

Introduzione

Questo libro è dedicato alla realizzazione di presentazioni migliori. Davvero qualcuno si è preso la briga di scrivere ancora un altro volume su questo argomento? Come mai? Perché nonostante la maggior parte del materiale esistente sulla creazione di presentazioni migliori e sulle procedure per divenire relatori di successo sia utile, tale materiale non si addentra a sufficienza nell'argomento. Manca infatti dei principi onnicomprensivi che guidano nella realizzazione di presentazioni di successo e, cosa forse ancora più importante, non costituisce una base su cui agire. Forse avete imparato che le presentazioni devono trasmettere un senso di serenità e avete appreso come scegliere tonalità armoniche sulle ruote dei colori, ma davvero queste conoscenze vi aiuteranno a creare una presentazione nuova ed efficace *per la prossima settimana*? Le conoscenze astratte aiutano a giudicare se un risultato è valido o meno, ma servono consigli concreti per creare qualcosa di eccezionale. In generale, le istruzioni per la realizzazione delle presentazioni coinvolgono gli aspetti meccanici degli strumenti di presentazione, non le modalità per utilizzarli con efficacia. Se non avete seguito corsi di oratoria dovrete apprendere molte delle competenze necessarie per presentare con efficacia mentre siete al lavoro, spesso dietro costrizione. Parlare in pubblico è stressante, quindi le idee alla base delle tecniche di presentazione efficaci tendono a diventare meno utili man mano che si avvicina la temuta data di scadenza.

La maggior parte dei relatori agli esordi è fortunata se può partecipare a un corso di un giorno sull'uso di uno strumento di presentazione; il corso, però, non offre mai istruzioni o indicazioni su come sfruttare tale strumento per una comunicazione efficace. Il percorso predefinito prevede l'uso di procedure guidate e altri ausili integrati negli strumenti; sfortunatamente, molti di questi "assistenti" rendono la comunicazione meno efficace. Per esempio, il tipo di diapositiva predefinito in numerosi modelli è l'elenco puntato: nonostante sia utile in qualche caso isolato, in generale porta all'antipattern definito **Cadavere crivellato di proiettili**. Sconsigliamo sempre di utilizzare i modelli predefiniti perché rendono le vostre presentazioni molto simili a quelle di chiunque altro; vi motiveremo invece a organizzare una piacevole esperienza per il pubblico nella vostra mente grazie al pattern **Sottrarsi agli schemi predefiniti**.

Gli autori di questo libro hanno sviluppato un punto di vista unico sulle presentazioni legato alle loro conoscenze nel campo dello sviluppo di software: questo punto di vista aiuta a comprendere e discutere delle presentazioni a un livello più approfondito. *Presentazioni: quello che i libri non dicono* è la quintessenza delle nostre conoscenze ed esperienze, trasformate in tecniche pratiche per realizzare e consegnare presentazioni avvincenti. Sapere come abbiamo raggiunto questo punto di vista distintivo sulle presentazioni vi aiuterà a capire perché questo libro può davvero avvantaggiarvi.

Origini

Tutti i tre coautori scrivono software da una vita, cosa che li ha trasformati in fanatici dei computer; sono però una vecchia razza di fanatici, che ama parlare di come si crea il software a folle di altri fanatici. Proprio perché sono sviluppatori software hanno fame di soluzioni concrete ai problemi: tutti e tre sono specializzati nello sviluppo di software agile, il cui principio fondamentale è l'idea di miglioramento attraverso cicli di feedback. Quando si programma qualcosa di nuovo, una strategia prevede di scrivere il codice sorgente per una piccola parte del progetto, scoprire se funziona correttamente, scriverne un'altra parte e proseguire in questo modo, controllando man mano i risultati. L'idea di base è quella di stabilire un ciclo di feedback. Questo concetto si può applicare anche al miglioramento delle presentazioni e non solo al software. Se potessimo organizzare un centro di addestramento che utilizza i cicli di feedback per insegnare a migliorare le capacità di presentazione, ogni partecipante dovrebbe creare varie presentazioni relative a numerosi argomenti tecnici, consegnare le presentazioni a un pubblico esperto di varie dimensioni, ricevere un feedback dettagliato dal pubblico dopo ogni sessione e riesaminare rapidamente le presentazioni per migliorarle prima di proporle di nuovo. Gli autori di questo libro hanno vissuto in un ambiente di questo tipo negli ultimi cinque anni: la storia della nostra esperienza con No Fluff, Just Stuff è il primo interludio di questo libro (una caratteristica di cui parleremo nei dettagli più avanti nell'Introduzione).

