

# Эффективная обработка информации (Mind mapping)

2-е издание, исправленное

Бабич А.В.

Национальный Открытый Университет "ИНТУИТ"

2016

Эффективная обработка информации (Mind mapping)/ А.В. Бабич - М.: Национальный Открытый Университет "ИНТУИТ", 2016

Майндмеппинг, как техника быстрого и эффективного запоминания и осмысления информации, прочно и по праву завоевала себе место в арсенале современного делового человека. Данный курс предназначен для студентов первых курсов вузов, учащихся старших классов, профессионалов в самых разных областях – всех, кто хочет попробовать свои силы в построении и использовании "ментальных карт".

С помощью этого курса вы сможете составить представление о майндмеппинге, убедиться в простоте и полезности этой техники независимо от рода вашей деятельности. Курс поможет сделать первый шаг на пути совершенствования своих мыслительных способностей, поверить в свои силы, раскрыть творческие способности. Рассматриваются как теоретические основы майндмеппинга, так и правила построения ментальных карт и способы применения техники в самых разных областях человеческой деятельности.

(с) ООО "ИНТУИТ.РУ", 2011-2016

(с) Бабич А.В., 2011-2016



## Визуальное мышление

В этой лекции мы рассмотрим такие вопросы: ассоциации как основа работы человеческого мозга, понятие о теориях обработки, систематизации и визуализации информации, Mind mapping и визуальное мышление.

Как уже говорилось выше, предметом этого курса является mind mapping – эффективная техника повышения персональной продуктивности. Но прежде чем обсуждать области применимости mind map'ов, правила их построения и типичные ошибки их использования, более того, прежде чем пытаться объяснить, что такое mind mapping вообще, нужно поговорить о визуальном (или радиантном) мышлении, воплощением и результатом которого являются mind map'ы.

## Ассоциации как основа работы человеческого мозга

Вы когда-нибудь задумывались о том, на каких принципах основана работа тех сверхмощных компьютеров, которые каждый из нас носит внутри своего черепа? Готов держать пари – первая мысль, пришедшая в голову большинству читателей, была о микропроцессорах, лежащих в основе наших ноутбуков и рабочих станций. Однако смутные подозрения о несопоставимости "весовых категорий" кремниевого микрочипа и головного мозга все же не дают нам с уверенностью рассуждать о том, как все просто – двоичная арифметика, "есть импульс – нет импульса" и все такое. Да, как модель работы мозга двоичная машина вполне приемлема, но очень уж грубая это модель (мы же помним, что любая модель отражает только одно, наиболее важное в данном контексте свойство объекта, правда?). Как-то слишком примитивно получается – свести наше мышление к нулям и единичкам. А как же тогда объяснить тот каскад мелких воспоминаний – ощущений, цветов, запахов, идей, проносящихся перед нашим мысленным взором, когда мы о чем-то думаем? Многие из этих образов для большинства посторонних людей никак не связаны с предметом наших размышлений и значат что-то конкретное только для них, поскольку связаны с какими-то личными воспоминаниями и переживаниями. Позвольте себе подумать о чем-то и не придерживайтесь какого-то определенного направления мысли – вы будете удивлены тем, как быстро и далеко вы

уйдете от первоначальной темы размышлений: сменяющиеся образы, связанные, как звенья одной цепи, вытаскивая друг друга из закров памяти, быстро уведут вас от объекта, о котором вы подумали. Конечно, можно попытаться объяснить подобное поведение нашего мозга тем, что он просто обрабатывает гениально сложную разветвленную программу обработки информации с учетом данных, уже хранящихся в памяти, но все далеко не так просто.

Любая информация, поступающая в наш мозг (неважно, что это – прикосновение, вкус, запах, цвет, звук), вытаскивает за собой на свет Божий массу мелких воспоминаний, мыслей и ощущений, подобно тому, как от упавшего в пруд камня расходятся по поверхности воды концентрические круги. А каждое из этих воспоминаний тянет за собой массу других, которые, в свою очередь, вызывают к жизни все новые и новые образы, мысли или идеи. Да, я понимаю, что уже немного утомил читателя своими пространными рассуждениями. А суть их состояла в том, что единички и нолики, возможно хороши для того, чтобы объяснить, как работает наш мозг на "физическом уровне", но если речь идет о принципах его работы, то следует говорить не о битах, а об ассоциациях как минимальных единицах обработки информации человеческим мозгом. Помните понятие лексемы как минимальной единицы языка, имеющей самостоятельный смысл? Так вот, в том языке, на котором "говорит" наш мозг, такими лексемами являются ассоциации. Что же такое ассоциация?

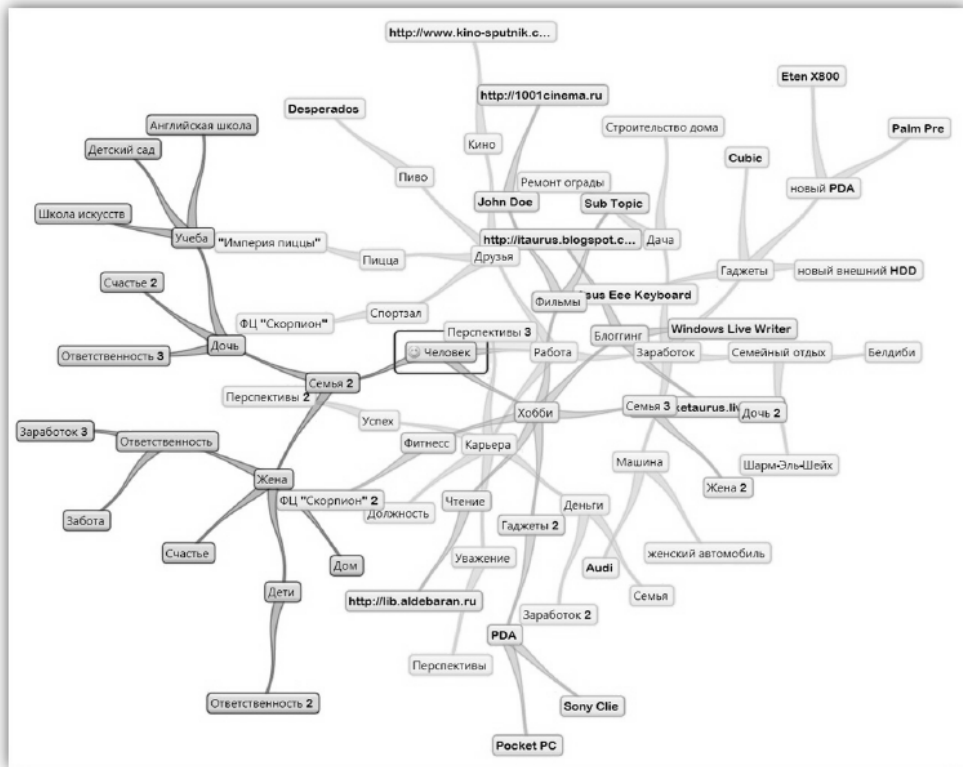
Ассоциация:

- в физиологии – образование временной связи между индифферентными раздражителями в результате их многократного сочетания по времени;
- в психологии – закономерная связь между отдельными событиями, фактами, предметами или явлениями, отраженными в сознании и закрепленными в памяти.

При наличии ассоциативной связи между психическими явлениями А и В возникновение в сознании человека явления А закономерным образом влечет появление в сознании явления В.

Итак, каждая ассоциация связана с огромным числом новых ассоциаций, которые, в свою очередь, связаны с новыми и новыми понятиями. Таким образом, мышление можно представить в виде сложного ассоциативного алгоритма, своего рода слалома по ветвям дерева ассоциаций, расходящимся от ствола – основной мысли. В свое время профессор Анохин (ссылка: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Анохин,\\_Пётр\\_Кузьмич](http://ru.wikipedia.org/wiki/Анохин,_Пётр_Кузьмич)) говорил, что возможности мозга по формированию ассоциативных связей намного превосходят его возможности по хранению информации. Что же касается информационной емкости мозга, то она тоже весьма впечатляет – доктор Марк Розенцвейг (ссылка: [http://en.wikipedia.org/wiki/Mark\\_Rosenzweig](http://en.wikipedia.org/wiki/Mark_Rosenzweig)) писал, что даже в том случае, если бы человек запоминал 10 единиц информации (слово, изображение или другое элементарное впечатление) каждую секунду в течение 100 лет, заполнить удалось бы менее одной десятой суммарного объема человеческой памяти. И сколько бы таких единиц информации ни хранилось у нас в голове, количество ассоциаций, связанных с ними, еще на несколько порядков выше! Потенциал человеческого мозга, связанный с созданием ассоциаций, поистине безграничен: все наши идеи, воспоминания и ощущения хранятся у нас в голове в виде своеобразных "треков" – извилистых ветвящихся дорожек, связывающих их с другими нашими мыслями.

Вот пример того, что обычно творится у нас в голове:



Не правда ли, весьма знакомая картина?

Таким образом, в основе работы нашего мозга лежат два важнейших принципа.

- Ассоциативное мышление – связь каждого воспоминания с массой других образов, и именно об этом принципе мы с вами говорили последние десять минут.
- Иерархия понятий – в каждом таком ассоциативном "треке" один из образов является главным (корневым), от которого расходятся ветви-дорожки к другим понятиям, идеям, воспоминаниям. В результате мы получаем некое дерево (или граф) образов, связанных с исходным понятием.

Если же постараться объединить эти два принципа (которые работают в комплексе, дополняя друг друга), то следует сказать о так называемом радиантном, или визуальном, мышлении. О нем мы поговорим в этой

же лекции, но чуть позже. А пока постараемся разобраться в том, какие же теории обработки, систематизации и визуализации информации существуют в данный момент, и не имеют ли они каких-то общих черт с описанными нами выше принципами работы человеческого мозга.

