is your message?
- རྒྱུ་ཀྱི་སྐྱེད་ག་ཅི་སྟོ? ཁ་འཐེན་ག་ཅི་ཡོད་གོ?
- How do you want your audience to feel while watching your story?
- རྒྱུ་ཀྱི་འཁབ་སྟོན་འདི་སྐོར་ལུ་བསྐྱེད་ལས་ རྟོད་མོ་སྐོར་ཚུ་ སེམས་ཁར་ག་ཅི་རང་འཚོར་བཟུག་ནི་སྟོ?

#### Audience

སྐྱེད་མོ་སྐོར་མི།

Firstly, identify who you are making the story for. This will give you an idea about the language level, the background of those viewing your work, and how much introductory information you must provide within your topic.

འགོ་ཐོག་དང་པ་རང་ རྟོད་མོ་སྐོར་མི་ཚུ་ ག་ར་འོང་ག་ འདི་ཚུ་དོན་འཛིན་འབད་ནི། འདི་གི་ སྐྱེད་མོ་སྐོར་མི་གི་ཁ་སྐད་ ཁོང་གི་རྒྱུ་ཁྱེད་ལས་ ཁོང་ལུ་དགོ་པའི་གནས་ཚུལ་ ག་དེམ་ཅིག་བཤད་ བྱིན་དགོ་ག་ དེ་ཚུ་ཤེས་ཚུགས།

#### Materials

རྒྱ་ཆ།

*This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*



Digital storytelling can combine unique aspects of multiple mediums. You may need to gather backdrops for interviews or a physical object to display for a shot. You may need to work with lights to set the scene. You may need to create props to emphasize points in your story.

ཨང་གནས་ཅན་གྱི་འཕྲུལ་སྒྲིག་ཚུ་བཟོ་བསྐྱར་འབད་བའི་སྐབས་ རྒྱ་ཆ་མ་འདྲམ་ལེ་ཤུ་རང་ལག་ལེན་འཐབ་དགོ་བྱུང་འོང་། ཚེད་འགྲན་པ་ཚུ་དང་ཅེག་ཁར་ དྲི་བ་དྲི་ལེན་འབད་དགོ་བ་དང་ བར་དང་སློག་བརྟན་བཟོ་བཟོམ་ཚུ་ བསྐྱེ་ལེན་འབད་དགོ་བ་ཡང་བྱུང་འོང་། སློག་བརྟན་གྱི་གནས་སྤངས་ལེགས་ཤོམ་མཐོང་ནི་དོན་ལས་ སློག་མེ་ལས་བརྟེན་བའི་འོད་ཚུ་ ལག་ལེན་འཐབ་དགོ་བ་མ་ཚང་ འཕྲུལ་སྐྱེགས་ཁའི་མཁོ་ཆས་ཚུ་ལག་ལེན་འཐབ་དགོ་བ་འོང་།

### Equipment

འཕྲུལ་ཆས།

Depending on how you visualize your project, you will need different equipment. You may be able to create your entire project on your phone if you can record decent audio and have a camera. You may want to use external recorders or microphones for the sound. You may have access to a stand-alone camera or a video camera that you will want to use. You could have excellent editing equipment on your phone or computer that you will use.

འཕྲུལ་སྐྱེན་ལས་འགུལ་གྱི་གནས་ཚང་དང་བསྐྱར་ འཕྲུལ་ཆས་ཚུ་ལག་ལེན་འཐབ་དགོ་བ་བྱུང་འོང་། རང་གི་བརྒྱུད་འཕྲིན་སྐྱ་བུ་ཡམ་ལག་ལེན་འཐབ་ཐོག་ལས་ཡང་ ལས་འགུལ་གྱི་སྐྱོ་བ་བྱུང་ནི་དང་ བར་བཏབ་ནི་ཚུ་ཡང་ འབད་ཚུགས། སྐྱ་བྱུང་ནི་དོན་ལས་ ཕྱི་འོ་སྐྱ་བྱུང་འཁོར་ལོ་དང་སྐྱ་དུང་ཚུ་ཡང་ ལག་ལེན་འཐབ་དགོ་བ་ཨིན། སློག་བརྟན་བཟོ་ནི་དོན་ལས་ བར་ཆས་དང་སློག་བརྟན་བར་ཆས་ཚུ་ལག་ལེན་འཐབ་དགོ་བ་ཨིན། བར་དང་སྐྱ་འདྲི་ཚུ་ ལེགས་བཅོད་བཟོ་ནི་དོན་ལས་ བརྒྱུད་འཕྲིན་ཡང་དག་དང་སློག་རིག་ཀམ་ཕུའུ་ཀར་ཚུ་ ལེགས་ཤོམ་ཡོད་མི་ཚུ་ ལག་ལེན་འཐབ་ཨིན།

