

# "Майнд-менеджмент. Решение бизнес-задач с помощью интеллект-карт". Конспект полезных идей

## Мастрид

Данная статья представляет собой **выжимку** самых полезных фишек из книги Сергея Бехтерева "**Майнд-менеджмент. Решение бизнес-задач с помощью интеллект-карт**".

Автор данной статьи — не новичок, но и не опытный майнд мэппер — в числе прочих затрагивает следующие темы: «принципы работы мозга», «советы по проведению мозгового штурма», «правила построения интеллект-карт», «алгоритм АлСоЛюТ», «метод редактирования от Глеба Архангельского», «проведение презентаций с помощью интеллект-карт», «mind mapping для обучения и тайм-менеджмента».

В качестве подзаголовков статьи используются ветви интеллект-карты, с помощью которой она написана. Курсивом выделены идеи по использованию программы **Mind Manager**.

Приблизительный размер статьи ≈ **6 страниц**.



Интеллект-карты изобрел [Тони Бьюзен](#) в 70-е годы прошлого века и описал в своей книге «Думай головой». После этого они стали привычным инструментом работы многих интеллектуальных работников стран Западной Европы и США.



## **1. Использование обоих полушарий головного мозга**

- Информация запоминается тем лучше, чем больший объем коры головного мозга подключается к ее восприятию.

- Линейное представление информации в виде текста не до конца использует возможности нашего мозга по восприятию сгруппированной и связанной информации, содержащей в себе смысловые цвета, рисунки, схемы, типовые связи, так как задействует только левое полушарие головного мозга.
- При работе с картами дополнительно задействуется кора правого полушария, отвечающая за восприятие наглядных и цветных образов и творческую деятельность. Благодаря этому визуализированная информация воспринимается гораздо быстрее и помнится дольше.

## **2. Ассоциативность мышления**

- Наш мозг в силу своего устройства работает с информацией ассоциативно, а не линейно. При этом у нас в голове создаются образы, благодаря которым мы и понимаем информацию. Таким образом, представляя информацию в виде интеллект-карт, мы сильно упрощаем работу своего мозга по ее восприятию.



**Алгоритм майнд-менеджмента:** рождение идеи → мозговой шторм → структурирование и анализ информации (создание интеллект-карты) → действие → результат.

### **Мозговой шторм. Практические советы**

Суть метода заключается в том, что процесс выдвижения идей отделен от процесса их оценки и отбора.

- Оптимальное количество участников коллективного мозгового шторма 4-12 человек. Если участников больше 12, то эффективнее разделить их на подгруппы. Чем «разнообразнее» жизненный опыт участников, тем лучше.
- На роль ведущего лучше подойдет рядовой сотрудник, а не руководитель, так как это раскрепощает группу.

- Перед началом мозгового штурма рекомендуется провести разминку, для которой лучше брать отвлеченную и шутивную тему, например: «Придумать в течение 3 минут минимум 30 способов использования презерватива».
- На старте необходимо установить четкую цель вида «в течение 10 минут сформулировать минимум 20 способов решения задачи N».
- Во время этапа генерации идей запрещается их критиковать. Все уже полученные идеи должны быть постоянно видны, чтобы новые идеи могли от них отталкиваться.
- Как правило, процессу мозгового штурма уделяется от 10 до 30 минут, но при этом важно суметь рассчитать время таким образом, чтобы сессия заканчивалась на всплеске активности, а не от упадка сил.
- В *Mind Manager* есть встроенная функция мозгового штурма, включающая таймер: *Tools* → *Start Brainstorming*.