## Понятие о теориях обработки, систематизации и визуализации информации

### Существующие теории обработки информации

Начнем с определений.

Обработка информации – любое преобразование информации из одного вида в другой, производимое по строгим формальным правилам.

[glossary.ru](http://glossary.ru)

Теория обработки информации (information-processing theory) – направление научного знания, изучающее то, как люди обращаются с информацией, отбирают и усваивают ее, а затем используют в процессе принятия решений и управления своим поведением.

[mirslovarei.com](http://mirslovarei.com)

Теории обработки информации применяются при изучении восприятия, памяти, внимания, речи, мышления и решения задач экспериментальной психологии. В свою очередь, большой вклад в развитие упомянутых теорий внесли математическая логика, техника связи, теория информации и теория вычислительных систем. Почему же мы говорим "теории" – во множественном числе? Дело в том, что на самом деле следует говорить о целом семействе абсолютно разрозненных теоретических и исследовательских программ. Естественно, как и в любом научном сообществе, согласия между исследователями нет и в помине – мнения ученых сходятся лишь в некоторых исходных посылах, теории и методологии исследований. В рамках упомянутого семейства можно выделить такие широко известные в узких кругах подходы, как трансформационная лингвистика

(ссылка: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Генеративная\\_лингвистика](http://ru.wikipedia.org/wiki/Генеративная_лингвистика)), психология Пиаже (ссылка: [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Psihol/Jaroshev/11.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/Jaroshev/11.php)) и радикальный бихевиоризм. Бихевиоризм, в частности, занимался изучением поведения животных и активно распространял свои принципы на все области психологии. Однако возникли некоторые трудности при попытке распространить теорию и методы бихевиоризма на символические процессы человека, в частности, на языковые способности. Когда разочарование ученых в привычных методах стало всеобщим, исследователи-психологи обратились к другим теориям, в результате чего о бихевиоризме почти забыли. Тем не менее, ученые, развивающие теории обработки информации, разделяют со своими предшественниками-бихевиористами веру в эмпиризм, операционализм и т.п. Да, психологи отказались от распространения на людей выводов, полученных вследствие экспериментов с животными, и от объяснения видимого поведения индивидов внешними причинами, в частности, влияниями окружающей среды. В то же время общая методология и статистические методы обработки результатов экспериментов остались прежними – просто животных в качестве испытуемых сменили люди. Ученая братия вновь признала существование врожденных способностей и начала активно обсуждать такие внутренние процессы, как планы, стратегии, образы, решения и ассоциации.

XX век ознаменовался бурным развитием технологий связи – телефонии, радио и телевидения. Очень показательной была продемонстрированная психологами аналогия между обработкой информации человеческим мозгом и работой описанного в теории связи информационного канала. Большую роль в создании математической теории информации и переносе понятий теории связи на работу человеческого мозга сыграли исследования Клода Шеннона (знакомое имя, не правда ли?). Созданная им теория описывает передачу сообщений любой природы от любого источника любому получателю, в том числе и передачу сигналов внутри человеческого мозга.

Но вспомним еще об одном непонятном названии, упомянутом нами в начале этого раздела, – трансформационной лингвистике. В свое время Ноам Хомский (ссылка: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Хомский,\\_Ноам](http://ru.wikipedia.org/wiki/Хомский,_Ноам))

утверждал, что человеческий язык невозможно научно объяснить с позиций бихевиоризма. Он настаивал на том, что этот подход абсолютно неправильно представляет природу языка, игнорируя его структуру, правила и грамматику. Взамен этого он говорил о "правилах в голове" человека, позволяющих преобразовать (трансформировать) передаваемую информацию – разбить ее на смысловые единицы (слова) и связать эти единицы между собой. Отойдя от бихевиоризма, новая парадигма обработки информации в поисках идей все больше склонялась к лингвистике. Вот и современные исследователи стремятся обнаружить психологические процессы или умственные операции, которые лежат в основе языковой активности. Активно изучаются такие виды когнитивной активности, как восприятие, память, мышление и понимание. И понятие ассоциации опять не осталось в стороне.

Что же касается теории вычислительных систем, то за этим названием также скрывается целый выводок абсолютно разношерстных дисциплин. Сюда входят теория алгоритмов, численные методы, теория конечных автоматов, языки программирования, теория искусственного интеллекта и многое другое... И это не единственная черта, которая роднит теорию вычислительных систем с психологией обработки информации, – оба направления выросли из математической логики, оба занимались изучением природы разумного поведения, а появление вычислительных машин и развитие принципов, на которых они строились, привело к возникновению еще одной аналогии человеческих психических и интеллектуальных способностей. Машинные модели помогли в изучении мышления и в особенности – процесса решения задач. Отталкиваясь от этой аналогии, психологи пытаются объяснить, каким образом мозг получает информацию, перекодирует и сохраняет ее в памяти, каким образом он затем использует ее для принятия решений и управления поведением. Конечно, полного соответствия между работой мозга и компьютера нет и быть не может, но все же ученым удалось создать стройную концепцию, способную объяснить, каким образом интеллектуальная система – будь это человек или некое устройство – создает новые знания. Догадайтесь, какое понятие играет тут важнейшую роль? Да, конечно, вы правы – это понятие ассоциации!

## Систематизация и структурирование информации

Итак, с обработкой информации мы разобрались, перейдем теперь к систематизации. Конечно, мы не забываем о том, что систематизация информации – это составная часть алгоритма обработки информации, некий его этап, но все равно, об этом этапе нужно сказать отдельно. Как всегда, сначала обратимся к определению:

**Систематизировать** – распределить элементы информации по признакам родства, сходства, т. е. классифицировать и типизировать их.

smartcat.ru

Мозг человека (в контексте процессов восприятия, запоминания, преобразования информации и т.п.) работает именно с систематизированной информацией. Например, процесс запоминания проходит намного эффективнее, если человеку удастся рационально структурировать получаемую информацию, разложить по полочкам, как говорят в народе. В коммуникативных процессах (помните, мы говорили о языке и лингвистике?) систематизированное представление передаваемой информации также играет важную роль. Систематизация и структурирование информации – важнейшие психологические механизмы, благодаря которым человеческий мозг может эффективно обрабатывать большие потоки информации.

Стремление к целостному охвату объекта изучения, к систематизации знаний свойственно любому процессу познания. Многие исследователи отмечали, что процесс работы мозга над проблемой идет от осознания свойств, характеристик и функций объекта изучения к поиску недостающих структурных элементов, связей и отношений между ними. А если овладеть системным подходом и развить свое умение систематизировать и структурировать информацию, можно помочь мозгу работать эффективнее в процессе учебы и при решении профессиональных задач.

Структуры данных бывают разные – линейные (список), табличные, иерархические (дерево). Деревья (графы) понятий, построенные на основе ассоциативных связей, – наиболее естественный для нашего мозга способ представления (структурирования) данных (хотя, строго говоря, не следует путать ассоциативные и классификационные отношения). Вспомним о визуальном мышлении? Кстати, раз уж мы



заговорили о деревьях, то нам пора плавно перейти к рассмотрению вопроса о визуализации информации. Но прежде отметим, что существует целое направление научного знания, изучающее методы и приемы структурирования информации, которое называется информационной архитектурой. Классики говорят, что

информационная архитектура – как наука занимается принципами систематизации информации и навигации по ней с целью помочь людям более успешно находить и обрабатывать нужные им данные.

Louis Rosenfeld

## Визуализация информации

По сложившейся уже традиции, начнем с определения.

Визуализация информации – представление информации в виде графиков, диаграмм, структурных схем, таблиц, карт и т.д.

[ecsocman.edu.ru](http://ecsocman.edu.ru)

Зачем визуализировать информацию? "Глупый вопрос!" – воскликнет читатель. Конечно же, текст с картинками воспринимается лучше, чем "серый" текст, а картинки с текстом воспринимаются еще лучше. Недаром все мы так любим комиксы – ведь они позволяют нам буквально схватывать информацию на лету, казалось бы, не прикладывая ни малейших умственных усилий! А вспомните, насколько хорошо запоминался вам во время учебы материал тех лекций, которые сопровождалась слайдами!

Первое, что приходит нам в голову при слове "визуализация", – это графики и диаграммы (вот она, сила ассоциаций!). С другой стороны, визуализировать таким образом можно только числовые данные, никому еще не удавалось построить график на основе связного текста. Для текста мы можем построить план, выделить основные мысли (тезисы) – сделать краткий конспект. О недостатках и вреде конспектирования мы поговорим чуть позже, а сейчас скажем о том, что если объединить план и краткий конспект – "развесить" тезисы по

ветвям дерева, структура которого соответствует структуре (плану) текста, – то мы получим отличную структурную схему текста, которая запомнится намного лучше, чем любой конспект. В этом случае ветви будут играть роль тех "треков" – дорожек, связывающих понятия и тезисы, о которых мы говорили ранее.

Помните, как мы строили UML-диаграммы на основе описания проектируемой программной системы, полученного от ее будущих пользователей? Полученные картинки воспринимались и клиентами, и разработчиками намного проще и быстрее, чем текстовое описание. Точно так же можно "изобразить" абсолютно любой текст, не только техническое задание на разработку системы. Подход, описанный нами выше, позволяет визуально представить абсолютно любой текст – будь это сказка, техническое задание, лекция, фантастический роман или результаты совещания – в виде удобного и простого для восприятия дерева. Строить его можно как угодно – лишь бы получилась наглядная и понятная схема, которую хорошо бы еще проиллюстрировать подходящими по смыслу рисунками.

