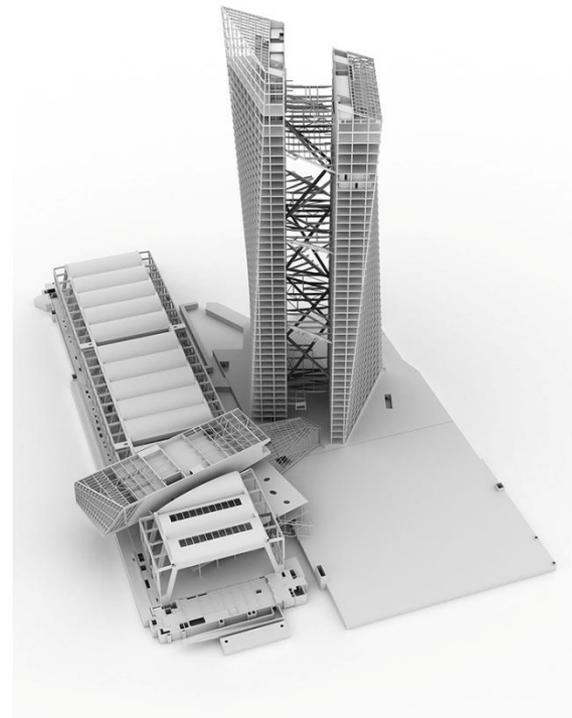


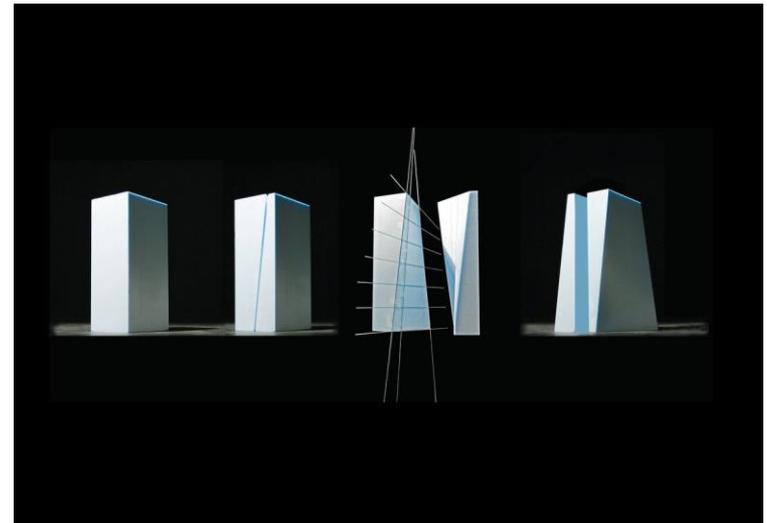
Interaktive Präsentationen – Erfolgsfaktoren und Techniken

Dr. Juergen Hoefert
www.effcct.de
juergen.hoefert@effcct.de



Agenda

1. Agiles Manifest heute
2. Präsentation, Kommunikation und Kollaboration
3. Interaktive Präsentationen - Orientierung an Zielgruppen
4. verbale, non-verbale und charismatische Kommunikation
5. Methoden und Techniken zur verbesserten Interaktion
6. Visualisierung
7. Feedback
8. Dos & Don`ts