No Fluff, Just Stuff

In generale, i fanatici dei computer che amano parlare di tecnologia e si impegnano a realizzare una presentazione possono proporla due o tre volte al massimo, sempre se sono fortunati. La tecnologia cambia rapidamente e non esistono così tanti convegni e opportunità di dibattito. Questa argomentazione non vale però per No Fluff, Just Stuff, una serie di conferenze tecniche relative a un'ampia varietà di argomenti legati allo sviluppo e alla gestione del software. Ogni anno la conferenza si sposta in 25-35 città degli Stati Uniti e di tanto in tanto anche in altri paesi. Il tour conta 12-15 oratori (compresi gli autori di questo libro) che partecipano virtualmente a ogni evento tutti gli anni. Ognuno di loro ha parlato al pubblico almeno 50 volte; alcuni hanno superato le 100 presentazioni. Dopo aver proposto lo stesso contenuto tecnico più volte, il risultato può dirsi davvero raffinato. No Fluff, Just Stuff offre anche un laboratorio esclusivo per l'osservazione e il collaudo di stili e tecniche di presentazione. La maggior parte dei relatori non è impegnata in ogni fascia oraria e ha il tempo di dedicarsi ad altri interessi o di ascoltare altri oratori.

Una delle caratteristiche più interessanti delle conferenze No Fluff, Just Stuff è il modulo di valutazione: ogni partecipante è invitato a completarlo dopo ogni sessione e a includere i suoi commenti. Questo modulo chiude il ciclo di feedback e permette di sperimentare e capire più rapidamente cosa funziona e cosa no. In qualità di relatori avete l'opportunità di capire cosa va bene, applicare le conoscenze, ottenere un riscontro e procedere a ciclo continuo in questo modo.

No Fluff, Just Stuff è l'ingrediente segreto della nostra prospettiva sulle presentazioni. Dopo aver affrontato così tante volte un argomento tecnico, siamo arrivati a conoscerlo a menadito. Questo ci ha consentito di espandere il nostro pensiero in maniera diversa per presentare materiale difficile, e il ciclo di feedback immediato ci ha permesso di capire se funzionava o no. Insaponare, risciacquare e ripetere... anno dopo anno.

Verso i pattern

Non sorprende che le presentazioni siano un argomento di conversazione popolare tra i relatori che partecipano regolarmente a No Fluff, Just Stuff (conversazioni a volte incoraggiate da una dose generosa di whisky). Nel corso di tali discussioni, Neal ha sviluppato l'idea di applicare anche alle tecniche di presentazione un concetto comune nel mondo dell'ingegneria del software (i *pattern* e gli *antipattern*).

NOTA

In questo testo i nomi dei pattern appariranno in **grassetto**, mentre quelli degli antipattern in **grigio**. Per orientarvi vi consigliamo di consultare il Glossario in fondo al libro che contiene tutte le definizioni dei pattern.

Il mondo del software ha rubato l'idea dei pattern e degli antipattern a Christopher Alexander, un architetto (edile, non informatico) che nel 1977 ha scritto il libro *A Pattern Language*.¹ Alexander descriveva gli schemi architettonici (*pattern* in inglese) da lui osservati, che abbracciavano varie culture, regioni ed epoche, catalogandoli e suddividendoli in categorie. Altri architetti hanno scoperto nel libro di Alexander un modo interessante per raggruppare e valutare elementi e stili simili, pur non considerando il metodo rivoluzionario. Tuttavia, il libro di Alexander ha ispirato un impegno simile anche in altri campi. Il concetto di pattern è divenuto popolare nel mondo del software grazie all'influente libro *Design Patterns*,² detto anche il libro della "Gang of Four" (GoF, dal nickname collettivo dei suoi autori). Gli ingegneri del software utilizzano il concetto di pattern per descrivere molti problemi comuni; il libro della GoF ha definito un formato per i pattern che è divenuto pressoché uno standard nel mondo del software.

Struttura dei pattern

Il nostro libro prende in prestito parte della struttura dei pattern utilizzata nel libro della GoF. Tale struttura offre un mezzo di organizzazione efficiente, che fornisce un modo coerente di presentare enunciati sul valore, precauzioni e processi per ciascun pattern descritto. Abbiamo assegnato a ogni pattern un nome e una definizione e abbiamo incluso le sezioni di contenuto appropriate per il pattern in questione. Le sezioni relative ai pattern sono presentate nella tabella alla fine di questo paragrafo.

Le tecniche concrete sono mostrate sia in Keynote sia in PowerPoint, ma i pattern esistono a un livello più profondo rispetto alle funzionalità degli strumenti. Anche se utilizziamo gli strumenti di presentazione per implementare i pattern, l'elenco non deve essere inteso come una lista delle funzionalità di Keynote e PowerPoint. I paragrafi che vanno sotto il titolo di "Meccanica" spesso spiegano che un particolare pattern può avere implementazioni diverse in base alle funzionalità degli strumenti (per un esempio fate riferimento al pattern **Invisibilità**).

La nostra classificazione dei pattern non è perfetta e, quando lo riterremo opportuno, devieremo da essa; in ogni caso, un qualsiasi schema di classificazione è sempre meglio dell'assenza di uno schema. Uno dei vantaggi ottenuti con i pattern nel mondo del software riguarda il formato e la nomenclatura condivisi da tutti i pattern: non esiste un linguaggio comune per parlare della progettazione e dell'esecuzione nel mondo della presentazione, o almeno non è esistito finora.

