

インタラクティブ プレゼンテーション パターンズ

2004/10/6

永和システムマネジメント
平鍋健児、天野勝

アジェンダ

- パターンの概要
- パターン紹介
 - 今日はどこから？
 - うなづき
 - 二人作業
 - その場修正
- まとめ
- 会場へのダイブ
- 小さな表彰
- 個人名の呼びかけ
- 思いの伝達

このパターンの概要

- XPアンギャで獲得した、「よいプレゼンテーション」、「参加者を巻込むプレゼンテーション」の技をパターン化
 - プレゼンタ: プレゼンテーションを行う人
 - オーディエンス: プレゼンテーションの参加者
 - 見るだけ、聞くだけでは済まされない
- このパターンを適用することで、参加者との心理的な距離が近づきやすくなる
 - プレゼンタの思いを伝えやすくする、心理的土壌を養う
 - 最終的には、コンテンツの良し悪しで決まる

このパターン適用の効果

パターン適用後の
コミュニケーションパス

P-P

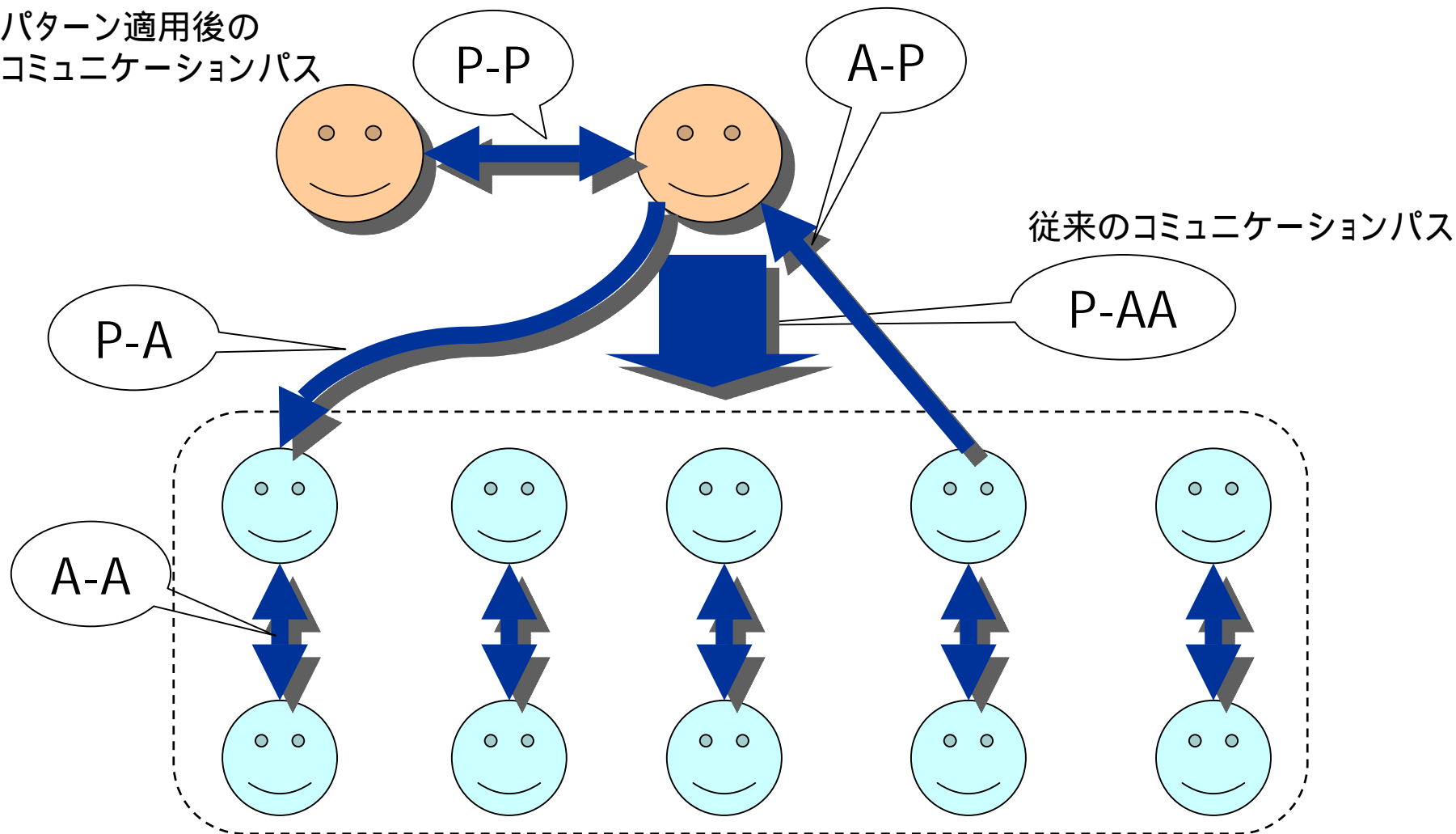
A-P

従来のコミュニケーションパス

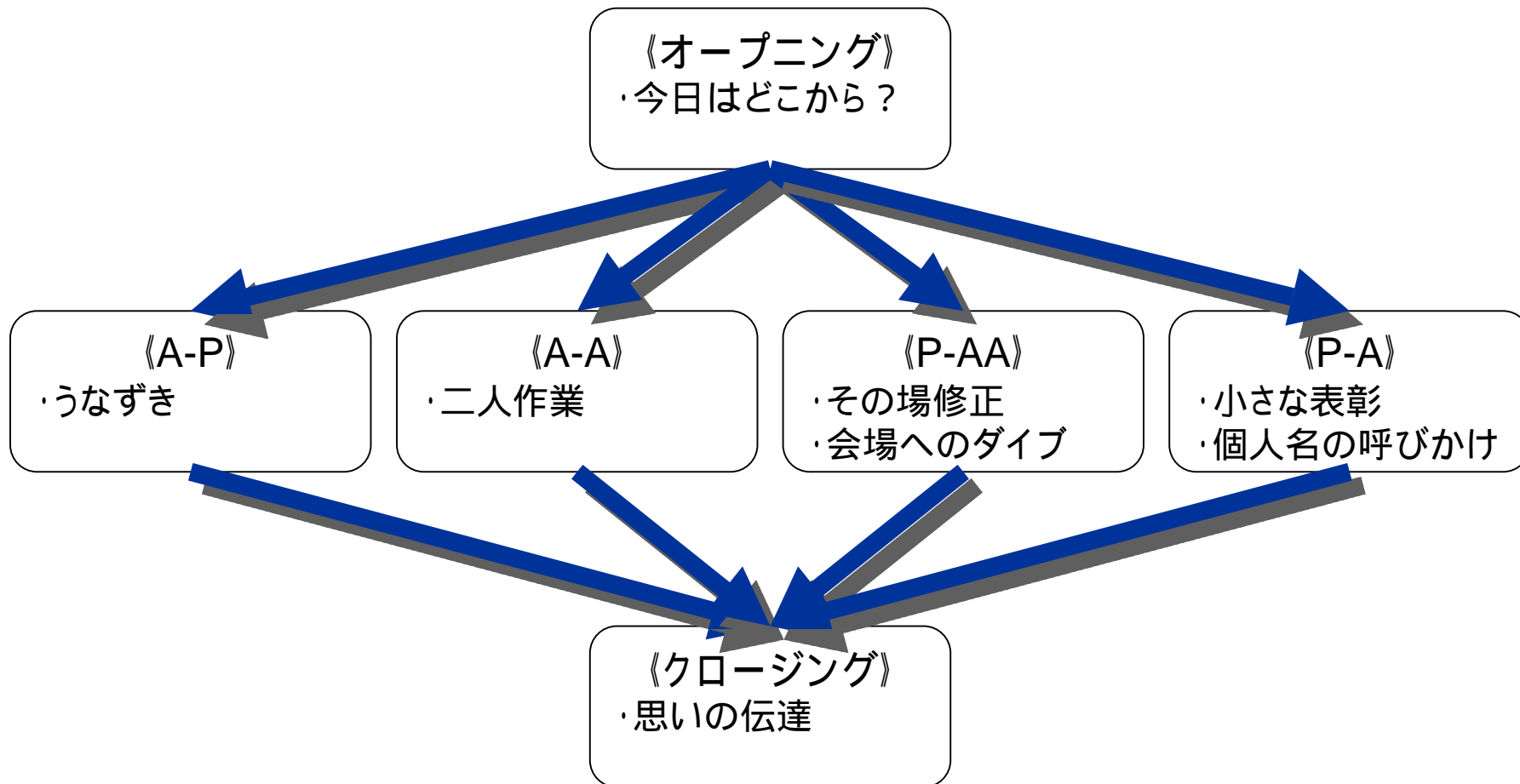
P-AA

P-A

A-A



パターンマップ



今日はどこから？

■ 文脈・問題