1.1 Agiles Manifest heute

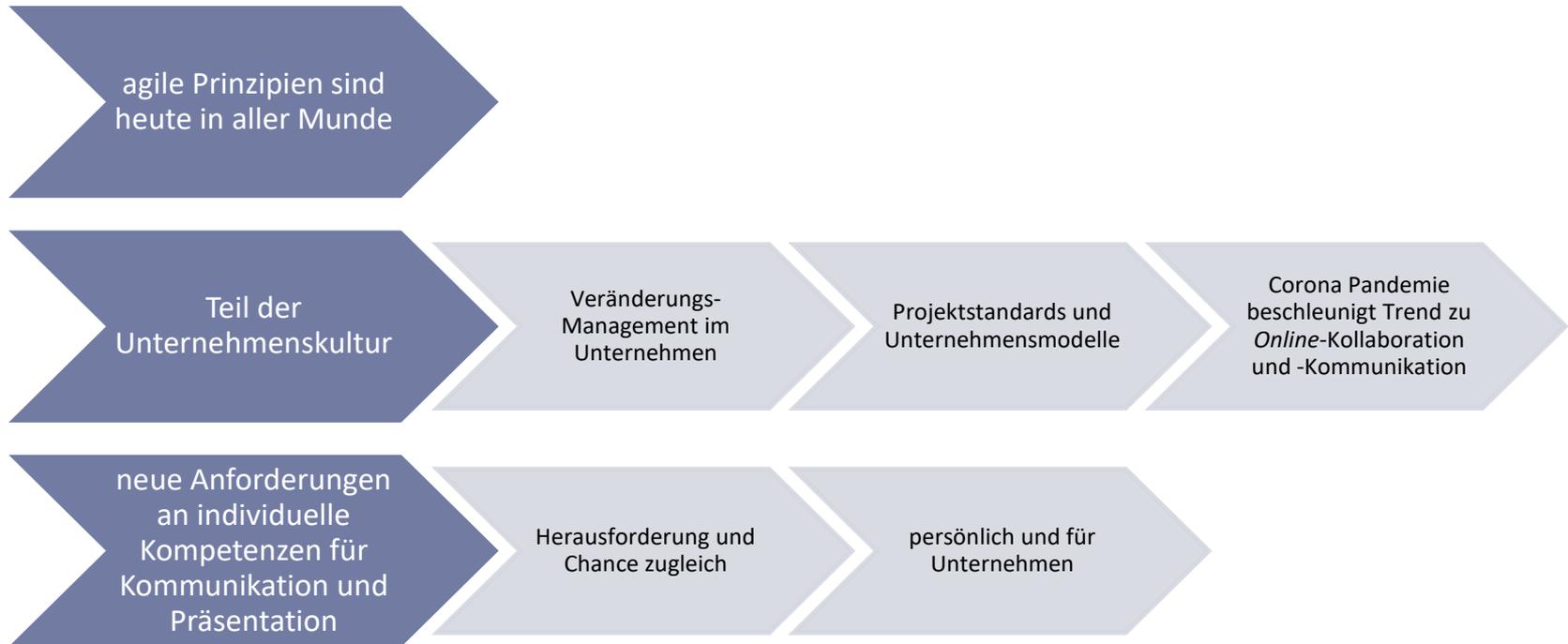


Abb. 1

1.2 Agiles Manifest (2001)

Manifesto for Agile Software Development

We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it. Through this work we have come to value:

Individuals and interactions over processes and tools
Working software over comprehensive documentation
Customer collaboration over contract negotiation
Responding to change over following a plan

That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

Kent Beck, Mike Beedle, Arie van Bennekum, Alistair Cockburn, Ward Cunningham, Martin Fowler, James Grenning, Jim Highsmith, Andrew Hunt, Ron Jeffries, Jon Kern, Brian Marick, Robert C. Martin, Steve Mellor, Ken Schwaber, Jeff Sutherland, Dave Thomas

© 2001, the above authors - this declaration may be freely copied in any form.
<https://agilemanifesto.org/>

1.3 Agiles Manifest - Prinzipien

Principles behind the Agile Manifesto

We follow these principles:

Our highest priority is **to satisfy the customer** through early and continuous delivery of valuable software.

Welcome changing requirements, even late in development. Agile processes harness change for the customer's competitive advantage.

Deliver working software frequently, from a couple of weeks to a couple of months, with a preference to the shorter timescale.

Business people and developers must work together daily throughout the project.

Build projects around motivated individuals. Give them the environment and support they need, and trust them to get the job done.

The most efficient and effective method of conveying information to and within a development team is **face-to-face conversation**.

Working software is the primary measure of progress.

Agile processes promote sustainable development. The sponsors, developers, and users should be able to maintain a constant pace indefinitely.

Continuous attention to technical excellence and good design enhances agility.

Simplicity--the art of maximizing the amount of work not done--is essential.

The best architectures, requirements, and designs emerge from self-organizing teams.

At regular intervals, the team reflects on how to become more effective, then tunes and adjusts its behavior accordingly.