Per un assaggio dell'aspetto di un pattern vi mostreremo il pattern semplificato **Banco informazioni**, accompagnato da annotazioni che ne presentano ciascuna sezione.

Nome della sezione	Descrizione
Nome	Il nome del pattern o dell'antipattern ideato per creare associazioni facili da ricordare.
Alias	Altri nomi per il pattern o l'antipattern.
Definizione	La definizione del pattern (o dell'antipattern).
Scopo	Perché utilizzare questo pattern o evitare questo antipattern.
Applicabilità ed effetti	I tipi di presentazioni per cui è più adatto un pattern e le possibili conseguenze (positive e negative) di un pattern o di un antipattern.
Meccanica	I passaggi necessari per far funzionare questo pattern o i metodi per evitare un antipattern. Questa è la sezione di ogni parte su cui si basa l'azione e contiene istruzioni dettagliate per i pattern o consigli concreti per evitare gli antipattern.
Usi conosciuti	Esempi comuni di utilizzo di questo pattern.
Pattern correlati	Altri pattern o antipattern che aggiungono sfumature, si oppongono o migliorano questo pattern.

Pattern: Banco informazioni

Alias

[Indica altri nomi per il pattern, stabiliti da noi o sentiti da altri.]
Morte causata da PowerPoint, Ponte A.

Definizione

[La sezione "Definizione" contiene una nostra definizione del pattern o dell'antipattern.]
Un **Banco informazioni** è un documento creato con strumenti di presentazione, pensato per la distribuzione al fine di trasmettere informazioni e che non è mai stato presentato prima a un pubblico.

Scopo

[La sezione "Scopo" descrive le ragioni per utilizzare un pattern (o, nel caso di un antipattern, i motivi per cui alcuni relatori ne cadono preda).]
Potete utilizzare il layout spaziale per arricchire la spiegazione andando oltre la monotonia dei tradizionali paragrafi di testo. Spesso, gli strumenti di presentazione dispongono di un supporto per il disegno migliore rispetto agli elaboratori di testo; inoltre, le diapositive evocano meglio l'idea di "quadro" rispetto alla schermata dell'elaboratore di testo e scoraggiano le lunghe prose, spesso ignorate dal pubblico. Se gli elenchi puntati trasmettono tutte le informazioni desiderate, utilizzateli pure invece di dilungarvi in un testo a correre. È facile includere diagrammi come elementi primari della comunicazione o lasciare che questi (anziché la prosa) guidino la narrazione.

Applicabilità ed effetti

[Questa sezione fa riferimento alla situazione in cui è possibile applicare questo pattern. I pattern a volte funzionano meglio in determinate circostanze o in contesti a cui non avreste mai pensato. La sezione “Effetti” descrive i possibili effetti collaterali (positivi e negativi) di cui tenere conto durante l’utilizzo del pattern oppure eventuali compromessi tra la flessibilità della presentazione e il tempo di preparazione. Per esempio, in questo pattern vengono descritte le conseguenze negative del tentativo di presentare un **Banco informazioni**.]

Finché riuscirete a evitare che un **Banco informazioni** diventi un **Diapumento** (una “presentazione-documento”, vedi p. 96), gli strumenti di presentazione rappresenteranno un mezzo efficace per una comunicazione succinta. Tuttavia, le funzionalità di desktop publishing della maggior parte degli elaboratori di testo sono più adatte a questo scopo, pur con i limiti di uno strumento utilizzato in maniera diversa dal suo obiettivo originale. Per molti aspetti il pattern stesso è una prova del nove: se iniziate a creare una presentazione e vi ritrovate con un **Banco informazioni**, qualcosa è andato storto. Il piccolo vantaggio delle presentazioni rispetto agli altri mezzi di comunicazione è il controllo che il relatore ottiene sulla velocità di esposizione delle conoscenze. Non trascuratelo! Non provate a presentare un **Banco informazioni**: se non vi siete impegnati nella creazione di transizioni o animazioni, mostrerete una serie di diapositive piene di testo, che non utilizzano alcuna delle funzionalità che rendono efficaci gli strumenti di presentazione.

Meccanica

[La sezione “Meccanica” mostra come implementare il pattern o un’alternativa all’anti-pattern. Per i pattern riguardanti le diapositive, saranno mostrati esempi sia in Keynote sia in PowerPoint. Spesso è questa la sezione più dettagliata e complessa, quella che consulterete più spesso durante la realizzazione del pattern.]

Nessuna delle regole definite nel libro cambia quando create un **Banco informazioni**; quelle nel capitolo “Pattern per la creatività” sono particolarmente indicate in questo caso. Non utilizzate le transizioni e le animazioni per questi tipi di presentazioni di diapositive; dedicate invece il vostro tempo a un layout conciso e informativo. Non dimenticate l’antipattern **Tagliabiscotti**, particolarmente valido in questa situazione.