- プレゼンテーションは、和やかな雰囲気で行いたい。プレゼンテーションの最初には、自己紹介をするだろう。その際に、できればオーディエンスとインタラクションをとりたい。そのファーストコンタクトはどのように行えば、自然だろうか？

■ 解法

- オーディエンスに、「今日はみなさん、どこから来ましたか？福岡(ここには開催地名)以外の人！」と問いかける。

うなずき

■ 文脈・問題

- プレゼンテーションを始めたばかり。まだうまく笑いも取れず、観客の反応がつかめない。オーディエンスがどう思っているのか、リアルタイムにフィードバックを得たい。

■ 解法

- オーディエンスに向かって、「もし私の話に『あるある』と思ったら、うんうんとうなづいてくださいね」という。

二人作業

■ 文脈・問題

- プレゼンタの話を知っているだけでは、眠たくなってしまう。知らない人の中で質問をするのは勇気が必要である。

■ 解法

- ペアを組んで、一つのことについて話し合ってもらったり、作業をしてもらう。そして、その内容を発表する。

その場修正

■ 文脈・問題

- プレゼンタは、ときどき今自分が行っているプレゼンテーションのバグ(誤字や脱字)に気付く。これを直したい。また、このバグをうまく使って会場との一体感を得たい。

■ 解法

- プレゼンテーションを編集モードに切り替え、その場で直してしまう。

会場へのダイブ

■ 文脈・問題