2. Präsentation, Kommunikation und Kollaboration

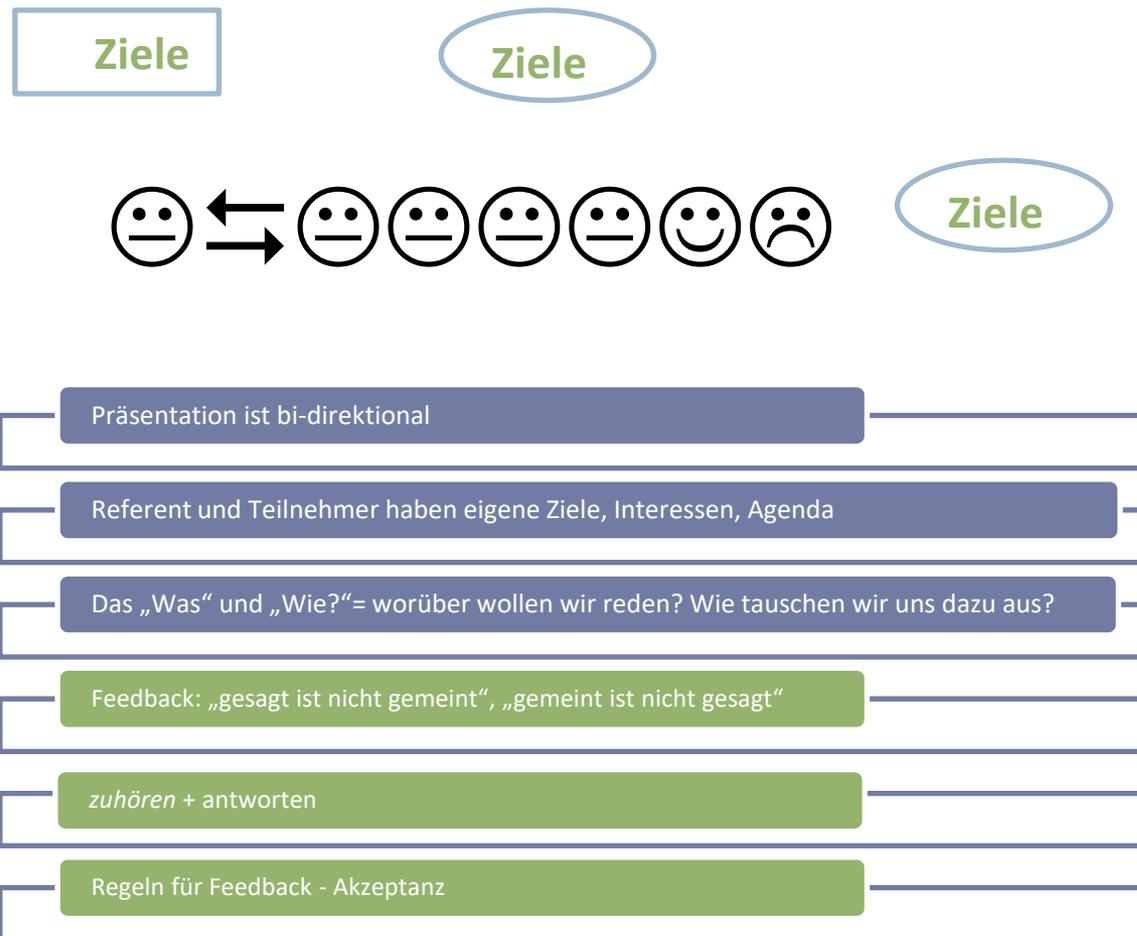


Abb. 3

3.1 Interaktive Präsentationen - Orientierung an Zielgruppen