### **Правила построения интеллект-карт**

- Начинать нужно с центра и далее двигаться по часовой стрелке, начиная с верхнего правого угла.
- Для максимальной эффективности рекомендуется использовать как можно больше разных цветов, символов, рисунков, которые способствуют формированию множества образов в мозге и быстрому усвоению информации. Например, для того, чтобы понять запрещающий сигнал светофора, нужно мгновение. Представьте, насколько сложнее было бы это сделать, если бы вместо цветов был простой текст вида: «красный, желтый, зеленый». Как правило, для того чтобы вспомнить информацию из интеллект-карты, вам даже не нужно будет читать, что там написано, — достаточно просто пробежаться по рисункам, и у вас в голове тут же всплывет необходимая информация.
- Если вы составляете карту вручную, используйте печатные буквы, так как рукописный текст воспринимается значительно дольше.
- Иногда вы будете чувствовать, что необходимо добавить еще, например, две ветви, но никак не будет получаться сформулировать их название. В таком случае рекомендуется проводить ветви и оставлять их пустыми. В этот момент у вас сформируется незавершенное действие, и мозг станет сверхмотивированным, для того чтобы заполнить эти ветви и предложить необходимые варианты.

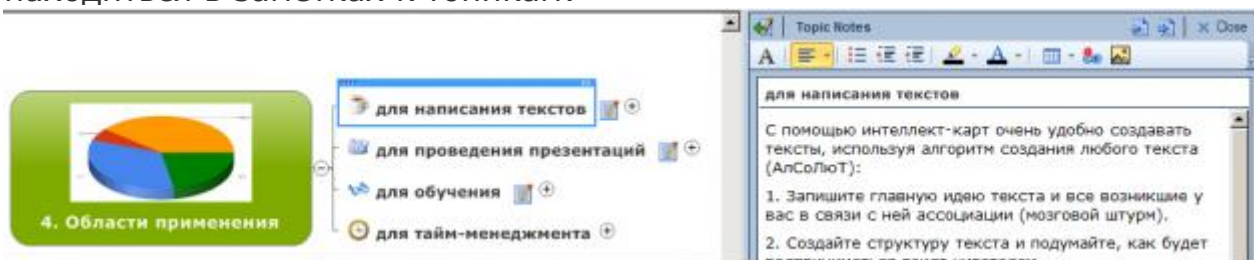
- Функция *Map Parts File Explorer* в *Mind Manager* позволяет отслеживать изменения в файловой структуре ПК и прямо из карты находить и открывать нужные файлы и папки.
- Вставлять гиперссылки в *Mind Manager* можно с помощью *drag and drop*.



### ***Mind mapping для написания текстов***

С помощью интеллект-карт очень удобно создавать тексты, используя алгоритм создания любого текста (**АлСоЛюТ**):

1. Запишите главную идею текста и все возникшие у вас в связи с ней ассоциации (мозговой штурм).
  2. Создайте структуру текста и подумайте, как будет восприниматься текст читателем.
- Процесс написания текстов с помощью интеллект-карт мотивирует сильнее, так как быстрее создается будущий образ текста в голове автора, что заставляет его завершить задуманное как можно скорее.
3. Напишите текст, используя *встроенный редактор Notes в Mind Manager*.
- Таким образом, во время написания текста у вас перед глазами будет структура всего текста в виде интеллект-карты, а сам текст будет находиться в заметках к топикам:



Благодаря тому, что постоянно видна структура текста и есть

возможность быстро переключиться с одной части текста на другую, обеспечивается непрерывность написания текста.

- *В Mind Manager есть удобная функция — автоматическая нумерация всех топигов Format → Numbering.*

4. Отредактируйте текст.

- Метод редактирования «День-Неделя-Редактура». Заключается в том, что готовый текст читается на следующий день после написания, а потом через неделю после написания, при этом вносятся необходимые правки.
- Прием для редактирования «Вкл./Выкл.» от Глеба Архангельского. Сначала текст читается на свежую голову, для проверки формы. Потом текст читается на пике усталости (например, в конце рабочего дня), и красным цветом отмечаются наиболее сложно воспринимаемые и непонятные места. Потом на свежую голову эти места упрощаются для того, чтобы статья была понятна читателю, находящемуся в любом состоянии. Книга "[Тайм-драйв](#)", отредактированная таким способом, многими отмечается как одна из самых простых, полезных и легко читаемых бизнес-книг.
- *Карты в Mind Manager можно экспортировать/импортировать в Word. Тогда главный топик становится заголовком, субтопики подзаголовками и т.д.*

5. Добейтесь выполнения цели вашего текста.

