

# プレゼンテーション・チェックリスト

2017.10.25 アイデアクラフト 開米瑞浩

本書に示す内容は、プレゼンテーションをスキルの面から評価するためのチェックリスト例です。プレゼンテーションの内容によっては、一部の項目は無意味な場合があるため、常にすべてを意識する必要はありません。あくまでも独自評価をするための参考にご利用ください。

また、一部の項目については本書だけでは意味不明なものもありますが、本書ではそれらの解説は行っておりません。一般の入門書等を参考にしてください。

## 1 コンテンツ系項目

- 1.1 扱う問題が明確である
- 1.2 想定聴衆が明確である
- 1.3 想定聴衆が、「これは自分のことだ」と感じる呼びかけがある
- 1.4 言葉の選択が想定聴衆にふさわしい
- 1.5 問題と想定聴衆の関連づけが明確である
- 1.6 想定聴衆にどんな変化、行動を起こさせたいかが明確である
- 1.7 想定聴衆がその変化を起こす動機の想定が妥当である

## 2 ストラクチャー系項目

- 2.1 サンドイッチ・フォーマットに準拠している
- 2.2 (スライドを使う場合) 各ページに明確なメッセージがある
- 2.3 イントロダクションで聴衆との距離感を縮める演出がある
- 2.4 聴衆がイメージしやすいものから話を組み立てている
- 2.5 エンディングに行動・変化へのダメ押しがある
- 2.6 複雑な情報の分類・ラベリングを適切に行っている
- 2.7 整理されたビジュアル・エイド(図解、写真等)がある
- 2.8 データが適度に可視化されている
- 2.9 必要に応じてPREP法やDESC法を適切に使っている
- 2.10 文字が読みやすい
- 2.11 赤と緑を同時に使っていない

### 3 デリバリー系項目

#### 3.1 ボイスコントロール

1. 声の大きさが適切である
2. 声の雰囲気、声色が適切である
3. 話すスピードが適切である
4. 適度に強弱をつけている
5. 滑舌がよい
6. ノイズ（あー、えーと、などの無駄な発声）がない

#### 3.2 ゼスチャー

1. ナンバリング（「ポイントは3つあります」のような表現）
2. ワイプアクション（会場を左右になぞるようなアクション）
3. ボリューム表現（多い／少ない、数字を語るなどの場面でボリュームイメージをゼスチャー化する）
4. 時間軸表現（過去・現在・未来で手の位置を変える、立ち位置を変えるなど）
5. 振り分け表現（問題が2種類以上のケースに分かれる場合に、どちらのケースの話をしているのかをゼスチャーで表す）

#### 3.3 インタラクション

1. こんにちは 1.5 往復トーク（最初の挨拶で客の反応を待って礼を言う）
2. 適度に問いかけを入れる
3. アイコンタクト（適度に会場全体にアイコンタクトを散らす。キーマンがいる場合はその人中心に。前列両端が抜けがちなので注意）
4. 1・3・10秒ブレーク（話の切れ目、強調したいときなどのタイミングで「黙る」時間を入れる）
5. 手指しキープ&振り返りトーク（スクリーンの一部を指し示してから振り返って話す）
6. ワンフレーズ・リピーティング（記憶にとどめて欲しいワンフレーズを何度も言う）

#### 3.4 プレゼンス

1. 立ち位置の選択（講師卓がある場合も、最初と最後の挨拶は前に出てきて正面で行うことが望ましい）
2. 服装選択（その場の目的に応じた服装や小道具で演出する）
3. 無駄な動きを抑える
4. 照明と投影のコントロール（プロジェクターの投影内容と関係ない話をする時は投影を消しておく。自分に注目して欲しい時は照明をつける、など）