Abb. 4

3.2 Methoden und Techniken zur verbesserten Interaktion

Orientierung an Zielgruppen

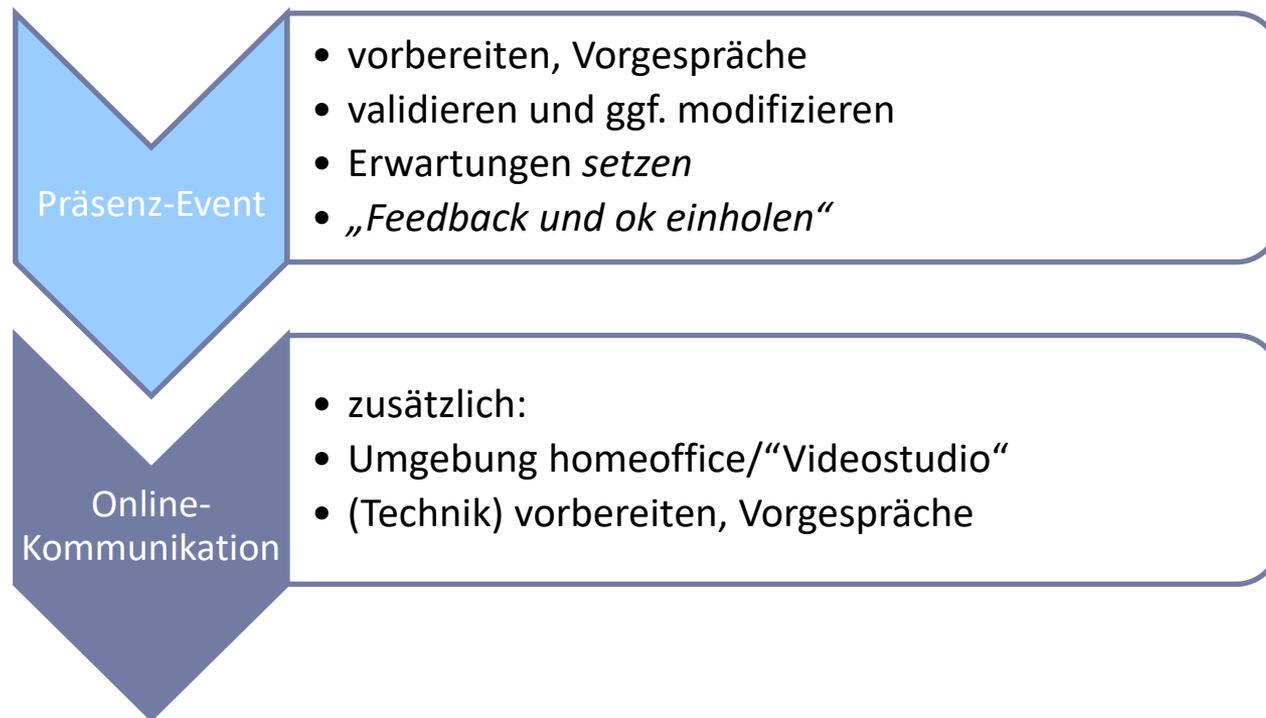