Такие схемы удобно применять и в общении при обсуждении каких-либо вопросов и проблем. Как показывает практика, отсутствие четких стандартов нотации не создает абсолютно никаких коммуникативных сложностей для участников обсуждений. Наоборот, использование невербальных форм представления информации позволяет концентрировать внимание именно на ключевых точках проблемы. Таким образом, визуализация является одним из наиболее перспективных направлений повышения эффективности анализа, представления, восприятия и понимания информации.

Ух, наконец-то мы покончили с нудным описанием научных теорий, методов и приемов, применяющихся для обработки, систематизации и визуализации информации! Предыдущая часть главы сильно утомила и автора, и читателей, и тем не менее, она была необходима: в результате мы увидели, что особенности работы нашего мозга уже активно применяются учеными в самых разных областях науки, многие вещи, которые кажутся нам привычными, – персональные компьютеры, пользовательские интерфейсы, базы знаний и т.д. – изначально строились с учетом ассоциативного характера человеческого мышления и его склонности к иерархическому представлению и визуализации

информации. Но вершиной и естественным графическим выражением мыслительных процессов человека является mind mapping, к обсуждению которого мы наконец-то переходим. А заодно попытаемся расширить наше понимание принципов визуального мышления.

## Mind mapping как графическое выражение и результат визуального мышления

Что ж, как работает наш мозг, мы почти разобрались. Мы выяснили, что для структурирования, понимания, обработки и запоминания информации наш мозг действует в соответствии с принципами визуального мышления (даже у "аудиалов" и "кинестетиков"). Причем это абсолютно естественный для него режим работы, в котором человеческий мозг функционировал изначально. Возникает закономерный вопрос – а нельзя ли каким-нибудь образом помочь мозгу, поддержать его работу в привычной для него манере?

Оказывается, можно! Для того чтобы научиться эффективно понимать, структурировать и запоминать информацию, достаточно овладеть техникой mind mapping'a, которая является прямым приложением и формой графического выражения визуального мышления. Идея состоит в том, чтобы некоторым образом изобразить центральный объект, от которого расходятся связи-ассоциации, соединяющие его с другими объектами (записи, изображения и т.д.). Таким образом, mind map представляет собой потенциально бесконечную сеть разветвляющихся ассоциаций, расходящихся из общего центра (или сходящихся к нему – это уж как посмотреть). Mind map строится на плоскости (неважно – рисуется ли на листе бумаги от руки или создается на экране компьютера с помощью некоторого CASE-средства), но, по сути, представляет собой трехмерную структуру. Нет, речь идет не о 3D-графике, уверены, вы сами поймете, о чем идет речь, когда начнете строить mind map'ы. Кстати, картинка, которую мы видели в начале этой главы, – тоже самый настоящий mind map!

Наш мозг в ходе работы с новой для него информацией выполняет пять основных функций.

1. Ввод (восприятие) информации через органы чувств.

2. Сохранение (удержание) информации в памяти. Сюда же можно отнести и способность извлечения (вспоминания) сохраненной в памяти информации.
3. Анализ (обработка) информации – выявление взаимосвязей между характеристиками изучаемого объекта и его связей (ассоциаций) с другими объектами. Кстати, связи эти могут быть не только ассоциативными. Возможны отступления и параллельные темы, подобия по форме и по содержанию, отличия от подобных объектов и т.д. Выделяют также классификационные родовидовые, иерархические связи, ролевые отношения и др.
4. Вывод (передача) информации в некоторой форме, например, в виде продукта творчества – произведения искусства, художественного или научного текста и др.
5. Управление всеми мыслительными и физическими процессами, происходящими в мозге и организме человека в целом.

Эти пять функций взаимно дополняют и продолжают друг друга. Например, эффективность анализа информации зависит от способностей мозга воспринимать и сохранять информацию, и, конечно же, без эффективного управления работой всех своих "узлов" мозг не сможет эффективно выполнять остальные функции. Вспомните арифметико-логическое устройство и устройство управления, из которых состоят микропроцессоры! Это хорошая аналогия – точно так же, подобно устройству управления, часть нашего мозга координирует работу всех остальных его компонентов.

Использование техники mind mapping'a помогает мозгу выполнять первые четыре функции максимально эффективно. Ввод и сохранение информации будут эффективными, если эта информация представлена в максимально наглядной визуальной форме. Анализ информации производится уже на стадии построения mind map'a, который, кстати, может быть и результатом мыслительного процесса, своего рода формой передачи информации.

Идея mind mapping'a прямо таки витала в воздухе, и даже странно, что до 70-х годов XX столетия она не находила практического воплощения, пока в 1971 году Тони Бьюзен (ссылка: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Бьюзен,\\_Тони](http://ru.wikipedia.org/wiki/Бьюзен,_Тони)) не начал работу над серией книг о возможностях человеческого мозга, своего рода "руководств пользователя" к нему.

Еще будучи на втором курсе университета, изнемогая от все более увеличивающихся учебных нагрузок (вы можете поверить в то, чтобы американский студент УЧИЛСЯ?), Тони Бьюзен заинтересовался вопросами эффективного использования человеческого мозга и, разочаровавшись в библиотеке, решил самостоятельно найти ответы на такие, без сомнения, важные вопросы:

- Как научиться учиться?
- Какова природа человеческого мышления?
- Как эффективно запоминать информацию?
- Как развить творческое мышление?
- Как овладеть техникой скоротения?
- Каковы современные достижения в области развития мышления?
- Нельзя ли разработать одну всеобъемлющую прикладную теорию эффективного мышления?

Работая над перечисленными проблемами, Тони принялся изучать психологию, нейрофизиологию мозга, нейролингвистику, кибернетику, методы скоротения и мнемонику, теорию восприятия, теорию творческого мышления и другие направления науки и со временем пришел к выводу о том, что наиболее продуктивно мозг работает только тогда, когда его возможности применяются в комплексе. Самые простые приемы показывали весьма впечатляющие результаты. К примеру, использование чернил всего двух цветов в конспекте не только добавило "живости" самому процессу, но и улучшило качество запоминания конспектируемого материала более чем в два раза, и это только один из множества примеров.

Черты будущей прикладной теории эффективного мышления проступали все четче. В порядке апробации разработанных приемов, да и просто как хобби, Тони стал помогать учиться своим отстающим сокурсникам, студентам других колледжей и школьникам. И (о чудо!) все они скоро достигли в учебе среднего уровня, а некоторые даже стали "круглыми" отличниками. Несколько школьников, которых считали отсталыми и неспособными к учебе, в результате занятий с Тони даже стали лучшими в выпуске!

В тех же 70-х годах Тони приобрел свой первый персональный компьютер (Apple, конечно), вместе с которым поставлялось 1000-

страничное руководство пользователя. Глядя на эту книгу, он подумал, что в голове любого из нас содержится компьютер, на много порядков более мощный, чем любой из созданных человеком, но кто читал руководство пользователя, прилагающееся к нему? Таких пособий просто нет! Именно поэтому в 1971 г. Тони Бьюзен решил написать ряд таких руководств по эффективному использованию человеческого мозга под рабочим названием "Энциклопедия человеческого мозга и его возможностей". В процессе работы над книгой контуры концепции радиантного мышления все четче вырисовывались перед мысленным взглядом автора.

Изначально Тони планировал применять mind mapping только как технику для простого и надежного запоминания информации и даже не рассматривал возможностей использования "ментальных карт" в каком-либо ином качестве. Однако, его брат Барри, который познакомился с идеей mind mapping'a в 1970 году, сразу же увидел в этой технике эффективный инструмент развития творческого мышления. Его в mind mapping'e привлекал не новый метод конспектирования, а возможность структурировать и отточить свои собственные идеи и мысли, выделить основные моменты и выявить связи между ними. Барри обнаружил, что mind mapping может быть очень мощным орудием мышления, позволяющим "навести мосты" между процессом осмысления и письменным изложением своих мыслей. Особенно это важно в учебной и научно-исследовательской деятельности. Сам Барри говорил, что овладение техникой mind mapping'a поставило его вне конкуренции во время работы над его диссертацией.

Важным преимуществом mind mapping'a для Барри стала возможность формулировать и оттачивать собственные мысли без необходимости многократной правки написанного. Отделив процесс мышления от письменного изложения, к моменту, когда наступало время садиться за письмо, Барри уже имел четкое понимание структуры работы и направления мыслей, отчего сам процесс их изложения становился гораздо проще. Свою диссертацию Барри закончил гораздо быстрее, чем за положенные три года, успел написать часть другой своей книги, основал новый ежеквартальный журнал по вопросам международной политики и поработал редактором в нем, занялся всерьез мотоспортом и даже женился (построив совместно со своей будущей женой mind map, посвященный планам на совместное будущее). Mind mapping до сих пор

остается для Барри основным методом научной работы. Благодаря использованию этого подхода он стал довольно плодовитым автором книг, статей и научных докладов. По его собственным словам, люди, впервые встретившиеся с ним, обычно начинают разговор с Барри такими словами: "Вы гораздо моложе, чем я думал. Как вам удалось столько написать за такое короткое время?".

Как уже было сказано выше, Тони решил, что следует написать книгу, посвященную mind mapping'у, и обсудил с Барри его возможную роль в ее написании. На тот момент их подходы к использованию mind mapping' а уже довольно сильно разошлись. В ходе своей преподавательской и писательской деятельности Тони наработал большой набор приложений mind mapping'a и приступил к работе по привязке этого сугубо практического метода к теории работы человеческого мозга и теориям обработки информации. Кроме этого, Тони попытался формализовать сам метод, сформулировав целый ряд законов правильного построения "ментальных карт".

