

TECH PLAY

2025年8月14日
パーソルイノベーション株式会社

IT/TECH に関する学びのプラットフォーム『TECH PLAY』が共創イベントを開催 年間 150 本以上の登壇実績を誇る Canva Japan KT 氏と「伝わるプレゼン」をテーマに 成果を正しく伝えることでキャリアとスキルが広がる機会を提供 ～第 1 弾は「もう埋もれない！KT 流・成果が“正しく伝わる”プレゼンの極意」8 月 28 日(木)開催～

「はたらいて、笑おう。」をビジョンに掲げるパーソルグループのパーソルイノベーション株式会社 TECH PLAY Company（本社：東京都港区、TECH PLAY Company代表：片岡 秀夫）が運営する、29万人※の会員をもつテクノロジー人材のエンパワメントと企業のDX組織構築の支援サービスを提供する『TECH PLAY（テック プレイ）』は、年間150本以上の登壇や発信を行い、コミュニティ運営等に大きな影響力を持つCanva Japan株式会社 Japan Community Lead & Evangelist KT氏との共創企画として、発信力を高めるイベントをスタートします。第1弾となる講義編を8月28日にオンラインで開催し、自身の実績を「伝わる形」に変えるプレゼン術の極意を伝授し、これからのキャリア形成に役立つ内容を幅広い職種の方に向けてお届けします。

※2025年5月末時点



■イベント企画背景

『TECH PLAY』では、「テクノロジーを通じて社会に貢献しようとする人や組織の挑戦を支援する」をミッションに掲げ、登壇・発信の場の提供を行ってきました。

『TECH PLAY』を通じて発信をする会員の中には、技術や成果を持ちながらも発信するきっかけや手段を持たず、発信活動自体が心理的にも時間的にも負担になり、成果や挑戦が評価されないケースも見受けられます。そこで、自身の専門性や強みを言語化することでキャリアや評価につなげる機会を創出したいと考え、今回、発信やコミュニティ運営で豊富な実績を持つCanva Japan株式会社 Japan Community Lead & EvangelistのKT氏を迎え、発信の価値を届ける共創イベントを企画しました。9/18(木)には第2弾イベントの実施も決定しております。

■第1弾「もう埋もれない！KT流・成果が“正しく伝わる”プレゼンの極意」イベント概要

第1弾となる今回では、年間150本以上の発信実績を誇るKT氏が「伝わるプレゼン」の極意を公開するオンライン講義です。技術力や努力の結晶を「第三者に伝わる形」に変換するための視点・考え方や経験から導きだされた「伝わる」プレゼンと「伝わらない」プレゼンとの境界線など具体的な事例や体験談と共に解説します。

<開催概要>

- ・開催日時：2025年8月28日（木）12:00～13:05
- ・会場：オンライン（Zoom ウェビナー）
- ・企画：パーソルイノベーション株式会社
- ・費用：無料
- ・申込方法：以下より必要事項を入力のうえお申し込みください。

<https://techplay.jp/event/984602>

■第2弾 実践編「もう埋もれない！KT流・成果が“正しく伝わる”プレゼンの極意」イベント概要

第2弾では、1弾で学んだ伝わる構成・ストーリー・視点の大切さをもとに、『TECH PLAY』のプロダクトマネージャー 菅井が実際に作成したプレゼン資料を、KT氏がその場でライブ添削を行います。「惜しいポイントはどこ？」「もっと伝わる形にするには？」などをリアルに学べる、実践・解説セッションをお届けします。

<開催概要>

- ・開催日時：2025年9月18日（木）12:00～13:05
- ・会場：オンライン（Zoom ウェビナー）
- ・企画：パーソルイノベーション株式会社
- ・費用：無料
- ・申込方法：以下より必要事項を入力のうえお申し込みください。

<https://techplay.jp/event/984664>

■登壇者プロフィール

Canva Japan株式会社

Japan Community Lead & Evangelist

KT 氏

デザインの力を世界へ届けるため、Canva JapanのCommunity Leadとしてコミュニティ育成に参画。教育者やCanva公式クリエイターのコミュニティを支援し、Canva世界初となるビジネスユーザー向けコミュニティの立ち上げにも携わる。

これまでにデータビジュアライゼーションにおけるデザインの重要性をビジネスユーザーに伝え、その価値と組織文化をコミュニティが自発的に次世代へ継承する90日のプログラムDATA Saber認定制度を立ち上げ、現在3,000人超の卒業生を輩出し、世界でも稀有な例を生み出している。プロダクトが掲げるビジョンを伝導するには、文化の源泉であるコミュニティ作りが必須であるという理念のもと、TableauやSnowflakeといったデータ業界でコミュニティを通して製品の世界観の継承と文化醸成を牽引してきた経歴を持つ。著書に「データドリブンの極意」



■モデレーター

パーソルイノベーション株式会社

TECH PLAY Company PRODUCT Group プロダクトマネージャー

菅井 祐太

Webアプリエンジニアとしてキャリアをスタートし、複数のWeb系事業会社で企画・開発・インフラまで幅広い領域を経験後、プロダクトマネージャーにキャリアチェンジ。2024年にパーソルイノベーション株式会社に入社し、現在は『TECH PLAY』のプロダクトマネージャーとして開発ディレクションやtoCマーケティングなど多岐にわたる業務を担当。



■『TECH PLAY』について < <https://techplay.jp/> >

約29万人のテクノロジー人材を会員にもつITイベント情報サービス『TECH PLAY』※、累計600回以上の開催実績を持つIT関連イベントの企画立案、企業のDX推進組織の構築支援など、各種サービスを提供しています。学習機会やつながりの創出によるテクノロジー人材のエンパワーメント、企業のデータ・テクノロジー活用を促すことで、日本の産業全体におけるデジタル化の推進を目指しています。

※2025年5月末時点

■パーソルイノベーション株式会社について < <https://persol-innovation.co.jp/> >

パーソルイノベーション株式会社は、パーソルグループの次世代の柱となる事業創造を目的として、2019年4月に事業を開始しました。人材紹介分野では、若年層・未経験を中心としたエッセンシャルワーク領域の人材紹介サービス『ピタテン』、採用管理・マーケティングツールを提供する『HITO-Link（ヒトリンク）』を展開しており、人材育成関連分野では、企業のDX組織構築の支援サービスを提供する『TECH PLAY（テックプレイ）』、リスキリング支援サービス『Reskilling Camp（リスキリング キャンプ）』や、コミック教材を活用した研修サービス『コミックラーニング』、副業マッチングサービス『lotsful（ロットフル）』などを運営しています。また、新たな事業開発やデジタルトランスフォーメーションを通じて、パーソルグループのイノベーションを加速していくことを目指しています。