Abb. 5

4.1 verbale, non-verbale + charismatische Kommunikation

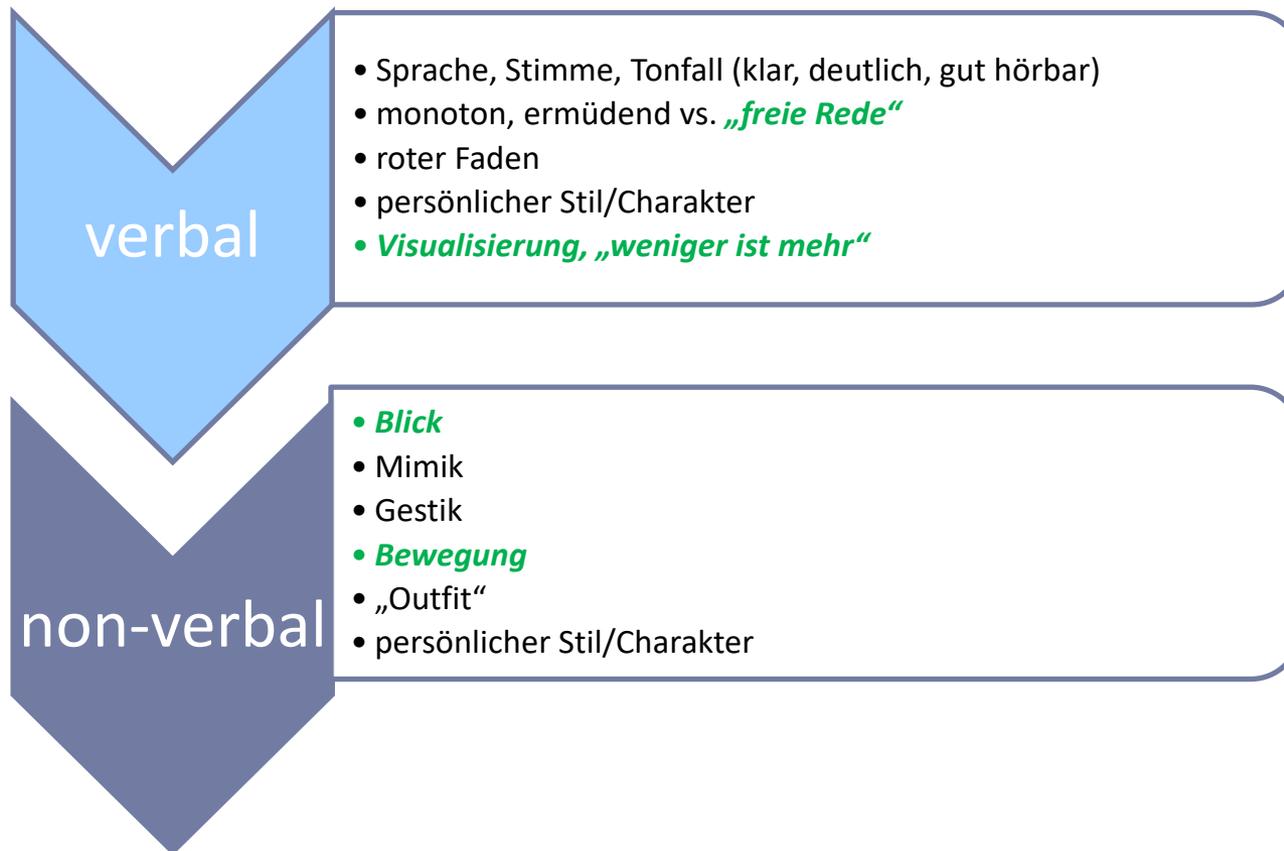
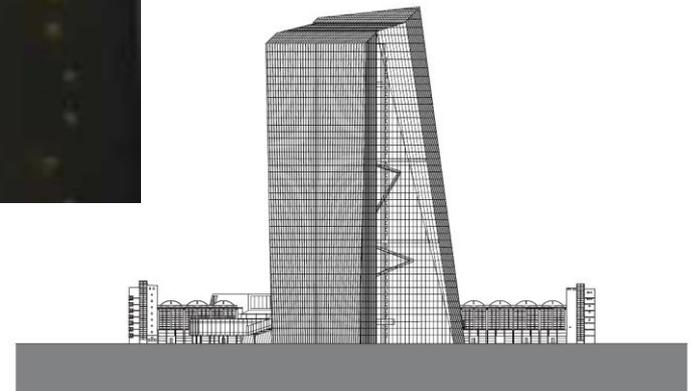