Будучи сугубо научным автором, Барри смотрел на mind mapping' гораздо уже. При построении своих карт он почти не придерживался каких-либо строгих правил, почти не использовал цвета и изображения и вообще придерживался несколько иных взглядов на саму структуру "ментальных карт". Барри использовал их при написании научных работ, хотя иногда, и с большой для себя пользой, также применял mind mapping' в своей лекторской работе и для управления проектами. Объединяло же братьев понимание того, что учить людей надо не использованию некоторого практического метода или подхода, а новой манере мышления. Им хотелось написать книгу, которую можно было бы вручить человеку и сказать ему: "Она научит тебя мыслить и работать по крайней мере так же эффективно, как это делаем мы". Естественно, во время работы над книгой они задействовали всю мощь mind mapping'a (как это делал и автор этих строк, работая над книгой, которую вы держите в руках).

Теория mind mapping'a была впервые представлена на суд общественности в 1974 году, после выхода книги "Работай головой", логическим продолжением которой стала книга "Супермышление" (в оригинале "The mind map book"). 21 апреля 1995 года в Королевском Альберт-холле состоялся большой торжественный прием,

приуроченный к выходу в свет второго издания "Супермышления" в издательстве "ВВС". По некоторым данным, сейчас в мире как минимум треть миллиарда человек в той или иной форме используют mind mapping, и с применением специализированного ПО, и без него.

Именно о том, как научиться строить и эффективно использовать "ментальные карты", мы и будем говорить в последующих главах этой книги. А сначала, чтобы было с чем сравнивать, обсудим традиционные способы конспектирования. Но этим мы займемся в следующей главе.

## Выводы

- В основе работы человеческого мозга лежат ассоциации, причем способности мозга к созданию ассоциативных связей превосходят даже его возможности по хранению информации.
- В основе визуального мышления лежат два принципа: ассоциативное мышление и иерархия понятий.
- Теории обработки, систематизации, структурирования и визуализации информации так же, как и теория вычислительных систем, и теория информации, базируются на использовании ассоциаций.
- Mind mapping является прямым приложением и формой графического выражения визуального мышления.
- "Ментальная карта" представляет собой потенциально бесконечную сеть разветвляющихся ассоциаций, расходящихся из общего центра.
- В процессе работы с новой информацией мозг выполняет пять взаимодополняющих функций: ввод, сохранение, анализ, вывод и управление.
- Автором техники mind mapping'a является Тони Бьюзен, кроме прочего написавший в соавторстве со своим братом Барри книгу "Супермышление", прочесть которую рекомендуется всем интересующимся вопросами эффективного использования собственного мозга.

## Контрольные вопросы

- Дайте определение ассоциации.



- Какие еще существуют логические связи между понятиями, кроме ассоциативных?
- Что такое информационная архитектура?
- Какие функции выполняет мозг при работе с новой для него информацией и в чем они состоят?
- В чем состоит идея mind mapping'a и что в соответствии с ней представляет собой "ментальная карта"?
- В чем различались подходы Тони и Барри Бьюзенов к использованию mind mapping'a?

## Традиционные способы записи информации

Итак, в этой лекции мы рассмотрим такие вопросы: стандартные способы "свертывания" текста. Конспектирование, аннотирование и т.п. Недостатки и вредные последствия конспектирования, альтернативные способы и программные средства для ведения записей, использование графических нотаций.

В предыдущей лекции мы поговорили об ассоциациях как основе работы человеческого мозга, об аналогиях с теориями обработки, систематизации и визуализации информации, о визуальном мышлении и его прямом приложении – mind mapping'е. Еще мы выяснили, что техника "ментальных карт" была разработана Тони и Барри Бьюзенами, и узнали, каких замечательных результатов им удалось добиться с ее помощью. Что ж, казалось бы, вводная лекция позади и пора перейти к подробному рассмотрению основных принципов построения "ментальных карт", начать учиться применять их. Но потерпите немного – чтобы увидеть все преимущества mind mapping'a перед традиционными способами записи информации, вспомним вначале, в чем эти самые способы состояли, и поговорим о конспектировании.

## Стандартные способы "свертывания" текста

В прошлой лекции мы упоминали о том, что Тони Бьюзен начал свои исследования еще во время учебы в университете, почувствовав, что тонет в море информации. Один из вопросов, ответ на которые он пытался найти, – как научиться учиться, как эффективно фиксировать и запоминать информацию. Говоря более привычным языком, Тони Бьюзен хотел научиться конспектировать так, чтобы информация запоминалась и осмысливалась уже на стадии ее записи. Ведь, что ни говори, а конспектирование – это основной рабочий навык студента, точно так же, как для музыканта – умение читать ноты, а для врача – выписывать рецепты. Конечно, ни для студента, ни для музыканта или врача перечисленные нами действия не являются их основной задачей. Студент должен учиться, музыкант должен играть, а врач – лечить, но без соответствующих навыков они не смогут этого делать. И если музыканта или врача чему-то учат, то студента конспектировать не учит никто.

Автор этих строк более десяти лет "сеял разумное, доброе, вечное", работая сразу в двух вузах. В течение всего этого времени он не раз отмечал такие три вещи:

- Студенты совершенно не умеют конспектировать. Любую лекцию большинство из них рассматривает просто как еще один диктант. Люди (за редким исключением) не способны самостоятельно выделить и записать наиболее важные моменты лекции, не говоря уже о том, чтобы сделать из нее какие-то выводы! Без команды никто ничего обычно не записывает и даже после такой команды пишет только под диктовку. И что самое страшное, студенты привыкли к диктантам и с подозрением относятся к любым способам вовлечь их в учебный процесс...
- Кэш-память у большинства студентов попросту отсутствует. Звучит смешно, но записывать уже прозвучавшую мысль преподавателя, в то же время продолжая слушать – непосильная задача почти для всех. Считанные единицы могут совмещать эти два занятия. И дело даже не в отсутствии кэш-памяти или многозадачности, как однажды шутя пожаловался один из студентов, дело, увы, в отсутствии осмысления получаемой информации (кстати, многозадачность тоже надо тренировать – автор, к примеру, почти всегда, работая, одновременно просматривает художественные фильмы в небольшом окошке поверх окна браузера на втором мониторе).
- Даже сделав конспект, студенты не умеют им пользоваться. Действительно, последующий контроль знаний показывает, что конспект не особо помогает студентам усвоить материал – даже те из них, кто имеет полную запись надиктованного преподавателем, не демонстрируют того уровня знаний, которого можно было бы от них ожидать. Похоже, линейная запись текста не способствует не то что осмыслению, а даже запоминанию. Запись лекции на диктофон тоже, увы, проблему не решает...

Так как же конспектировать правильно? Прежде всего, отметим, что любой конспект – это "свернутый" текст, сжатое сокращенное его изложение. И способов такой "свертки" существует несколько. Рассмотрим же их детальнее, один за другим, начав все-таки с конспектирования.

## Конспект

**Конспект** (от лат. conspectus – обзор) – письменный текст, в котором кратко и последовательно изложено содержание основного источника информации. Конспектировать – значит приводить к некоему порядку сведения, почерпнутые из оригинала. В основе процесса лежит систематизация прочитанного или услышанного.

[www.2mm.ru](http://www.2mm.ru)

**Конспектирование** – процесс мысленной переработки и письменной фиксации информации в виде краткого изложения основного содержания, смысла какого-либо текста.

[www.hse.spb.ru](http://www.hse.spb.ru)

Результатом конспектирования, этой самой переработки и фиксации информации, как раз и является конспект. Немного ранее мы говорили о том, что даже наличие конспекта не дает обычно студентам особых преимуществ на экзамене. Почему? Ответ простой – они просто запоминают информацию, не осмысливая ее. Да и запоминают-то, увы, далеко не все...

Изначально же предполагалось, что конспект позволит студенту более-менее полно восстановить в памяти услышанное, даже если уже прошло некоторое время. Все мы, конечно, понимаем, что при составлении конспекта следует фиксировать только основные мысли текста, без ненужных подробностей и второстепенных деталей. И здесь идут в ход индивидуальность восприятия и привычные для человека способы записи и сокращений, в результате чего конспект тоже получается индивидуальным и, зачастую, непонятным для других людей (автор в свою студенческую бытность, помнится, любил сокращать запись за счет использования коротких английских слов, что делало конспекты бесполезными для сокурсников). Хотя это не так страшно. Страшно то, что на практике обычно конспектирование – процесс односторонний, выполняемый по принципу "раз записано на бумаге, то голову этим забивать не стоит". Такое вот внешнее запоминающее устройство получается, с которого, к тому же, загрузить

информацию в мозг, как мы уже говорили, обычно не удается.

Как же сделать "многоразовый" конспект, который действительно поможет вспомнить материал, когда это потребуется? В идеале для этого нужно не просто бездумно переносить услышанное на бумагу, а "пропускать его через себя", проводя первичную обработку информации. Запись под диктовку просто убивает мышление. Вы, по сути, работаете принтером, бездумно печатающим отправленный на него файл. Для того чтобы "включить" мозг, нужно:

- уметь ориентироваться в общей структуре лекции (текста) – выделить вступление, основную часть, заключение;
- уловить логику изложения материала – понять систему изложения материала автором, ход развития его мыслей;
- выделить ключевые мысли – те тезисы, на которые нанизан весь остальной материал;
- определить уточняющую информацию и лаконично сформулировать основное, не перенося на бумагу все услышанное (прочитанное) дословно.

В любом прочитанном тексте или услышанной речи мы интуитивно выделяем опорные или ключевые слова и фразы – вот их-то и нужно записывать, ведь именно они несут основную смысловую и эмоциональную нагрузку, определяют содержание текста. Выделение ключевых слов – первый этап свертки текста, так сказать, смысловой компрессии материала. Второй этап – фиксация информации, представление этих ключевых слов и фраз в некоторой форме.