### ***Mind mapping для проведения презентаций***

- *В Mind Manager есть специальный Presentation Mode для представления интеллект-карт в виде презентаций. Карты из Mind Manager можно экспортировать в Power Point.*

Основные преимущества проведения презентаций с помощью интеллект-карт:

- У аудитории формируется точно такая же структура идей, как и у выступающего.

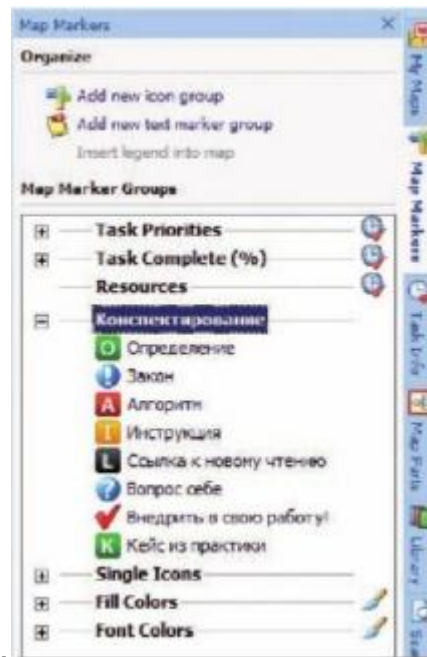
- Аудитория всегда понимает, в какой части презентации она находится и сколько еще осталось до кульминации (в отличие от PowerPoint).
- Выступающий может пропускать некоторые части карты, просто не показывая или не раскрывая все части полностью. Это позволяет вписаться в указанные временные границы, сохраняя при этом гибкость изложения. При этом у аудитории не возникает ощущения недосказанности, как это обычно случается, когда выступающий спешно перелистывает слайды PowerPoint.

Принципы оформления визуальной части презентации:

- «1=30»: не более 30 слов на экране;
- «Все, что можно заменить символами, нужно заменить»;
- «20=7»: за двадцать минут — не более семи разных карт или ветвей;
- «3+3»: не более трех разных цветов и шрифтов;
- «Не дублировать информацию на экране и в своей речи».

### ***Mind mapping для обучения***

- Произвел большое впечатление кейс Дмитрия Ладаева (директор по продажам ТЭК, KraftWay) по конспектированию книг с помощью Mind Manager. Когда видишь, как выглядит книга «7 навыков высокоэффективных людей» в виде стройной карты, то все вопросы по поводу эффективности такого подхода отпадают сами собой. «Тратя несколько часов, чтобы записать основные идеи, выделенные специальными пометками, я получаю возможность в считанные минуты вспоминать целиком прочитанные книги. В том числе этого удастся достичь с помощью специальных маркеров в шаблонах, которыми я



отмечаю топики интеллект-карты:

С помощью

специальных фильтров я делаю тематический отбор информации.

Например, для того чтобы выполнить все упражнения, которые я счел интересными, достаточно задать фильтр по маркеру „Внедрить в свою работу!“».

- В Mind Manager можно создавать шаблоны для разных целей. Например, для конспектирования книг у вас может быть один шаблон со своим набором маркеров, а для написания статей — другой.

### ***Mind mapping для тайм-менеджмента***

- Сергей Бехтерев применяет Mind Manager в связке с корпоративным **Outlook**, описывая свой опыт на страницах 7-ой главы.
- Описан опыт Валерия Шалаева (ген.дир. «Акрон») по ведению дел с помощью майнд-мэппинга и **матрицы Эйзенхауэра**.