Abb. 6

4.2 kurze Rede als Beispiel

<https://www.youtube.com/watch?v=y7de1Q24PRE>



4.3 verbale, non-verbale + charismatische Kommunikation

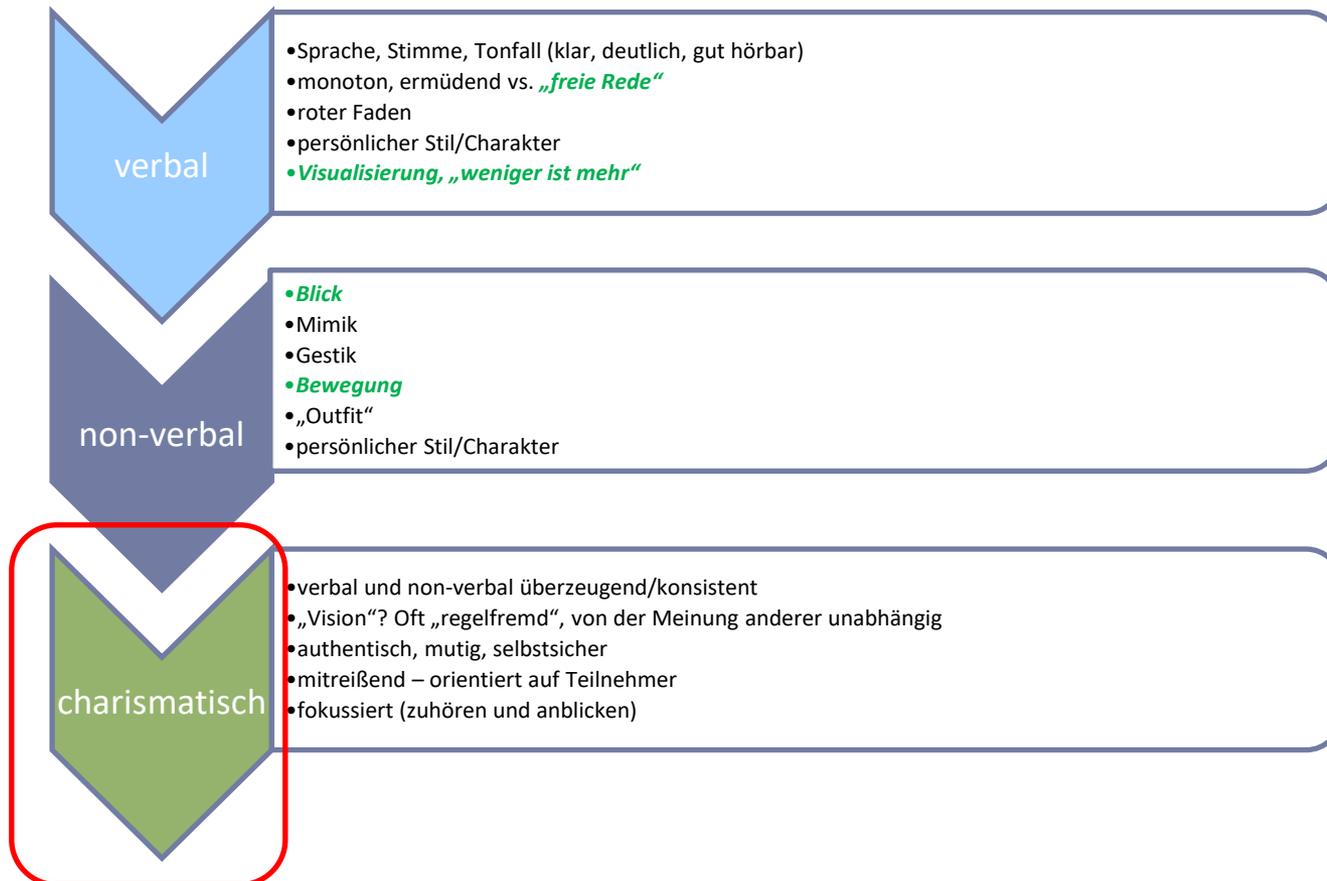


Abb. 7

5. Methoden und Techniken zur verbesserten Interaktion

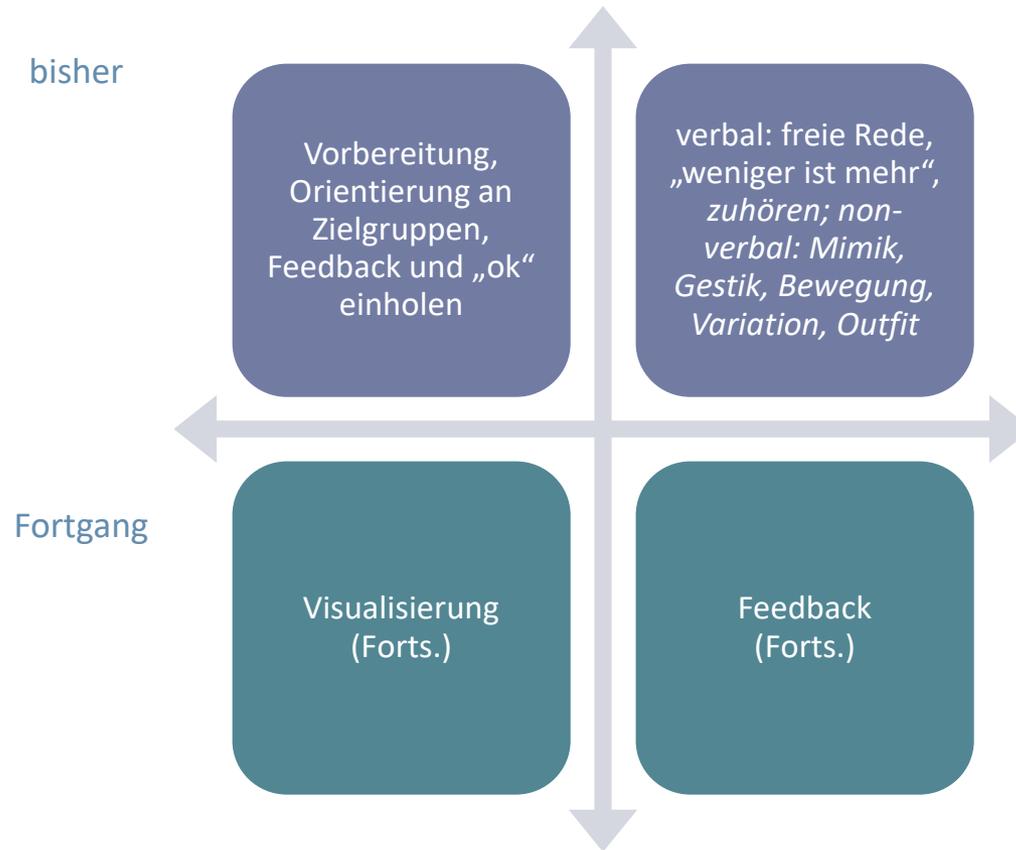


Abb. 8

6. Visualisierung (bei verbaler Kommunikation)

erleichtert die Interaktion und Kommunikation

- rechtfertigt Mehraufwand für Design

Bild/Grafik

- „ein Bild sagt mehr als 1000 Worte“
- „big picture“, Kontext und Zusammenhang anschaulich präsentieren
- weniger Text („ist mehr“)

verschiedene Medien nutzen - variieren

- Whiteboard
- Flipchart
- ppt
- Video

7. Feedback

Vorbereitung

- Vorgespräche mit Adressaten
- Validieren und ggf. modifizieren
- *zuhören*

verbal

- „gemeint ist nicht gesagt“
- „gesagt ist nicht gemeint“
- zu den TeilnehmerInnen sprechen – immer in Dialog sein
- Spiegeln des Adressaten
- „Parkplatz“
- Regeln für Feedback

non-verbal

- Blickkontakt („kreisender Rundumblick“)
- freundliche Mimik
- offene Gestik
- auf die Adressaten zubewegen

Exkurs: Interaktion, Visualisierung und Feedback bei Online-Präsentation

zusätzlich: Vorbereitung – technische Plattform/Tool

- spezieller (technischer) Mehraufwand für Vorbereitung (und Durchführung)
- Umgebung: homeoffice vs. „Videostudio“
- *vertraut machen mit technischer Plattform*