### 1. Выделение ключевых слов

- смысловая компрессия материала

### 2. Фиксация информации

- представление ключевых слов и фраз в некоторой форме

Если же говорить о форме, то конспекты бывают формализованные и графические. Рассмотрим эти два типа записей.

## 1. Формализованные конспекты

Идея таких конспектов состоит в том, чтобы заполнить записями ячейки заранее заготовленных таблиц или ответить на вопросы заранее заготовленной анкеты. Конечно, не любой текст можно законспектировать таким образом. Такие вещи применимы в основном при описании характеристик каких-либо объектов или явлений, особенно если конспект готовится по нескольким источникам или ставится цель сравнить различные точки зрения или объекты. Иногда такие конспекты называют плановыми или схематически плановыми.

## 2. Графические конспекты

Записи располагаются по всей площади листа бумаги так, чтобы была видна иерархия понятий и взаимосвязи между ними. Для каждого текста можно сделать не один, а несколько графических конспектов, отображающих текст в целом либо его отдельные части. Такие конспекты близки по форме к "ментальным картам", но все же это не совсем, а вернее, совсем не они. Вы наверняка помните, что mind map строится в виде центрального объекта, от которого во все стороны расходятся связи к другим объектам, а графический конспект – это структура, напоминающая многоуровневый маркированный список в MS Word.

Вспомните свои студенческие времена – часто вы конспектировали лекции в виде многоуровневых списков или бессонными ночами чертили таблицы, которые затем заполняли во время занятий? То-то же! Чаще всего вы просто писали строка за строкой, создавая более-менее связный, но абсолютно "серый" для восприятия текст. Но об этом мы еще поговорим чуть далее, а сейчас рассмотрим виды привычных для нас текстовых конспектов.

- Текстуальный конспект – это конспект, созданный в основном из цитат. Уже потом к текстуальному конспекту можно легко присоединить план и дополнить его уточняющей информацией. Такой вид конспекта лучше всего подходит тем, кто пишет научную работу или изучает литературу, именно в таких случаях цитаты авторитетных авторов всегда важны. Однако есть одно

"но" – составить такой конспект не так-то просто. Чтобы это сделать, нужно уметь выделить наиболее значимые цитаты – именно те ключевые мысли автора, которые составляют основу всего повествования.

- Сводный конспект – сочетает в себе выписки, цитаты, план, тезисы, что удобно. Обычно такие конспекты создаются теми, кто умеет работать с материалом сразу несколькими способами. Чтобы составить такой конспект, требуется умение быстро и лаконично излагать свои мысли и одновременно работать с планом и авторскими цитатами. Вспомните о многозадачности!
- Тематический конспект – способ ведения записей, абсолютно отличный от рассмотренных выше. Тематический конспект составляют, чтобы ответить на какой-нибудь четко определенный вопрос, пользуясь при этом информацией из нескольких источников. Содержание каждого источника в полной мере не раскрывается, ведь такая цель не стоит. Нужно не рассказать, о чем говорится в источниках, а проанализировать заданную тему, раскрыть поставленные вопросы и изучить их с разных сторон. Создать такой конспект опять-таки непросто – придется перерывать немало литературы, чтобы раскрыть тему максимально полно и исчерпывающе.

Какие же средства применяются людьми в ходе конспектирования? Их несколько.

- Линейная запись – стандартный "серый" последовательный текст. А чтобы сделать его не таким "серым", часто используются различные оформительские средства, которые включают в себя сдвиг текста по горизонтали или по вертикали, выделение жирным или другим цветом особо значимых слов, подчеркивание, заключение в рамку. Помните Тони Бьюзена, сообщавшего о том, каких замечательных результатов позволило добиться добавление в конспект всего лишь двух цветов?
- Выделение тезисов – краткая формулировка основных мыслей, положений изучаемого материала. Тезисы дают возможность кратко и емко раскрыть содержание текста, концентрируясь только на тех фразах, которые наиболее четко выражают основную мысль автора. Довольно часто тезисы путают с цитатами, но это разные вещи. Да, тезис часто может быть цитатой, но чаще это лаконично

перефразированный самим студентом материал.

- Вопросы-ответы – поделив лист на две части вертикальной чертой, конспектирующий слева самостоятельно формулирует вопросы или проблемы, затронутые в данном тексте, а в правой части дает ответы на них. Один из вариантов способа "вопросов-ответов" – это таблица, где слева расположены формулировки проблем, поднятых автором (лектором), а справа – их решения. Иногда в таблице могут появиться дополнительные графы для комментариев или вопросов, возникающих в процессе конспектирования. Помните формализованные конспекты? Речь шла о заранее заготовленных таблицах. А вот если использовать этот метод на ходу, опять-таки возникает проблема многозадачности...
- Использование схем – фрагменты текста (пояснения, опорные слова, фразы, цитаты и тезисы) в сочетании с рисунками позволяют создать максимально лаконичный, но в то же время довольно емкий конспект. Впрочем, пояснений иногда не пишут вовсе, полагаясь на силу ассоциаций, правда, в некоторых случаях такой конспект может стать абсолютно бесполезным.
- Комбинированный конспект – вершина мастерства студента, конспект, в котором умело применяются все перечисленные выше способы, сменяя друг друга в зависимости от вида материала, от желания и умения конспектирующего. А еще такой конспект очень хорошо отражает индивидуальность студента...

А чтобы процесс конспектирования был более эффективным, студенту следует придерживаться таких нехитрых правил:

- Не стоит начинать записывать с первых же слов преподавателя, лучше дослушать его мысль до конца и постараться "пропустить ее сквозь себя", понять ее. Запись надо начинать в тот момент, когда преподаватель высказал свою мысль и начинает ее комментировать и углублять.
- В конспекте обязательно нужно выделить отдельные части, не стоит делать текст "серым". Заголовки, подзаголовки, темы, выводы из написанного должны быть выделены и четко различимы. Выделять можно подчеркиванием, другим цветом (хотя тут тоже надо знать меру, не стоит делать из текста палитру), заключением в рамку. Для обозначения абзацев и пунктов плана



хорошо помогают отступы от левого края, неплохо также вставлять между абзацами текста пустую строку. Со временем каждый студент вырабатывает для себя систему выделения смысловых частей конспекта.

- Используйте условные обозначения. Это может быть что угодно, но наибольшую свободу предоставляют математические знаки (тут в авторе выиграло его математическое образование). Вы можете использовать обозначения следования ( $\rightarrow$ ) и равносильности ( $\leftrightarrow$ ), знаки отношений (равенства, приближенного равенства и неравенства, "больше" и "меньше"), кванторы ( $\forall$  и  $\exists$ ) и логические операции ( $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $\neg$ ) знаки объединения ( $\cup$ ), пересечения ( $\cap$ ) и включения ( $\subset$ ) множеств, знак принадлежности множеству ( $\in$ ) и многие другие символы. И это только несколько примеров, которые первыми приходят в голову! Опять-таки, со временем выработается свой личный стиль, своя система обозначений, позволяющая быстрее конспектировать и затем быстрее и проще изучать написанное. Сюда же относятся аббревиатуры и сокращения, но мы не советуем ими излишне увлекаться, лучше использовать только общепринятые.
- Сокращайте запись за счет использования иностранных слов. Помните фразу автора насчет английских слов в его конспектах? Дело в том, что английские слова в среднем короче русских, так что вы с успехом можете тратить на запись меньше времени, вместо "если" используя "if", вместо слова "человек" – слово "man", а вместо "плохо" – "bad". Опять-таки, иногда удобно еще более сокращать запись, заменяя английские слова сокращениями, типичными для SMS-сообщений, например, "4U" вместо "for you" и т.д., хотя этим тоже не следует слишком увлекаться.
- Избегайте пространных рассуждений. Нужно стараться записывать материал в виде простых повествовательных предложений. Не стоит пытаться фиксировать речь преподавателя дословно, основная мысль при этом часто теряется, к тому же синхронную запись вести очень трудно. Пропускайте услышанное сквозь себя, отбрасывайте второстепенное, не влияющее на главную мысль изложения.
- Если у вас возникли вопросы, оставьте пустое место. Иногда бывают ситуации, когда некоторые моменты вам не до конца понятны, значение некоторых терминов не совсем ясно, а выводы

кажутся сомнительными. В таких случаях нужно либо прерывать лектора и уточнять непонятные моменты сразу, либо оставить место, чтобы после занятий расспросить преподавателя обо всех неясностях, а позже записать. Кстати, признаком активного, осмысленного конспектирования является запись на полях конспекта вопросов, возникающих в ходе записи материала.

Ну вот, пожалуй, и все что мы хотели рассказать о конспекте и конспектировании. Рассматривая другие виды "свертки" материала, мы еще не раз вспомним о конспектах, средствах, используемых при их составлении, и правилах конспектирования.

## Резюме

Резюме (фр.) – краткий итог прочитанного, содержащий его оценку.

[www.hse.spb.ru](http://www.hse.spb.ru)

Резюме – это небольшой по объему текст, характеризующий основные идеи услышанного или прочитанного, делающий выводы, подводящий итоги. Это уже не бесстрастный конспект – обычно резюме выражает также отношение его автора к рассматриваемому материалу. Однако средства создания резюме сходны с теми, которые мы рассматривали, когда говорили о конспектировании. Идея тут та же: минимум текста – максимум информации. Мы не раз советовали осмысливать услышанное (прочитанное), пропускать его сквозь себя. Резюме – это вершина такого рода обработки информации. Обычно оно состоит из нескольких предельно кратких, четких и выразительных предложений, раскрывающих, по мнению автора, самую суть услышанного или прочитанного материала.

