

Interactive Presentation Pattern Languageの紹介



(株) 永和システムマネジメント

天野 勝

目次

- 自己紹介
- Interactive Presentation Pattern Language (IPPL)の紹介
- IPPLの今後

天野勝とは？

- (株)永和システムマネジメント勤務
 - オブジェクト指向、Extreme Programmingのコンサルタント
- コミュニティ活動に積極的
 - 事業模型倶楽部
 - 日本XPユーザグループ
 - 劇団ぺけぴー

IPPLの紹介

- Interactive Presentation Pattern Language
- 参加者を巻き込むプレゼンのためのメソッド集
 - いかに聞く耳を持ってもらうか
 - どうしたらコミュニケーションを取れるか
 - プレゼンのエンタテイメント化
 - プレゼンの苦手な人でもそれなりに上手に見せかけることが可能

どこで発見したか？

■ XPアンギャ

- Extreme Programmingを普及させるための基礎知識セミナー
- ワークショップがメイン
- 日本全国7ヶ所で開催
 - 仙台、博多、札幌、京都、浜松、福井、田町



どんな内容か？

- うなづき
 - 参加者からのフィードバック
- 今日はどこから？
 - 参加者とのインタラクション
- その場修正
 - ライブ~~感~~
- 個人名の呼びかけ
 - 参加者へのインセンティブ
- 小さな表彰
 - 参加者へのインセンティブ
- ペアによる作業
 - 参加者の活性化
- 会場へのダイブ
 - 発表者と参加者との距離の短縮

例えばこんなパターンです

- 名前: 会場へのダイブ
- 問題
 - 発表者と参加者との心的な距離を近づけたい。
- 文脈
 - 発表者が前に立って話し、参加者が会場で席に座って聞いているだけでは、参加者との物理的な距離が開いたところで固定されてしまい、心的な距離も離れてしまう。心的な距離が離れているため、発表者も参加者も身構えてしまう。
- フォース
 - 発表者が話しやすい環境にしたい。
 - 参加者に集中して話を聞いて欲しい。
 - 参加者にどんどん質問をして欲しい。

■ 解決

- 発表者が会場の中に入り、ぶらぶら歩き回りながらプレゼンを行う。

■ 合理性

- 参加者のそばに行くことにより、参加者の意識を発表者に惹きつけることができる。
- 参加者との距離が縮まることで、One to Oneコミュニケーションが行える。参加者の反応を間近に感じることができる。

■ 改善結果

- 物理的距離が近くなることで、心的距離も近くなり発表者は話しやすく、参加者も聞きいりやすく、質疑が活発になされるようになる。質疑により進行が遅れることもある。
- 演台から遠ざかることで、有線のマイクや差し棒が使えなくなる。ワイヤレスマイクやレーザーポインタなどのアイテムが必要になる。

ロードマップは？

- 社内での推敲段階
- もう少ししたら公開します
- みなさんのご意見お待ちしております