Online-Kollaboration: *besonderer Fokus auf Interaktion* mit TeilnehmerInnen

- *sich sehen können* – Video-Conferencing beinhaltet nicht nur die Präsentationsunterlagen
- Adressaten können Fragen stellen, kommentieren – nicht nur über Chat-Funktion
- direktes Feedback ermöglichen („ok“ einholen können, Zusatzwünsche)
- Teilnehmergruppen für bestimmte Aufgaben bilden können
- TeilnehmerInnen erledigen ggf. Aufgaben/Übungen (Webinare, Trainings)
- Streaming vs. Video-Conferencing

Change Management – UN-Kommunikation

- Chance für (Top-) Management
- Konzept und Strategie für Change Management nötig
- veränderte Kommunikation im Unternehmen

8. dos und don`ts

dos	don`ts
Vorgespräche mit Adressaten, Aufgaben und Erwartungen, Abstimmung Ziele, Inhalte; Verifizieren + Feedback einholen, ggf. modifizieren	festgelegtes Standardprogramm „durchziehen“
Frei reden, zuhören, Blickkontakt, Bewegung im Raum, Variieren Mimik, Gestik, Stimme	Folien ablesen (hinter eigenem Rechner sitzend), „Tunnelblick“ auf das eigene Programm, monoton, wenig Abwechslung und Bewegung
Visualisieren (Text: „weniger ist mehr“)	„Folienschlachten“
TeilnehmerInnen „aktivieren“ (Fragen, Input, Aufgaben, Gruppen bilden), <i>interaktiv</i>	Fragen und Input von Teilnehmern sind (tendenziell) störend
fokussiert auf Thema <i>und</i> TeilnehmerInnen	fokussiert – aber nur auf Thema
	

o
n
l
i
n
e

Abb. 12b