## Фрагментирование

Фрагментирование – способ свертки первичного текста, заключающийся в том, что в первичном тексте выделяются цельные информационные блоки (фрагменты), посвященные какой-то одной

определенной проблеме. Составляя конспект или реферат (о рефератах мы поговорим здесь же, но чуть позже), мы раскрываем определенную тему. А вот фрагменты, выделенные из первичного текста, связаны с его темой довольно слабо, они отражают внешнюю по отношению к данному тексту проблему.

Внимательный читатель, конечно же, скажет, что такой вид свертки текста не слишком-то применим во время лекции, и окажется абсолютно прав. Действительно, фрагментирование – типичный прием, применяемый в ходе подготовки научных работ (докладов, статей, рефератов), когда необходимо буквально "просеять" множество разнообразных источников и выделить информацию, проливающую свет на изучаемую проблему. И, конечно же, при этом используются те же языковые средства, которые мы рассматривали, когда обсуждали конспектирование.

## Аннотация

Аннотация – краткая обобщенная характеристика книги или статьи, иногда включающая и ее оценку; наиболее краткое (буквально "в двух словах") изложение содержания первичного документа, дающее общее представление о его теме.

[www.hse.spb.ru](http://www.hse.spb.ru)

Обратите внимание на тот факт, что в определении аннотации говорится больше о теме текста, а не о его содержании. И это не случайно, ведь основное назначение аннотаций – сформировать некоторое общее представление о книге (статье, научной работе, о чем угодно). Для чего это нужно, думаем, понятно – чтобы определить целевую аудиторию книги, рекомендовать ее определенному кругу читателей. Еще одно применение аннотаций – формулировка краткой характеристики источников, которую можно будет в дальнейшем использовать для написания исследовательской работы или реферата.

Именно поэтому в аннотации не нужно пересказывать содержание первоисточника, достаточно лишь перечислить рассматриваемые в нем вопросы. Аннотация – это не конспект. Она отвечает на вопрос: "О чем

говорится в первичном тексте?" – и дает представление об основной теме текста и перечне вопросов, затрагиваемых в нем. И конечно, чтобы написать хорошую аннотацию, все так же нужно сначала осмыслить исходный текст, "пропустить его сквозь себя"...

По характеру аннотации могут быть двух видов.

## 1. Справочные аннотации

Такие аннотации обычно не содержат критической оценки произведения, только его четкую и краткую характеристику. Обычно справочные аннотации строятся по такой простой и практичной схеме:

- уточнение и раскрытие смысла заглавия произведения;
- краткие сведения о содержании книги (тот самый перечень затрагиваемых в ней вопросов);
- сведения об авторе книги;
- описание особенностей данного издания (изменения с прошлого издания, наличие иллюстраций и приложений);
- целевая аудитория, на которую рассчитано произведение.

Цель справочной аннотации – обратить внимание читателя на особенности издания, теоретический или художественный уровень текста, наличие и характер приложений, иллюстраций, списка первоисточников и т.д.

## 2. Рекомендательные аннотации

Аннотации именно этого вида содержат критическую оценку текста, обосновывают значимость произведения для его целевой аудитории. Это не просто информация о первоисточнике, а перечень аргументов за то, чтобы изучить его. Обычно рекомендательная аннотация включает в себя:

- рассказ о том, что именно в этой книге должно привлечь внимание читателя;
- суждения на тему, почему книга (статья) будет полезна и интересна читателю.

Типичная схема рекомендательной аннотации тоже довольно проста:

- сведения об авторе книги (дают косвенное представление о направленности и качестве произведения);
- комментарии и замечания по основной теме произведения (с целью привлечения внимания читателя);
- оценка произведения путем сравнения с рядом аналогичных изданий (чтобы обратить внимание читателя именно на это произведение).

По охвату содержания аннотируемого документа и целевой аудитории различают такие виды аннотаций:

### 1. Общие аннотации

Характеризуют документ в целом (справочного или рекомендательного характера) и рассчитаны на широкий круг читателей.

### 2. Специализированные аннотации

Характеризуют лишь определенные аспекты документа, интересующие только узких специалистов.

Разновидностью специализированных аннотаций являются аналитические аннотации, которые характеризуют лишь некоторую часть документа или один из вопросов, освещаемых в нем. Аналитическая аннотация дает краткую характеристику только тех разделов, глав, параграфов и страниц документа, которые посвящены обсуждению определенной темы. Специализированные аннотации чаще всего носят чисто справочный характер.

Аннотации также могут быть обзорными. Обзорная аннотация – это аннотация, содержащая обобщенную характеристику нескольких, близких по тематике документов. Для справочной обзорной аннотации характерно указание общих черт нескольких книг (статей), с уточнением особенностей раскрытия темы в каждом из аннотируемых первоисточников.

В рекомендательных обзорных аннотациях сравниваются трактовки одной и той же темы в различных первоисточниках, так же, как и другие их характеристики (доступность и подробность изложения, качество рассматриваемых примеров), а также приводятся другие сведения рекомендательного характера. Помните "пропустить сквозь себя"?

Аннотация, как мы и говорили, – это максимально краткая характеристика первоисточника. Объем аннотации варьируется от нескольких слов до 10-15 строк текста. В силу своей предельной краткости аннотация не допускает цитирования, характеристика первоисточника дается своими словами. Так же, как и конспект, аннотация обычно состоит из простых предложений.

Несмотря на частое использование стандартных оборотов речи (клише), типичных для научных аналитических текстов, стандартов, регламентирующих текст аннотации, не существует. Еще одной характерной особенностью аннотации является то, что она должна быть тесно связана со сведениями, включенными в библиографическое описание издания, при этом не повторяя, а раскрывая и углубляя их (например, объясняя название книги или сообщая подробности об авторе).

## Реферат

Реферат (от лат. *referre* – докладывать, сообщать) – краткое и точное изложение сути какого-либо вопроса, некоторой темы на основе одной или нескольких книг, монографий или других первоисточников.

[www.hse.spb.ru](http://www.hse.spb.ru)

С другой стороны, реферат – это письменная работа (обычно объемом до 15 печатных страниц), выполняемая студентом в течение довольно длительного срока (от недели до месяца). Реферат должен содержать только основные факты по рассматриваемому вопросу и выводы из них. В отличие от аннотации, которая только характеризует исходный текст, реферат раскрывает содержание данной публикации (публикаций). Но реферат – это не простой механический пересказ исходного текста, а изложение его сути, результат осмысления материала, содержащегося в

первоисточниках. Чтобы написать хороший реферат, опять-таки, нужно пропустить информацию сквозь себя – не просто пересказать прочитанное, а аргументировано изложить собственное мнение по рассматриваемому вопросу.

В реферате, в отличие от конспекта, приветствуются развернутые аргументы, пространные рассуждения и сравнения. Содержание первоисточника излагается максимально объективно, но от имени автора. Если в исходном тексте основная мысль сформулирована нечетко, в реферате ее нужно выделить и конкретизировать.

Если вы постараетесь припомнить студенческие годы, то сможете выделить основные этапы работы над рефератом. Условно таких этапов можно выделить четыре.

1. Формулировка темы реферата (обычно тема предоставляется преподавателем, но может быть предложена и студентом).
2. Подготовительный этап, включающий поиск первоисточников и изучение с их помощью предмета исследования.
3. Изложение результатов исследований в виде связного текста с четкой структурой.
4. Устное сообщение по теме реферата с последующим обсуждением.

#### *Формулировка темы*

- обычно тема предоставляется преподавателем, но может быть предложена и студентом

#### *Подготовительный этап*

- поиск первоисточников
- изучение с их помощью предмета исследования

#### *Изложение результатов*

- связный текст с четкой структурой

#### *Устное сообщение*

- с последующим обсуждением

Работа над рефератом начинается с формулировки темы, которая обычно указывает на предмет исследований и их ожидаемый результат. Реферат, как и конспект, составляется в чисто учебных целях. Но если конспект предназначен для того, чтобы зафиксировать на бумаге и спустя время освежить в памяти некогда услышанный или прочитанный материал, то реферат создается, чтобы получить новые знания. Вспомните предлагаемые вам некогда темы рефератов – все они содержали в себе проблему, некоторый вопрос. И даже если наука уже давно дала ответ на поставленный вопрос (а обычно так оно и бывает), написание реферата заставляет студента искать ответ на него заново, что дает толчок к развитию исследовательских навыков и проблемного мышления.

Допустим, тема сформулирована. Это значит, что предмет изучения зафиксирован, осталось найти информацию по данной теме и ответить на поставленный вопрос. Но прежде чем искать информацию, надо найти источники этой информации. Работу с ними надо начинать с ознакомления, в ходе которого определяют структуру текста и выделяют места, требующие более внимательного изучения. Такое изучение предполагает рассмотренные нами выше приемы "включения мозга": умение ориентироваться в структуре текста, уловить логику изложения материала, выделить основные мысли и лаконично их сформулировать. При этом весьма эффективно использование сравнительного чтения нескольких источников.

Подготовительный этап работы над рефератом завершается составлением конспектов, содержащих основные тезисы первоисточников. Это, конечно, тематические конспекты, которые, впрочем, могут быть текстуальными. А когда конспекты готовы, можно переходить к изложению результатов исследований – к созданию текста реферата.