Usi conosciuti

[La sezione “Usi conosciuti” indica le situazioni d’uso comune del pattern o esempi specifici tratti da presentazioni nostre o di altri.]

Ogni azienda che non ha esplicitamente bandito le presentazioni **Banco informazioni** prima o poi le utilizza.

Pattern correlati

[La sezione “Pattern correlati” fa riferimento ad altri pattern del libro correlati al presente e spiega brevemente la relazione.]

I **Diapumenti** sono solitamente un tentativo non riuscito di creare un **Banco informazioni**. Decidete dal principio se vi serve una presentazione o un **Banco informazioni**; non provate a crearli entrambi.

L'antipattern **Tagliabiscotti** è particolarmente presente nelle presentazioni **Banco informazioni**: non lasciate che la *diapositiva* diventi l'unità di pensiero.

Solo perché state creando un **Banco informazioni** non dovrete ignorare i pattern per la creatività, come **Arco narrativo**. La possibilità di evitare le transazioni è un vantaggio di questo pattern, ma questo non significa gettare via tutte le altre tecniche valide.

Pattern, non ricette

Per prima cosa, i pattern operano a un livello inferiore rispetto alle ricette. Una ricetta contiene dei passaggi, a loro volta costituiti da istruzioni come “saltare” o “sbucciare”. I pattern ricordano i passaggi di livello inferiore presenti nelle ricette, le tecniche da padroneggiare per essere considerati un vero chef. Potete utilizzare i pattern di questo libro per creare le vostre ricette per contesti diversi, quali riunioni commerciali, dimostrazioni tecniche, esposizioni scientifiche e discorsi programmatici, come spiegato nel capitolo conclusivo. In secondo luogo, non esistono le “antiricette”: le ricette sono per natura positive, visto che servono per realizzare qualcosa. Tuttavia, molti dei problemi del mondo delle presentazioni derivano dalla presenza decennale di strumenti che favoriscono le cattive abitudini. Uno dei componenti più utili del movimento dei pattern nel software è l'identificazione degli *antipattern*, errori da evitare, comuni ma non evidenti. Gran parte dei nostri consigli serve a evitare queste cattive abitudini promosse da strumenti dannosi e cattivi esempi.

Pattern di presentazione

L'idea originale di Neal di applicare i pattern alle presentazioni è stata per la maggior parte un effetto collaterale dell'essere un cervellone che applica senza remore le metafore del software al mondo reale. Essendo fanatici dell'informatica, tutti e tre gli autori hanno immediatamente compreso l'utilità dell'applicazione del concetto di pattern e antipattern alle presentazioni. Nel mondo del software, i pattern consentono di etichettare concetti complessi con un singolo termine accettato a livello universale, che permette alle persone di parlarne in modo più efficace.

Per comprendere rapidamente l'idea di pattern ne prenderemo in prestito uno dall'opera originale di Alexander sull'architettura: si tratta di un pattern chiamato *Light on Two Sides of Every Room*.³ Il pattern afferma:

Quando possono scegliere, le persone gravitano sempre nelle stanze che presentano la luce su due lati e abbandonano le sale illuminate da un solo lato.

Di conseguenza, posizionate ogni stanza in modo che abbia uno spazio esterno su almeno due lati, quindi collocate le finestre su questi muri esterni in modo che la luce naturale cada all'interno di ogni stanza da più direzioni.

– Christopher Alexander

Il pattern prosegue spiegando gli esperimenti che hanno portato a questa conclusione, le implicazioni per altri ambiti dell'architettura e alcune conseguenze, positive e negative, della scelta di questo pattern. Come i nostri pattern, anche questo dispone di un *nome facile da ricordare*, di un *consiglio in base a cui agire* e di *conseguenze positive e negative*.

Abbiamo iniziato ad analizzare le presentazioni insieme utilizzando i pattern (e gli antipattern) per sintetizzare interazioni e implicazioni complesse in termini concisi. Con il tempo, questo ci ha permesso di pensare agli elementi delle presentazioni in nuovi modi. Utilizzando uno schema di classificazione come i pattern abbiamo rilevato elementi comuni mai riconosciuti prima e abbiamo potuto astrarli a un livello più elevato per migliorarne la comprensione. Per esempio, abbiamo identificato diversi pattern che possono aiutarvi a indicare al pubblico a che punto siete della presentazione: tra questi possiamo ricordare **Briciole** e **Fermalibri**. Abbiamo poi capito che entrambi i pattern manifestano il pattern più generico **Depositario del contesto**, che ci permette di pensare ad alcune regole generali applicabili alle diverse modalità di implementazione. Compilando l'elenco di pattern e antipattern abbiamo iniziato a rilevarli nelle nostre presentazioni, potendo così eliminare alcuni antipattern che vi si erano intrufolati.