### 4.3. Outline/Script

བརྒྱུད་བསྐྱེ། ཁྲབ་བསྐྱུང་།

### Frame your story

བསྐྱུང་འདི་ཚུ་གོ་རིམ་སྒྲིག་ནི།

Think about why your story is unique. Since it is going to be only two to three minutes, you need to consider what details should be included so that you do not lose your plot.

ཁྱེད་གྱི་བསྐྱུང་འདི་ ལྷང་ཚོས་མ་འདྲམ་ག་ཅི་རང་ཡོད་ག་? མནོ་བསམ་བཏང་། སློག་བརྟན་འདི་ དུས་ལུན་སྐར་མ་ཉེ་དང་ཉེ་ཚུན་ཚོད་འབད་ནི་འདི་གི་ དུས་ཚོད་འདི་ནང་ ག་ཅི་རང་ བརྒྱུགས་ན་ ཐག་གཅད་ནི་འདི་ལག་ཆ།

*This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*



### Script

ལའ་བསྟུང་།

Once you have formulated your idea and gathered materials, you will likely have to come up with an enticing text to lead your viewers through your project. You will want some sort of story arc to give a proper beginning, problem, conflict, solution, and closure that is full of authenticity. How will you "hook" us and draw us in? Does your story have emotion? All of these things will have to be captured in no more than 5 minutes while maintaining proper tone and tempo.

འཕྲིན་གྱི་གནས་སྐབས་དང་བྱུ་ཆ་ཚུ་ བསྟུ་སྒྲིག་འབད་ཞིན་མ་ལས་ ལྟ་མོ་ལྟ་མོ་ལྟ་མོ་དམིགས་ཏེ་ བསྟུང་འདི་གི་ཚོག་དོན་ཡང་ལཱ་གས་ཤོམ་འབད་འཐོ་དགོ་པ་ཨིན། བསྟུང་འཐོ་བའི་སྐབས་ལཱ་ གོ་རེམ་ཚུ་ལཱ་གས་ཤོམ་འབད་མོ་བཀོད་འབད་དགོ་པ་མ་ཚད་ འགོ་ག་དེ་ཟེ་བཅུ་གས་ན་ དཀའ་དལ་དང་དཀའ་ལྷོགས་ ཐབས་ལམ་ དེ་ལས་ མཚུག་བསྟུ་ཚུ་འོས་ལཱ་ཉེ་ག་ཏོ་ཅིག་ འབད་བཤད་དགོ་པ་ལག་ཚེ། ལྟ་མོ་ལྟ་མོ་ལྟ་མོ་ ག་དེ་ཟེ་སེམས་ཁར་འབབ་སྟེ་ཚུར་འཐེན་ཚུགས་ག་ མནོ་བསམ་བཏང་དགོ་ ལྟོད་ཀྱི་སྟུང་འདི་ལཱ་སེམས་ཚུར་དཀའ་པོ་ཡོད་ག་? འདི་ཚུགས་ག་ ར་ དུས་ལུན་སྐར་མ་ལྟ་ ལྟ་མོ་ལྟ་མོ་ལྟ་མོ་དགོ་པ་ལག་ཚེ།

Here are a few things to keep in mind while scripting:

བསྟུང་འཐོ་བའི་སྐབས་ལཱ་ གཤམ་གསལ་ཡོད་པའི་གནད་དོན་ཚུ་སེམས་ཁར་བཞག་དགོ།

- 1. Remember honest, and real stories are always powerful  
བསྟུང་འོ་མ་དང་ཕྱང་ཏང་ཏང་ཚུ་ ལྷོ་བས་ཤུགས་ཅན་ཅིག་མཚོང་འོང་ དེ་སེམས་ཁར་བཞག
- 2. Don't forget to add a few lines on lessons learned that others can relate to  
ཉམས་སྦྱང་ ཡོན་ཏན་ཐོབ་མི་ཚུ་ ལྷོ་བཟོན་ནང་གུལ་ཐེག་རེ་རེ་གཉིས་གཉིས་བཀོད་དགོ་པ་ སེམས་ལས་མ་བཟེ།
- 3. What is your plot of the story?  
ལྟོད་ཀྱི་བསྟུང་འདི་གི་ས་ཆ་ག་ཅི་སྟེ།
- 4. What will your viewer take back from watching your story?  
འཕྲིན་གྱི་འདི་ལས་བཞེན་ ལྟ་མོ་ལྟ་མོ་ལྟ་མོ་གིས་ ལེ་པན་ག་ཅི་རང་ཐོབ་ཚུགས།
- 5. Presentation and storyline are equally essential to engage and attract your audience.  
ལྟ་མོ་ལྟ་མོ་ལྟ་མོ་ སེམས་ཤུགས་ཐེབས་བསྟུང་ཚུགས་ནི་དོན་ལས་ གསལ་སྟོན་དང་སྟུང་གི་ལོ་རྒྱུས་ཚུ་ བཀོད་དགོ་པ་ལག་ཚེ།

### 4.4. Storyboard

བསྟུང་པང་།

Storyboarding refer to a way of planning for all the things that will appear in the digital story, such as music, pictures, words, text, photos, and video. Storyboards help storytellers to picture the entire story from start to finish. Storyboarding is a visual that you make to show each scene of your digital story. This is a way to get all your thoughts onto a piece of paper so you can put in visual and audio ideas in the order you envision your final project. You might have identified captions, thought bubbles, labels, animation, or other cues that lead picture, video, or animation from scene to scene.

བསྟུང་པང་ཟེར་མི་འདི་ འཕྲིན་གྱི་འཆར་གཞི་བཟུམ་ནི་ལས་འགོ་བཟུང་ ཉན་ཆ་ རེ་མོ་ ཚོག་ པར་དང་སྟོན་བརྟན་ཚུ་ ག་དེ་ཟེ་འཐོན་ནི་ཨིན་ན་ དེ་ཚུ་ཚུད་པ་ཨིན། བསྟུང་པང་འདི་ གི་ བསྟུང་གཏང་མི་ལཱ་ འཕྲིན་གྱི་འདི་གིས་མཁུ་ལས་མཚུགས་མ་ཚོགས་ཚུན་ཚད་ཤེས་ཚུགས། ཐབས་ལམ་འདི་ལས་བཞེན་ཏེ་ གནས་སྐབས་དང་བསམ་འཆར་ཚུ་ ཆ་མཉམ་རང་ཤོ་གུ་ནང་ བཀོད་ཞིན་མ་ལས་ ཤུལ་མ་ ལྷོག་བརྟན་འདི་བཟུམ་ཅིག་འོང་ནི་ཨིན་ཟེར་ ལས་འགུལ་གྱི་འཆར་སྐར་བཟོ་དགོ། ལྷོག་བརྟན་འདི་ནང་ མཁུ་མཚོག་ཚང་དགོ་པ་ ལ་ཡིག་བཏགས་ནི་ ཚུའི་ ལྷོག་ཚུང་དོག་བཟུམ། འགུལ་ལཱ་པར་བརྟན། མཚོང་སྐར་ཅིག་ལས་ཅིག་ནང་དགོ་པའི་ པར་ལྷོག་བརྟན་ཚུ་ བསྟུས་ལན་འབད་དེ་ ག་སྒྲིག་འབད་དགོ།

### Tips

བསྟུང་བྱ།

Try to draw your story visually, what will be your first shot and why?

འཕྲིན་གྱི་འདི་ མཚོང་ཚུགས་པའི་རེ་མོ་ཅིག་འཐོ། འགོ་ཐོག་དང་པ་ནང་ ལག་ཚེ་ཤོས་ག་ཅི་ཚུང་འོང་? ག་ཅི་འབད་?

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



### 4.5. Film and record

སློབ་འཇུག་དང་སྐྱོད་པོ་བསྟུན།

#### Digitize

ལྷན་གནས་ཅན།

Using your storyboard, you are going to combine all the elements for the visual portion of your story. This should give you an idea of how your finished project will look. Once you are satisfied with watching your storyboard come alive, you will add the final touches to your project.