Текст реферата должен раскрывать его тему, обладать связностью и цельностью. В тексте излагается относящийся к теме материал и предлагаются пути решения поставленной проблемы. Связность текста предполагает органичность компоновки его отдельных фрагментов, а цельность – смысловую законченность. Изложение материала в тексте должно подчиняться определенному, хотя и вполне стандартному для научных работ плану: вводная часть, основной текст и заключение. Об



устном сообщении по теме реферата, думаю, говорить не стоит – перед нами стояла задача всего лишь рассмотреть стандартные способы свертки текста, и мы это сделали. Попутно мы выяснили, что все эти способы основаны на применении одних и тех же приемов и в основе каждого из них лежит конспектирование. А теперь поговорим о том, почему привычное со школьной скамьи конспектирование приносит больше вреда, чем пользы, и в чем состоят его пагубные для нашего мозга последствия.

## Чем плохо конспектирование и к чему оно приводит

Казалось бы, люди многие века составляют конспекты и успешно пользуются ими. И автор этих строк, и каждый из вас, уважаемые читатели, в свое время исписали сотни страниц, составили десятки конспектов и... выбросили их в мусорную корзину сразу же после окончания университета. И что еще хуже, вместе с тетрадками мы "выбросили" всю зафиксированную в них информацию и из своей памяти тоже. Почему же это происходит? Ответ прост: конспект, да и вообще любой текстовый способ свертки текста имеет один огромный недостаток – полное отсутствие целостного восприятия, или гештальта, как говорят психологи. Действительно, глядя на "серую" текстовую страницу, невозможно с одного взгляда оценить тему и содержание текста, сложно рассмотреть предмет изложения с разных сторон, не прочитав последовательно строку за строкой.

Но это только один, хотя и огромный недостаток. К сожалению, конспектирование страдает массой более мелких, но в конечном итоге довольно значительных недостатков. Первый из них состоит в том, что при составлении конспекта подавляющее большинство людей (около 95%, если верить Бьюзенам) используют лишь малую толику средств визуализации информации, доступных нашему мозгу. Все эти средства были рассмотрены нами в первой части этой главы. Напомним, речь идет о линейной записи, применении символов и сокращений и выделении смысловых частей исходного текста. Большинство людей конспектируют ручкой одного цвета, что делает текст абсолютно "серым" и монотонным, очень немногие используют графические иллюстрации, почти никто не располагает записи конспекта блоками по всей поверхности листа, соединяя их линиями и стрелками, чтобы

показать связи между ними, о том, чтобы задействовать ассоциации и воображение, мы уже и не говорим. Как преподаватель с большим стажем, много лет наблюдавший работу студентов, автор мог бы подписаться под каждым из этих неутешительных утверждений (что, впрочем, и сделал, написав эту книгу).

В результате такой визуальной бедности стандартного конспекта мозгу становится попросту скучно – и составлять конспект, и восстанавливать в памяти с его помощью когда-то воспринятую информацию. Даже если вы искренне считаете, что занимаетесь полезным делом и честно стараетесь конспектировать как можно более прилежно, мозгу все равно скучно. Он не получает всего того комплекса ощущений (цвета, образы, пространственные структуры и т.д.), к которым привык, наблюдая окружающий мир. И последствия такой скуки вполне предсказуемы – мозг либо выключается вовсе, либо начинает подталкивать вас найти для себя другое занятие, чтобы восполнить недостаток входящей информации. В первом случае студент засыпает на лекции, иногда даже в буквальном смысле (хотя сонливость студентов во время лекции может объясняться массой других причин, на рассмотрении которых мы останавливаться не будем). Во втором – отвлекается на какие-то посторонние дела, не имеющие отношения к предмету лекции (сейчас это обычно мобильный телефон, PDA, iPod или PSP). Конечно, ни о каком пропуске информации сквозь себя речь не идет – мы либо "работаем принтером", либо занимаемся абсолютно посторонними вещами. И виноваты в этом только мы сами. Грустная картина получается: мозг не может работать на полную мощность только потому, что мы сами ему этого не позволяем, ограничив его возможности техникой записи информации, которая, по сути, способствует ее же скорейшему забыванию! Вот так-то...

А если уж стараться разложить все по полочкам, то, согласно Бьюзенам, в технике стандартного конспектирования можно выделить четыре основных недостатка.

- Потеря ключевых слов. Ключевые слова – это слова или фразы, которые описывают тему повествования и предоставляют нашему мозгу ассоциации, необходимые для эффективного запоминания и осмысления информации. В "ментальных картах" ключевые слова становятся ответвлениями от центрального объекта, направляя

наши мысли согласно логике изложения, заставляя вспоминать важные аспекты рассматриваемой проблемы или объекта. А в традиционных конспектах ключевые слова никак особо не выделены, они теряются в массе других, менее важных слов и становятся попросту бесполезными. Мозг не может выделить в тексте ключевые слова и, следовательно, не может использовать их для формирования ассоциаций, которые связывают понятия и вопросы, рассматриваемые в первоисточнике.

- Сложность запоминания информации. На эту тему и рассуждать-то особо не стоит. Мы только что говорили о том, в какую скуку вгоняет наш мозг и сам процесс конспектирования, и использование конспекта с целью вспоминания услышанной/прочитанной информации. И дело тут в визуальной бедности традиционных конспектов, их одноцветности, однообразии, отсутствии образов и целостного восприятия. Информация проходит мимо нашего мозга – передается от глаз/ушей непосредственно к мышцам правой руки, фиксирующим ее на бумаге или каким-то иным способом. Мы "работаем принтером"...
- Бесполезная потеря времени. Как мы уже упоминали выше, основная мысль и ключевые слова теряются в массе других, менее полезных слов, выполняющих поясняющую и уточняющую функцию. А теперь представьте, сколько времени тратится на запись, а потом и на прочтение этих малозначащих слов! А чтобы запомнить материал, мы должны выделить из него эти самые ключевые слова, то есть потратить время на их поиск, еще раз прочитав текст...
- Отсутствует стимуляция творческих возможностей мозга. Опять-таки, линейная единообразная запись не в состоянии снабдить мозг ассоциациями, связывающими основные понятия исходного текста. Источником ассоциаций могли бы стать цвета и картинки, используемые в конспекте, но увы – чаще всего мы имеем дело с конспектом, представляющим собой бесконечный линейный список пунктов. Конспектируя, мы "работали принтером", а теперь мы "работаем сканером". К тому же, линейность списка вводит наш мозг в заблуждение, сковывает его мыслительные способности. Считывая список пункт за пунктом, мозг прекрасно осознает, что этот список не может быть бесконечным, и воспринимает его окончание как факт окончания ввода информации. А раз информация исчерпана, то и дело с концом!

Ложное чувство завершенности ограничивает способности нашего мозга и мешает нам эффективно обрабатывать информацию.

Самое страшное в том, что постоянное многолетнее использование практики конспектирования притупляет возможности нашего мозга, делает его не таким гибким и эффективным инструментом обработки информации. Мы сами, своими же руками делаем себя неполноценными! Рано или поздно, постепенно и незаметно проявляется ряд тревожных симптомов.

- Снижается способность к концентрации.
- Тратится масса времени на разбор сделанных нами же конспектов, по сути – на конспектирование конспекта заново, выделяя основное уже не в первоисточнике, а в конспекте – его кратком изложении.
- Вследствие снижения концентрации и бесплодных попыток уловить ускользающий смысл, содержащийся в наших конспектах, теряется уверенность в собственных силах и, как результат, в самом себе.
- Эти же тщетные усилия на чем-то сконцентрироваться и хоть что-то запомнить приводят к потере тяги к знаниям и разочарованию в учебе – зачем чему-то учиться, если все равно ничего не получается?
- Даже если мы пытаемся перебороть себя и все же стараемся работать, толку от этого мало – чем больше мы работаем, тем меньше продвигаемся в своей работе, ведь мозг работает неэффективно, да и к тому же мы уже не особо-то верим в свою способность добиться хоть каких-то успехов...