Questo libro presenta proprio questa scrittura semplificata. La definizione dei pattern è il livello successivo per trasformare le presentazioni da un vago esercizio “lo capisco quando lo vedo” a un modo di pensare più obiettivo. Forniremo i termini e i concetti per aiutarvi a pensare e parlare delle presentazioni a livelli che non avete mai raggiunto in passato.

Trasformazione di un Banco informazioni in una presentazione

Molti relatori utilizzano gli strumenti di presentazione per annotare rapidamente le idee, generalmente utilizzando un elenco puntato. Durante la presentazione utilizzano le diapositive come promemoria, leggendo ogni punto elenco ed elaborandolo nella sofferenza del pubblico: partecipare a una presentazione di questo tipo è quasi una forma di tortura. Un relatore che utilizza questa tecnica ha trasformato un pattern utile (il **Banco informazioni**) in un antipattern.

Il pattern **Banco informazioni** descrive una presentazione, creata con uno strumento come PowerPoint o Keynote, che non è pensata per essere proiettata su uno schermo, ma per essere trasmessa, in genere tramite email, come un riepilogo di un argomento. I **Banchi informazioni** rappresentano il linguaggio standard parlato nella maggior parte delle aziende. Anche se vi mostreremo alcune tecniche per renderli migliori, ci concentreremo maggiormente sulla realizzazione di presentazioni destinate a uno schermo o a una parete. Una delle principali diversità tra un **Banco informazioni** e una presentazione è la velocità di comparsa delle informazioni: in un **Banco informazioni** è il lettore a controllare il ritmo, mentre nelle presentazioni è il relatore a gestire il flusso delle informazioni. Questa distinzione fa davvero la differenza.

Le presentazioni hanno due vantaggi importanti rispetto ai **Banchi informazioni**: canali più ricchi e dimensioni aggiuntive. Nel suo libro *Presentation Zen*,⁴ Garr Reynolds osserva che le presentazioni dispongono di due canali di informazioni. Uno è costituito dalla vostra voce, dal linguaggio del corpo e dal tono: questo canale è relativo per la maggior parte alle aree logiche del cervello, quelle abituate ad ascoltare e analizzare. Fa parte della natura umana il desiderio di saltare oltre, quindi la presentazione di una diapositiva di elenchi puntati garantisce che tutti leggano l'intera diapositiva non appena viene mostrata. Se seguite le convenzioni aziendali standard per le presentazioni, leggerete lentamente ogni punto elenco che tutti hanno già letto, elaborandolo man mano. È difficile rendere interessante una presentazione di questo tipo, anche se il pubblico è interessato all'argomento. Se le diapositive riproducono le parole che pronunciato, avrete creato solo noia. L'altro canale di comunicazione è più olistico, emozionale e corrispondente a un pattern; è molto più simile all'uso dell'umorismo, della paura o della sorpresa. L'utilizzo di

elementi visivi per accedere alle aree non analitiche del cervello del pubblico di solito aggiunge vivacità alla presentazione. Invece di sovraccaricare il canale analitico e ignorare quello olistico, dovrete utilizzare entrambi contemporaneamente per rafforzare il messaggio. Anche se potete scrivere una prosa che produce lo stesso effetto, questa scelta è più difficoltosa, perché l'efficacia del canale di informazioni secondario dipende in gran parte dalla sorpresa.

Arriviamo così alla seconda, importante differenza tra un **Banco informazioni** e una presentazione: la dimensione aggiuntiva del *tempo*. Quando fate girare un **Banco informazioni**, è il lettore (e non l'autore) a controllare la velocità di esposizione. È facile che si perdano le sfumature, quindi gli autori devono compiere sforzi maggiori per assicurarsi che la loro prosa non sia ambigua. Per la presentazione dello stesso materiale, un relatore esperto utilizzerà transizioni tra le diapositive e animazioni che sottolineino il messaggio. Molti dei pattern presentati sono studiati per dedicare tempo all'aggiunta di interesse al messaggio: il relatore può concedersi il lusso di valutare quali concetti sono più difficili e ideare sessioni di domanda e risposta più coinvolgenti. Le presentazioni sono spesso considerate un mezzo "piatto", un semplice insieme di immagini da stampare su carta o trasformare in PDF. Tuttavia, se realizzate correttamente, sono una delle forme di comunicazione più ricche, sorpassate solo dai film di Hollywood: infatti, permettono l'uso creativo di tutte le quattro dimensioni. Parleremo più approfonditamente di queste tecniche nei pattern come **Meteorologo** e nel capitolo sui pattern temporali.

Alcune tecniche affrontate potrebbero sembrare troppo elaborate per una presentazione da esporre una sola volta a colleghi o compagni di corso; tuttavia, i messaggi interessanti tendono ad acquisire altri destinatari. Quanto spesso avete creato una presentazione che comunicava qualcosa di utile e vi è stato chiesto di proporla più volte a destinatari diversi? Anche se alcune meccaniche dei pattern sono elaborate, la maggior parte può essere automatizzata con le funzionalità degli strumenti di presentazione moderni come PowerPoint e Keynote. Per esempio, uno dei nostri pattern più popolari è **Scia bruciata**, che richiede una certa configurazione ma che può essere implementato una volta per tutte attraverso un modello di diapositiva e utilizzato ripetutamente.