བསྟུན་པར་བཟོ་སྟེ་ཡོད་མེད་ལྟ་བུ་གཞི་བཞག་ཞེན་མ་ལས་ སློབ་འཇུག་ནང་མཐོང་ཚུགས་པའི་མཐུན་རྐྱེན་ཆ་མཉམ་རང་ གཅིག་ཁར་བསྟུན་པར་བཟོ་དགོ། ཐབས་ལམ་འདི་ལས་བརྟེན་ རྩོད་ཀྱི་ཐ་མཇུག་གི་སློབ་འཇུག་སྐབས་འདི་བསྟུན་པར་ སློབ་འཇུག་ལེགས་ཉེས་ཚུ་ ཤེས་ཚུགས། རྩོད་ཀྱི་བསྟུན་པར་བཟོ་སྟེ་ཡོད་མེད་ སྐབས་བདེ་ཉོག་ཉོ་མཐོང་པ་ཅིན་ སློབ་འཇུག་འདི་ཡང་ལེགས་ཤོམ་མཐོང་འོང། འདི་ནང་ལྟ་ ལེགས་སྦྱོང་འབད་དགོ་བཟུམ་ར་ལས་འཐོན་མི་ཚུ་ ལེགས་སྦྱོང་འབད་དེ་མཇུག་བསྟུན་དགོ།

#### Voice over

སྐད་ཟེང་།

The voice-over narrates the visual story for us. The script is an integral part of moving the audience from scene to scene. This is how we know what the representation of the visuals is. You will want to be particularly careful of background noise, static, and buzzes that will distract your audience from your story. You may want to be creative in fading the voicing in or out or creating your sound effects.

སློབ་འཇུག་གི་མཐོང་སྐད་ཚུ་ སྐད་བཟང་འདི་གི་བཟོ་མ་ཡིན། ལྟ་མོ་སྐད་ཚུ་ འབྲེལ་སྟེན་ལས་བརྟེན་ཏེ་ མཐོང་སྐད་ཚུ་ཤེས་ཚུགས་པ་ཡིན། མཐོང་སྐད་ཚུ་ལྟ་བུ་བརྟེན་ ང་བཅས་ཀྱི་སློབ་འཇུག་འདི་ཉ་གོ་ཚུགས་པ་ཡིན། སློབ་འཇུག་འདི་ རྒྱབ་གཞི་ལྟ་བུ་གནོད་མེ་ གཞི་རྟེན་གྱི་སྐད། ཟེར་སྐྱ། ཚུ་སྐད་མོ་སྐད་ཚུ་ བསྟུན་འདི་ལས་ ལེགས་ཡེངས་འབྱོར་ཉེན་ཁ་ཡོད། སློབ་འཇུག་འབད་པའི་སྐབས་སུ་ སྐད་བཟོ་མི་ཚུ་ དབྱེ་དབྱེད་ལེགས་ཤོམ་འབད་དེ་ བཟོ་དགོ་པ་ལག་ཟ།

#### Music

སྐད་ཟ།

Another aspect you may want to utilize is music to set your mood and tone for the video. However, you will have to be careful with copyright and intellectual property on music. Make sure you have permission to use the music. Another note is to ensure that the music doesn't overpower your voice over and compete for the audience's attention.

སློབ་འཇུག་འདི་ནང་ ཚོར་ཉམས་བརྟུག་མི་ སྐད་ཆ་འདི་ཡིན་མ་ལས་ སྐད་ཆ་འདི་ ཚུལ་དང་མཐུན་འབད་ ལག་ལེན་འཐབ་དགོ། དེ་འབད་མ་དང་ སྐད་ཆ་ཚུ་གི་གྲ་བཤུས་རྒྱབ་མཚོག་པའི་གནང་བ་ཡང་དགོ་པ་ལག་ཟ། གནང་དོན་གཞན་མི་ཅིག་འདི་ སྐད་ཆ་སྐྱོད་བྱངས་ཚུ་ལས་བརྟེན་ ལྟ་མོ་སྐད་ཚུ་གིས་ དྲན་པ་གཞན་ལྟ་ ཤོར་བརྟུག་ནི་མེད་འོང།

### 4.6. Finish and submit

མཇུག་བསྟུན་དང་ལུས་ཐངས།

#### Edit

ལུན་དག།

The editing phase is where the planning and recording come together. This is where you combine visual and audio parts to create a final product.

Make sure you keep more time than you think you need to edit. Editing is the longest portion of the process. You may want to utilize peers or lecturers to watch your project with fresh eyes and give you feedback. You will be so engrossed in creating the perfect project that you may not notice distracting visual elements in your work and have to reshoot. You will want to ensure your sound aligns with the scene changes. You may have to shorten your audio or visuals to fit into the time limit. You may need to re-time your subtitles or animation to better suit the flow of the project. You may need to create your credits or acknowledge those who helped you.