- プレゼンタが前に立って話し、オーディエンスが会場で席に座って聞いているだけでは、オーディエンス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、プレゼンタもオーディエンスも身構えてしまう。

■ 解法

- プレゼンタが会場の中に入り、ぶらぶら歩き回りながらプレゼンを行う。

小さな表彰

■ 文脈・問題

- プレゼンタが一方向的に話しているだけでは、プレゼンタとオーディエンスの溝が深まり、オーディエンスの眠気を誘ってしまう。オーディエンスは聞きたいことを聞きに来ているので、プレゼンタが話したいことを聞くというのは苦痛と感じしまう。

■ 解法

- 質問者に何かしらのグッズを渡し、小さく表彰する。渡すときは、プレゼンタがオーディエンスの近くに行き手渡す。

個人名の呼びかけ

■ 文脈・問題

- プレゼンテーションの最中に、自分の知人がオーディエンスにいることに気付いた。プレゼンテーション中に、会場に特定の知人を紹介したい。

■ 解法

- プレゼンテーション中に、その人に個人名で呼びかけ、質問を振る。「 さんは、どうおもいますか？」とか、「 さんは、このあたりに詳しいですよ？」とか。

思いの伝達

- 文脈・問題
 - しめの言葉で、プレゼンタからのメッセージをオーディエンスが受け取り、行動につなげてもらうにはどうすればよいか。
- 解法
 - プレゼンタ自身の思いを、より強いイメージとともに伝える。