	Важные	Неважные
Срочные	Не допускать	Делегировать
Несрочные	Делать	Не делать

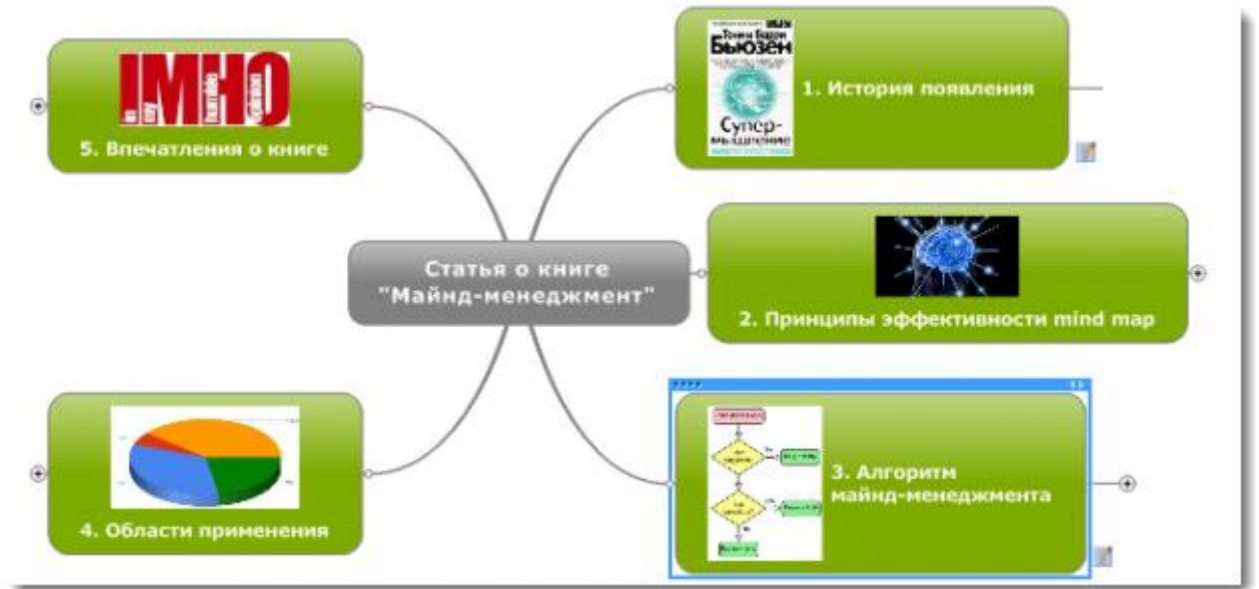
«Основное внимание должно уделяться

важным, но не срочным задачам. Тогда в работе будет минимум форс-мажора и стресса, максимум управляемости и результативности».

- Описан полезный кейс Юрия Вировца, президента группы компаний Headhunter.ru, о способе принятия решения на основе метода многокритериальной оценки Томаса Саати (**Метод анализа иерархий**). Этот метод можно применять, когда необходимо осуществить выбор из нескольких альтернативных вариантов, для оценки которых подходят одинаковые для сравнения критерии. Суть метода: после формулирования проблемы определяются критерии для сравнения, потом проставляется вес каждого и происходит оценка имеющихся вариантов на основе взвешенных критериев.
- Применение **SWOT-анализа** в интеллект-картах для всесторонней оценки подчиненных описано в книге на примере Дмитрия, менеджера IT-компании. Оценка производится по четырем параметрам: Strengths — сильные стороны, Weaknesses — слабые стороны, Opportunities — возможности, Threats — угрозы.
- *Организовать управление задачами можно непосредственно в Mind Manager. Для этого данная программа располагает функцией добавления задач, календарем, приоритетами, тегами, диаграммой Гантта и пр.*







Взято с сайта

<http://betteri.ru>