སློབ་འཇུག་གི་འཆར་བཞི་བཟོ་ནི་དང་ བཟོ་བསྟུན་འབད་ནི་འདི་ཚུ་ ཆ་མཉམ་རང་ ལུན་དག་ནང་ཚུགས་པ་ཡིན། སློབ་འཇུག་ཐ་མཇུག་དོན་ལས་ མཐོང་སྐད་དང་སྐྱོད་པོ་ཅིག་ཁར་བཟོ་མས་ ཞེན་མ་ལས་ སློབ་འཇུག་ངོ་མ་བཟོ་མ་ཡིན།

*This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*



ལྷན་དུ་བཞུགས་པའི་ ལྷ་ལག་ཅིག་དང་དུས་ཚོད་མང་ཤོས་ཅིག་ བཏང་དགོས་འབྱུང་འོང་། རྒྱུ་བརྟན་བཟོ་ཡོད་མི་བསྐྱར་ཞིབ་དོན་ལས་ བསམ་འཆར་ཚུ་ལྟ་སྟོ་ཚང་ཚུ་ལས་ ལེན་དགོས་ཡིན། རྒྱུ་བརྟན་བཟོ་མི་ལུ་ རྒྱུ་བརྟན་བསྐྱེད་དེ་ རྒྱུ་བརྟན་བཟོ་དེ་འབད་ཅུང་ རྒྱུ་བརྟན་ནང་རྒྱུ་བཟོ་ཤོར་མི་ཚུ་ སེམས་ཀྱི་དྲན་མ་ཚུགས་པར་ ཡང་ན་ མིག་གི་མ་མཐོང་པར་ལུ་དོ་ཡོད་པ་ ལས་ ལྷག་སྟེ་རང་ མཐོང་སྣང་ཚུ་བཟོ་དགོས་འཛུགས་འོང་། རྒྱ་བཟུང་དང་མཐོང་སྣང་མཐུན་སྦྲེལ་ལས་འབད་མ་ཚུགས་མི་ཚུ་ མཐུན་སྦྲེལ་ལས་འབད་དགོས་ཡིན། དུས་ཚོད་དང་བརྟན་ཏེ་ མཐོང་སྣང་ ཡང་ན་ རྒྱ་འདི་ རིང་ལུང་བཟོ་དགོས་ཡིན། རྒྱུ་བརྟན་འདི་ནང་ འགྲུལ་ཕྱན་པར་བརྟན་དང་ རྒྱུ་ཚོགས་ཚུ་ ལྷག་སྟེ་རང་ ལྷག་བཟོས་འབད་དགོས་འབྱུང་འོང་། རྒྱུ་བརྟན་བཟོ་ བའི་སྐབས་ལུ་ རྒྱུ་བརྟན་རམ་འབད་མི་ མི་ཚུ་གིས་བཀའ་དྲིན་དགའ་འཚོར་ཡང་ བརྟན་ལཱ་དགོས་ལག་ཚེ།

### 5. Judging Process and Criteria

དབྱེ་ཞིབ་འབད་ཐངས་དང་ཚང་གཞི།

#### Judging process

དབྱེ་ཞིབ་འབད་ཐངས།

All the eligible entries will be subjected to the judging criteria leading to the announcement of the top three (3) winners.

དག་ཤོས་གསུམ་གསལ་བསྐྱགས་འབད་ནི་དོན་ལས་ འགོ་ཐོག་དང་པ་ལས་འགོ་བཟུང་ མཇུག་མ་བཟུ་ཚུན་ཚང་ བཅའ་མར་གཏོགས་མི་ཆ་མཉམ་རང་ དབྱེ་ཞིབ་འབད་ཐངས་ཚང་གཞི་ དང་འབྲེལ་དགོས་ཡིན།

#### Judges

དང་དཔོན།

Four experts in the fields of intercultural engagement, communication and international cooperation and in filmmaking and or digital storytelling shall serve as the members of the jury for this contest.