Organizzazione del libro

Nel libro viene affrontato l'intero ciclo di vita delle presentazioni, dall'ideazione alla consegna passando per la creazione. Il testo è quindi suddiviso in tre parti.

- Parte I, "Preparazione". Un progetto di presentazione inizia dalle decisioni sugli argomenti da trattare, sui destinatari, sulla durata e sull'ambiente di presentazione. In questa parte sono inclusi pattern relativi a considerazioni pratiche sul pubblico previsto, alle modalità per diffondere la propria idea e vari pattern per la creatività. Questi pattern aiutano a dare forma alle idee *in nuce* per prepararle alla presentazione. Vengono inoltre proposti alcuni consigli pratici su come collaborare a una presentazione, per esempio con il pattern **Creazione simultanea**, sottolineando anche le procedure da evitare (come nel caso di **Artefatto alienante**).
- Parte II, "Creazione". In questa parte sono affrontate le meccaniche delle diapositive e i passaggi da compiere per mettere in produzione le idee; tutti i capitoli descrivono modalità per creare le presentazioni. Nel capitolo "Pattern per la creazione di diapositive" sono disponibili consigli concreti per trasmettere le idee accompagnati

alle trappole più comuni da evitare. Il capitolo “Pattern temporali” contiene pattern che manipolano il tempo durante le presentazioni per aumentarne l’efficacia. Per finire, viene spiegato come distinguere le dimostrazioni dalle presentazioni e come adottare le strategie per creare meglio entrambi questi elementi.

- Parte III, “Esecuzione”. Dopo aver creato la presentazione perfetta dovete consegnarla. In questa parte sono evidenziate le tecniche per porre in risalto la vostra presentazione, a partire dalla preparazione del palco, ovvero dagli aspetti da considerare prima della presentazione (per esempio come incoraggiare il pubblico a comunicare l’apprezzamento con **Seminare la soddisfazione**). A questo punto devieremo dalla normale alternanza di pattern e antipattern per dedicarci agli antipattern relativi alle performance, vale a dire alle cose da evitare durante una presentazione. Saranno poi presentati i pattern relativi alle prestazioni, ovvero le tecniche per ottenere una presentazione migliore.

Interludi e persone

I pattern di questo libro sono generici: potete utilizzarli per creare ogni sorta di presentazioni (per esempio per una sala riunioni, un’aula scolastica o una sala banchetti). I pattern stessi sono indipendenti (anche se spesso fanno riferimento ad altri pattern) e ognuno è più adatto ad alcuni tipi di presentazioni che ad altri. Quando parliamo di un pattern lo affrontiamo nella maniera più “naturale”, vale a dire nel contesto in cui ha più senso. Detto questo, molti pattern hanno un’applicazione davvero vasta, anche se a volte è difficile capire come un particolare pattern possa essere applicato a un ambito diverso. Per esempio, parleremo della struttura di una conversazione utilizzando il pattern **Arco narrativo**, che si applica chiaramente ai discorsi programmatici ma anche alle presentazioni commerciali.

Uno dei meccanismi impiegati da questo libro per mostrare gli usi alternativi per i pattern è l’*interludio*. Gli interludi sono brevi intermezzi inseriti tra i pattern, che evidenziano un problema risolto da un pattern, offrono un ulteriore contesto per la comprensione del pattern, ne mostrano le modalità d’uso alternative o aggiungono un po’ di svago. Per natura un libro sui pattern è frammentato; gli interludi aggiungono interesse narrativo al libro, evidenziano gli usi alternativi e raccontano storie divertenti. Ogni interludio comprende una persona, e alcune persone appaiono in più interludi. Alcune sono reali, altre sono state inventate per facilitare una spiegazione; ognuna ha comunque un problema concreto da risolvere con l’aiuto dei nostri pattern.

Utilizzo del libro

I libri sui pattern sono per tradizione libri di testo, pensati per l’uso in aula o come riferimento “dopo il fatto”. La nostra speranza è che questo libro diventi una guida preziosa, ma vogliamo anche che sia leggibile come un libro “vero”, motivo per cui abbiamo inserito gli interludi. Ci auguriamo che queste storie (alcune sono aneddoti reali su esperienze che hanno portato allo sviluppo di un pattern o di un antipattern, altre sono vicende ideate unicamente per lo scopo della lezione) aiutino a rendere piacevole la lettura.

Sentitevi liberi di consultare il libro a piacere per trovare la vostra strada nell'uso dei pattern. Abbiamo inserito numerosi rimandi da un pattern all'altro, che vi consentono di approfondire l'argomento che più vi interessa.