རྒྱལ་སྤྱིའི་ལས་སྟོན་ བརྟན་འབྲེལ་ མཐུན་འབྲེལ་པ། རྒྱུ་བརྟན་བཟོ་བསྐྱེད་པ། བསྐྱེད་ཚུམ་འབད་མི་ཚུ་ལས་ དབྱེ་ཞིབ་འབད་མི་གི་འབྲེལ་མི་ལ གང་མ་ལ་རྒྱབ་ནི་ཡིན།

#### Judging criteria

དབྱེ་ཞིབ་ཚང་གཞི།

##### 1. Creativity and Originality of the design (30%)

གསར་བརྟན་དང་བཟོ་བཏོད་དོ་མ། བརྟན་ཆ་ལྟ།

Creativity is the original, fresh, and external expression of the imagination of the maker by using the medium to convey an idea, message, or thought. Compelling essay evokes laughter, sadness, anger, pride, wonder, or another intense emotion. The use and control of light to create dimension, shape, and roundness in an image or the way the creator uses words to express thoughts and feelings can be considered.

གསར་བརྟན་འབད་ཡོད་མི་འདི་ རྒྱ་དོ་མ། གནས་སྐབས་གསར་བ། བརྟན་དོན། མཚོན་བསམ། ག་ཅི་ལས་འབད་ཅུང་ གསར་བཟོ་བཟོས་འབད་ནི་འདི་གི་ དེས་རངས་འོང་། ཚུམ་འབྲི་ལས་ བརྟན་ དགའ་ནི་ རྒྱུ་ནི་ ཚིབ་ཟ་ནི་ དཔའ་ཉམས་ནི་ ཡ་མཚན་ཆ་ནི་ཚུ་ རང་བཞིན་གྱི་འཛུགས་འོང་། འོད་ལག་ལེན་དང་བཀག་ནི་ པར་གྱི་བཟོ་རྒྱུ་མས་བཏོན་ནི་ ཚོགས་དང་རྒྱུ་འབྲུ་ འཚོར་སྣང་ཚུ་ལག་ལེན་ག་དེ་སྟེ་འཐབ་ཡོད་མེད་ལུ་གཞི་བཞག་འོང་།

##### 2. Impact and Content of the Storytelling (30%)

འཐབ་སྐྱོན་འདི་གི་ནང་དོན་དང་ལན་གཞིན། བརྟན་ཆ་ལྟ།

The Storytelling refers to the essay's ability to evoke imagination, create a feeling, tell a story, or visually illustrate an idea. Message clarity is strong and able to motivate as well as giving inspiration to the audience

ཚུམ་འབྲི་འབད་མི་འདི་གི་ གནས་སྐབས་བཏོན་ཚུགས་མ་ཚུགས་ འཚོར་སྣང་བརྟན་ཚུགས་མ་ཚུགས་ བསྐྱེད་བཏང་ཚུགས་མ་ཚུགས་ མཐོང་སྣང་ཚུ་ནང་གནས་སྐབས་བརྟན་ཚུགས་མ་ ཚུགས་ འདི་ཚུ་ལུ་ར་ལེགས་འོང་། རྒྱུ་བརྟན་ནང་ བརྟན་སྤོང་ལན་འབད་ནི་འདི་ ཉིང་སངས་ལས་འབད་ ལྷང་མོ་ལྷ་མི་ཚུ་ སེམས་ཤུགས་སྦྱོར་བསྐྱེད་བསུག་དགོས་ཡིན།

##### 3. Editing & Cinematography (20%)

རྒྱུ་བརྟན་བཟོ་སྟེ་དང་ལྷན་དུ་ བརྟན་ཆ་ལྟ།

*This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*



Videography/Audio includes technical excellence, composition, lighting, style, color, sound, music, editing, and Storytelling. The images, sound, and content should provide variety, interesting angles, imagination, and properly convey the story being told that enhances the story.

སྒྲིག་བརྒྱན་སྐྱོ་བོས་ནང་ཚུ་དགོ་མི་མཐུན་ཕྱིན་རིགས་ནི། འབྲུལ་ཚས་ལག་ལེན་མཁས་མཚོག་ སྒྲིག་ལྷགས། འོད། འབད་ཐངས་བཅའ་ཐངས། ཚོས་གཞི། སྐྱ། ལྷན་ཆ། ལྷན་དག། བསྐྱར་ཚུ་ ཚུང་བ་ཨིན། འདི་ཚུ་ལས་བརྟེན་ ཁབ་སྟོན་དང་བསྐྱར་ཚུ་ ལྷད་མོ་ལྷ་མི་ཚུ་ལྷ་ གོ་བཅའ་ལགས་ཤོམ་སྤོང་ཚུ་གསལ་ཨིན།

**4. Structure and Navigation (20%)**

བཟོ་བཞུགས་དང་རིམ་སྒྲིག་བརྒྱུ་ཚ་འདེ།

Structure and Navigation include the comprehensive organization of the content, proper technique and mechanics, prioritization of information and manner in which users navigate through the story. The story should evoke the emotion and wonder of the audience, leaving them to want more by the time they reach the end. On camera, subjects are presented in a manner consistent and supportive of the story.

བཟོ་བཞུགས་ནང་ལྷ་ རྣང་དོན་རིམ་སྒྲིག་ཚུ་ ཚུལ་དང་མཐུན་ཏྲོག་ཏྲོ་འབད་ ཐབས་ལམ་བརྟེན་མ་བརྟེན་ གཙོ་རིམ་སྒྲིག་མ་སྒྲིག་ འདི་ཚུ་གྲ་སྒྲིག་འབད་མ་འབད་ ལྷ་ནི་ཨིན། ཁབ་སྟོན་ འདི་ལས་བརྟེན་ ལྷད་མོ་ལྷ་མི་ཚུ་ རང་བཞིན་གྱི་ཉ་ལགས་ གེམས་ཁར་འཚོར་སྣང་མ་འདྲ་ལྷ་ཅིག་ཤར་ མཚུག་བསྐྱ་ཡི་བསྐྱ་ཡི་ ཉེང་སྐལ་རང་སྣང་གོ་མཚོ་འབད་དགོ། པར་ཚས་ཚུ་ བསྐྱར་ དང་འབྲེལ་མ་འབྲེལ་ འདི་ཚུ་གི་ཡང་ བསྐྱར་ལྷ་ཕྱབ་སྐྱོར་འབད་མ་འབད་ ལྷ་འོང་།

**Results and award**

གྲུབ་འབྲས་དང་གཞེངས་སྟོན།

Apart from the Intercultural Passport, the top three winners will receive FRIENDS swags give a way. A special prize will also be given to a digital story that can provide evidence that it has been widely disseminated to a broad audience through social media accounts like YouTube, Facebook, and or Instagram. However, this does not guarantee or provide way for winning the contest.

ཕྱི་ལོ་ལམ་སྐོལ་གྱི་ལམ་ཡིག་འཆང་མི་ཚུ་གི་མ་དོ་བར་ བཅའ་མར་གཏྲོགས་མི་ཚུ་གི་གུལ་ལས་ གྲུབ་འབྲས་དྲག་ཤོས་འཛོན་མི་ མི་གསུམ་ལྷ་ བཟོས་གྱི་གཞེངས་སྟོན་གནང་ནི་ཨིན། འབྲུབ་སྟོན་བཟོ་ཡོད་མི་འདི་གིས་ མི་སྡེ་ནང་ཕན་ཐོགས་སྟོམ་འབྱུང་འབྱུང་མ་དང་ མི་སྡེ་བརྒྱུད་ནང་དོས་ལེན་དྲག་ཤོས་བཞུགས་མི་ཚུ་ལྷ་ཡང་ དམིགས་གསལ་གྱི་གསོལ་རས་གནང་ནི་ ཨིན། དམིགས་གསལ་གྱི་དྲག་ཤོས་འཛོན་མི་འདི་གི་ དྲག་ཤོས་གསུམ་གྱི་གུལ་ལ་ཚུང་མི་ཚུང་ བརྟན་བརྟན་སྐབ་མི་ཤོས།

**References**

ཕྱི་ཏྲོན།

<https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/>  
<https://commongoodfirst.com/how-to-tell-your-story>  
<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/>  
<http://elab.athabascau.ca/workshop/digital-storytelling>  
[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/625126/EPRS\\_STU\(2018\)625126\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/625126/EPRS_STU(2018)625126_EN.pdf)  
<https://fairuse.stanford.edu/overview/introduction/getting-permission/>  
<https://www.lwks.com/>  
<https://phist.phuket-hotels-association.com/wp-content/uploads/2019/08/submission-form.pdf>  
<https://photography.tutsplus.com/tutorials/how-to-make-a-storyboard-for-video--cms-26374>  
[http://projects.kydataseam.com/photojournalism/Journey\\_files/videoessayrubric.pdf](http://projects.kydataseam.com/photojournalism/Journey_files/videoessayrubric.pdf)

*This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*