Se non vedete l'ora di creare le diapositive, passate pure alla Parte II, "Creazione"; se preferite, però, fermatevi prima al capitolo "Pattern per la creatività" e assicuratevi di creare la cosa giusta.

Se avete già creato le diapositive e volete presentarle nel modo migliore, leggete la Parte III, "Esecuzione", in cui si parla di tutto ciò che dovete sapere (ed evitare) per presentare con efficacia.

Riepilogo

Abbiamo creato un modo di pensare alle presentazioni che mette alla vostra portata gli strumenti per realizzare presentazioni migliori. I nostri consigli sono concreti, dogmatici e generici, relativi a numerosi tipi di presentazioni. L'impegno aggiuntivo investito nelle presentazioni per seguire i consigli di questo libro sarà ben ripagato per almeno quattro ragioni. Per prima cosa, le tecniche di questo libro vi consentiranno di comunicare con le persone (e influenzarle) in modo più efficace. In secondo luogo, se la presentazione è avvincente, vi sarà magari chiesto di proporla più volte, perché avete acquisito una strategia, un modo utile di spiegare le cose o la giusta enunciazione di una missione. Terzo, vista la diffusione delle videocamere portatili, è molto probabile che qualcuno filmi la vostra presentazione per mostrarla in un secondo momento. Più "vivrà", più sarà visualizzata: è quindi bene che sia la vostra opera migliore. Infine, anche una qualità all'apparenza nascosta può rivelarsi e brillare: Steve Jobs era famoso per essersi assicurato che l'*interno* dei computer Apple fosse esteticamente piacevole. L'orgoglio legato alla maestria è evidente in tutto il prodotto, anche nelle parti che un consumatore normalmente non vede: il pubblico potrebbe non notare direttamente le qualità inserite nelle vostre presentazioni, ma quando confronterà il vostro lavoro con altri prodotti privi di tale caratteristiche, comprenderà immediatamente quale è di livello superiore.

Gli autori

Neal Ford

Neal è direttore, architetto del software e depositario del meme per ThoughtWorks, una società internazionale di consulenze IT mirata allo sviluppo e alla consegna di software end-to-end. Prima di lavorare per ThoughtWorks, Neal è stato responsabile della tecnologia presso DSW Group, Ltd., un'azienda riconosciuta a livello nazionale nel campo della formazione e dello sviluppo. Neal si è laureato in informatica alla Georgia State University, specializzandosi in linguaggi e compilatori, e ha ottenuto una laurea breve in matematica con specializzazione in analisi statistica. È autore e sviluppatore di applicazioni, materiali educativi, articoli di riviste e presentazioni video e ha scritto sei libri. La sue consulenze riguardano principalmente l'architettura, la progettazione e la realizzazione di applicazioni enterprise su vasta scala. Neal è inoltre un relatore famoso in tutto il mondo, che ha partecipato a oltre 500 conferenze per sviluppatori tenendo più di 2000 interventi. Per qualunque curiosità insaziabile su Neal, visitate il suo sito web

all'indirizzo <http://nealford.com/>. I commenti possono essere inviati a nford@thoughtworks.com; potete anche seguirlo su Twitter (@neal4d).

Matthew McCullough

Matthew McCullough si occupa da 15 anni di sviluppo del software e attualmente occupa la posizione di vicepresidente della formazione presso GitHub, Inc. È onorato di far parte di un team che sta aiutando l'industria del software a progredire verso un modo di lavorare più collaborativo e creativo. In passato Matthew è stato cofondatore di un'azienda di consulenza negli Stati Uniti, cosa che gli ha permesso di ottenere la libertà lavorativa necessaria per divenire un istruttore open source che viaggia per il mondo, con il sostegno di molte imprese, organizzatori di conferenze e amici. Matthew ha contribuito ai libri su Git di Gradle, Jenkins e O'Reilly, è autore della serie Git Master Class per O'Reilly, è relatore per il tour di conferenze No Fluff, Just Stuff, autore di tre delle prime dieci DZone RefCards e presidente volontario del Denver Open Source Users Group. Potete raggiungerlo via email all'indirizzo matthewm@ambientideas.com o su Twitter con il nome utente @matthewmccull.

Nathaniel Schutta

Nathaniel Schutta è un senior software engineer nella zona delle Twin Cities del Minnesota con una vasta esperienza nello sviluppo di applicazioni web basate su Java Enterprise Edition. Ha ottenuto una laurea in informatica presso la St. John's University (MN) e un Master of Science in ingegneria del software presso l'Università del Minnesota. Negli ultimi anni si è concentrato sul design dell'interfaccia utente: Nathaniel ha contribuito alle linee guida per l'interfaccia aziendale e ha offerto consulenze per numerose applicazioni basate sul Web. È da lungo tempo membro del gruppo Computer-Human Interaction Special Interest Group dell'Association for Computing Machinery ed è uno sviluppatore di componenti web certificato da Sun. Nathaniel sostiene che, se l'utente non riesce a capire un'applicazione, è lo sviluppatore ad aver commesso qualche errore. Insieme al suo lavoro sull'interfaccia utente, Nathaniel è coautore del framework open source Taconite, ha collaborato a due framework Java aziendali, ha sviluppato materiale di formazione e ha guidato diversi gruppi di studio. Nei brevi periodi di caldo del Minnesota, dove vive, trascorre molto tempo sul campo da golf (entro i limiti di tolleranza di sua moglie). Attualmente sta esplorando Ruby, Rails e Mac OS X, a cui è passato di recente. Nathaniel è coautore del best-seller *Ajax, la grande guida* e può essere contattato via email (ntschutta@gmail.com) o su Twitter (@ntschutta).

Ringraziamenti personali

Ringraziamenti di Neal

Voglio ringraziare la mia incredibile rete di supporto professionale, in particolare ThoughtWorks e Roy Singham, il genio pazzo che l'ha creata e i numerosi organizzatori di conferenze e partecipanti che ho incontrato nel corso di un anno, in particolare la conferenza No Fluff, Just Stuff che ha permesso la realizzazione di questo libro. Vorrei anche

ringraziare per il sostegno offertomi dalla mia famiglia e dai miei amici oggi sparsi in tutto il mondo, soprattutto il gruppo Cocktail Club e John Drescher. Uno dei grandi vantaggi della mia vita è la possibilità di incontrare e stringere amicizia con persone su tutto il pianeta: è questa la vera ricompensa per i numerosi inconvenienti legati al mio stile di vita. I miei amici e soprattutto la mia comprensiva moglie Candy sopportano il peso di molti di questi inconvenienti e le mie assenze durante i progetti come questo, che si mangiano gran parte del mio tempo; grazie per la vostra comprensione, ora avete tra le mani il risultato.

Ringraziamenti di Matthew

Il mio pubblico degli ultimi 12 anni è stato gentile; ha supportato i primi passi che accompagnano il viaggio di una vita nella direzione necessaria per diventare un relatore migliore. Il Denver Open Source Users Group e la serie di conferenze No Fluff, Just Stuff hanno investito su di me, con mio grande apprezzamento, e mi hanno permesso di continuare a crescere nel mio ruolo di istruttore tecnico. Questa linea di lavoro mi ha portato alla conversazione tra gli autori da cui ha preso vita questo libro nel 2008. I tre anni impiegati per la scrittura di questo libro con i miei coautori sono stati un'esperienza preziosa per i miei pattern di presentazione, la mia narrazione, le mie tecniche di creazione di un intervento e le mie capacità di IT.

Avere una grande rete di amici in ogni ambito (scienziati, avvocati, fisici, programmatori, contabili e chimici) è stata una vera benedizione, che mi ha permesso di ottenere punti di vista preziosi sul mondo della formazione e della presentazione. Grazie ai miei amici e alla mia famiglia allargata, che ha sopportato il peso di *Presentazioni: quello che i libri non dicono*, ha modellato le idee, ha contribuito con i suoi pensieri e ha proposto critiche utili. Continuo a sorprendermi della creatività, dell'utilità, dei contributi e dei consigli che la mia famiglia mi ha offerto durante la realizzazione di questo libro. Grazie papà, mamma e Jordan. Soprattutto, però, voglio ringraziare la mia splendida moglie Madelaine, per le sue revisioni e i suoi contributi legati al mondo della medicina, ma anche per la sua propensione a sostenere molte delle mie attività, come trascorrere del tempo con le nostre deliziose figlie Scarlette e Violette e portare a termine questo libro.

Ringraziamenti di Nathaniel

Per prima cosa, voglio ringraziare i miei coautori Neal e Matthew; la loro passione e la loro dedizione mi hanno reso un relatore migliore sotto molti aspetti. Vorrei ringraziare anche Jay Zimmerman per avermi dato l'opportunità di far sentire la mia voce nel tour No Fluff, Just Stuff; la possibilità di presentare una settimana sì e una no è davvero inestimabile. Nessuna citazione di No Fluff, Just Stuff sarebbe completa senza un sentito ringraziamento ai miei colleghi passati e futuri: Stuart Hallaway, Justin Gehrtland, Venkat Subramaniam, Brian Sletten, Ken Sipe, Mark Richards, Tim Berglund, Peter Bell, Jeff Brown, Brian Sam-Bodden, Kenneth Kousen, Dave Klein, David Hussman, David Bock, Ted Neward, Brian Goetz e Scott Davis. Non potrò mai ringraziare abbastanza queste persone per il *mentoring* e l'ispirazione che mi hanno dato negli anni. Vorrei inoltre ringraziare i miei colleghi dell'Università del Minnesota, in particolare John Carlis, che mi ha insegnato che le presentazioni non devono necessariamente essere noiose. Infine, voglio ringraziare mia moglie Christine e mio figlio Everett: senza il loro amore e il loro sostegno, oggi non sarei qui. Tutto quello che faccio lo faccio per loro.