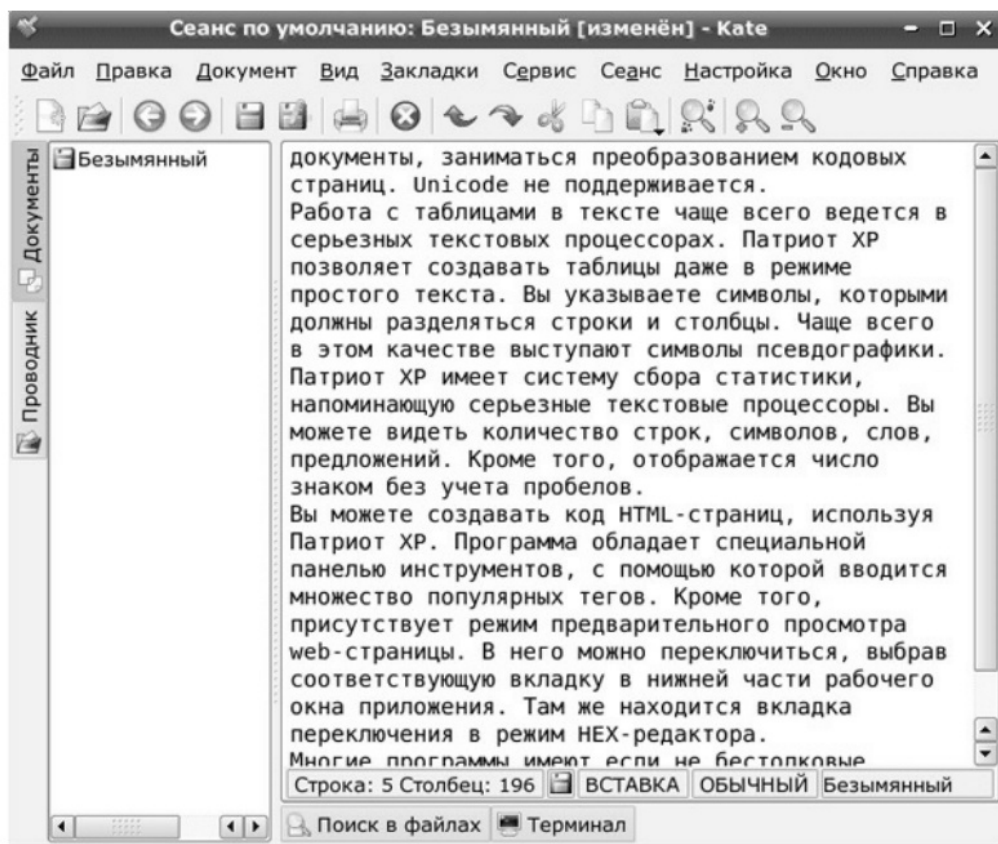
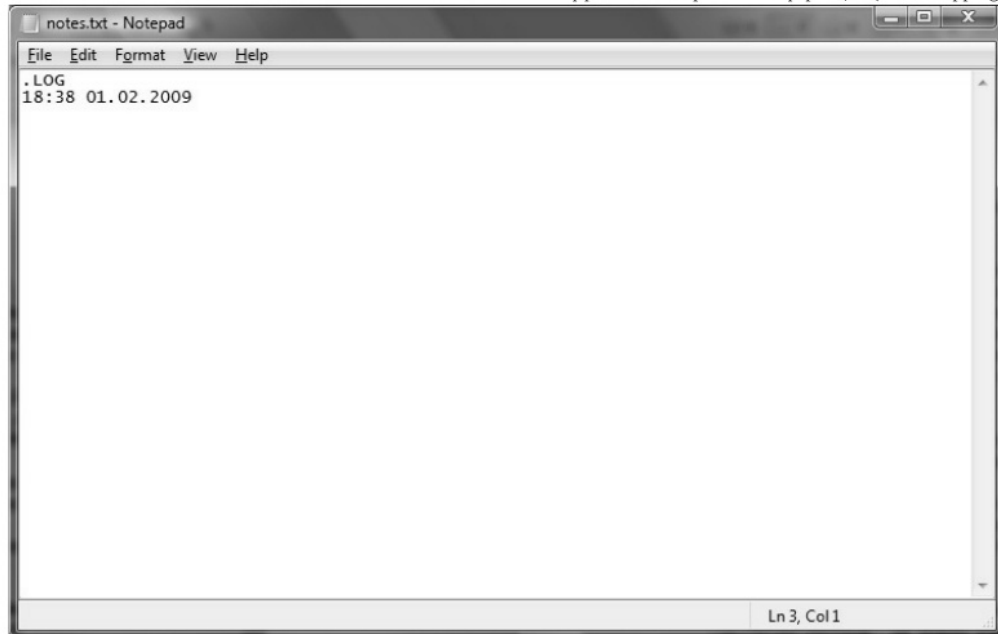
Вот такие пироги получаются. Как видите, даже с учетом тех приемов повышения эффективности конспектирования, о которых мы говорили в начале этой лекции, составление конспекта – это не то занятие, которым стоит заниматься, если вы надеетесь запомнить и понять услышанное или прочитанное. А поскольку в наши дни мало кто занимается конспектированием по старинке, ручкой на бумаге, то дальше мы поговорим о тех программных средствах, которые позволяют делать записи на компьютере.

## Программные средства для ведения записей

Какими же вкусностями нас может порадовать современный рынок ПО для ведения записей? О, подобных программ существует огромное множество! Мы же с вами рассмотрим только те из них, которыми пользовался (или пользуется до сих пор) автор этих строк.

Сразу же хотелось бы объяснить, почему мы говорим о ПО для ведения записей. Да, в студенческие времена автора ни о каких программных средствах конспектирования, да и вообще об использовании персональных компьютеров на лекции, речь не шла. Компьютерные классы (тогда еще с машинами типа IBM PC XT или AT) были редкостью, а ноутбуки – очень громоздкими, и были не по карману рядовому студенту, так как стоили целое состояние. А последние пару лет ноутбуки есть у большинства студентов, и они ими активно пользуются на занятиях для конспектирования и поиска информации в Интернете (3G-модемы на Украине стоят сущие копейки, да и абонплата за мобильный Интернет в наше время по карману почти любому). Кстати, многие западные университеты выдвигают наличие ноутбука как одно из требований к абитуриентам. Так заведено, к примеру, в университете Денвера, да и во многих других университетах тоже. Особенно хорошим выбором для студентов, ввиду их низкой цены (многие из них дешевле хорошего мобильного телефона), являются нетбуки (конечно, при условии наличия мощного домашнего ПК). Но бог с ними, с ноутбуками – о диктофонах (настоящих или встроенных в мобильные телефоны) и приложениях для аудиозаписи, установленных в коммуникаторах, мы уж и не говорим. Такие вещи тоже весьма популярны в студенческой среде. Но обо всем по порядку.

А начнем мы с приложений, уже имеющихся под рукой у каждого из нас, – с "Блокнота" Windows или Kate из KDE. Да, это всего лишь редакторы текстовых файлов, и, тем не менее, многие студенты используют эти простые инструменты для ведения конспектов. "Блокнот" даже предлагает для этого возможность вставки текущей даты/времени – по нажатию F5 или автоматически, каждый раз при открытии файла. Для этого в первой строке текстового файла нужно указать тег .LOG – и все, дело сделано! Возможности поиска по тексту, конечно, примитивные, но они тоже есть.



Для некоторых нетребовательных студентов простого текстового редактора вполне достаточно. А некоторые используют тяжелую артиллерию в лице Microsoft Office Word или Open Office Writer. Конечно, это похоже на стрельбу из пушки по воробьям, да и Microsoft Office стоит денег, довольно ощутимых даже с учетом студенческой скидки. Open Office бесплатен, но автор этих строк, как и многие другие пользователи Linux, подозреваю, запускает Open Office Writer не чаще одного-двух раз в год, из всего пакета активно пользуясь только Open Office Impress. Хотя есть что-то и в применении текстовых процессоров для конспектирования – все-таки появляются возможности по выделению заголовков и ключевых слов с помощью богатых средств форматирования. К тому же, только Open Office или Microsoft Office выбор не ограничивается – к вашим услугам не менее замечательные Soft Maker Office и Think Free Office, не говоря уже о текстовых процессорах, не входящих в какой-либо офисный пакет, к примеру, Abi Word или Hieroglyph. Забегая вперед, вспомним и об онлайн-офисных пакетах (например, Google Docs или куда более функциональный Zoho Office ) и текстовых процессорах, входящих в их состав.

Lecture\_2.rtf Microsoft Word

Home Insert Page Layout References Mailings Review View Developer XML

Times New Roman - 12 A A

B I U abc X X' Aa ob/ A

Clipboard Font Paragraph Styles

AaBbCcI AaBbCcI AaB

Normal No Spac... Heading 1 Change Styles Editing

## Лекция 1. Традиционные способы записи информации

В предыдущей главе мы поговорили об ассоциациях, как основе работы человеческого мозга, об аналогах с теориями обработки, систематизации и визуализации информации, о визуальном мышлении и его прямом приложении – mind mapping'e. Еще мы выяснили, что техника «ментальных карт» была разработана Тони и Барри Бьюзенами и узнали, каких замечательных результатов им удалось добиться с ее помощью. Что ж, казалось бы, вводная лекция позади и пора перейти к подробному рассмотрению основных принципов построения «ментальных карт», начать учиться применять их. Но, потерпите немного – чтобы увидеть все преимущества mind mapping'a над традиционными способами записи информации, вспомним вначале, в чем эти самые способы состояли и поговорим о конспектировании.

Итак, в этой лекции мы рассмотрим такие вопросы:

- Стандартные способы «свертывания» текста. Конспектирование, аннотирование и т.п.
- Недостатки и вредные последствия конспектирования
- Альтернативные способы и программные средства для ведения записей
- Использование графических нотаций

### Стандартные способы «свертки» текста

В прошлой главе мы упоминали о том, что Тони Бьюзен начал свои исследования еще во время учебы в университете, почувствовав, что тонет в море информации. Один из вопросов, ответ на который он пытался найти – как научиться учиться, как эффективно фиксировать и запоминать информацию. Говоря более привычным языком, Тони Бьюзен

Words: 6 098 English (United States) 100%

Lecture\_1.rtf - OpenOffice.org Writer

File Edit View Insert Format Table Tools Window Help

heading 1 Times New Roman 24 B / U

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

## Лекция 1. Визуальное мышление

Как уже говорилось выше, предметом этой книги является mind mapping – эффективная техника повышения персональной продуктивности. Но прежде, чем обсуждать области применимости mind map'ов, правила их построения и типичные ошибки их использования, более того, – прежде, чем пытаться объяснить, что такое mind mapping вообще, нужно поговорить о визуальном (или раппантном) мышлении, воплощенном и результатом которого являются mind map'ы. В этой лекции мы рассмотрим такие вопросы:

- Ассоциации, как основа работы человеческого мозга
- Понятие о теориях обработки, систематизации и визуализации информации
- Mind mapping и визуальное мышление

### Ассоциации, как основа работы человеческого мозга

Вы когда-нибудь задумывались о том, на каких принципах основана работа тех сверхмощных компьютеров, которые каждый из нас носит внутри своего черепа? Готов держать пари – первая мысль, пришедшая в голову большинству читателей, была о микропроцессорах, лежащих в основе наших ноутбуков и рабочих станций. Однако, смутные подозрения о несовместимости «весовых категорий» кремниевого микрочипа и головного

Page 1 / 1 Default Russian INSR T STD 105%

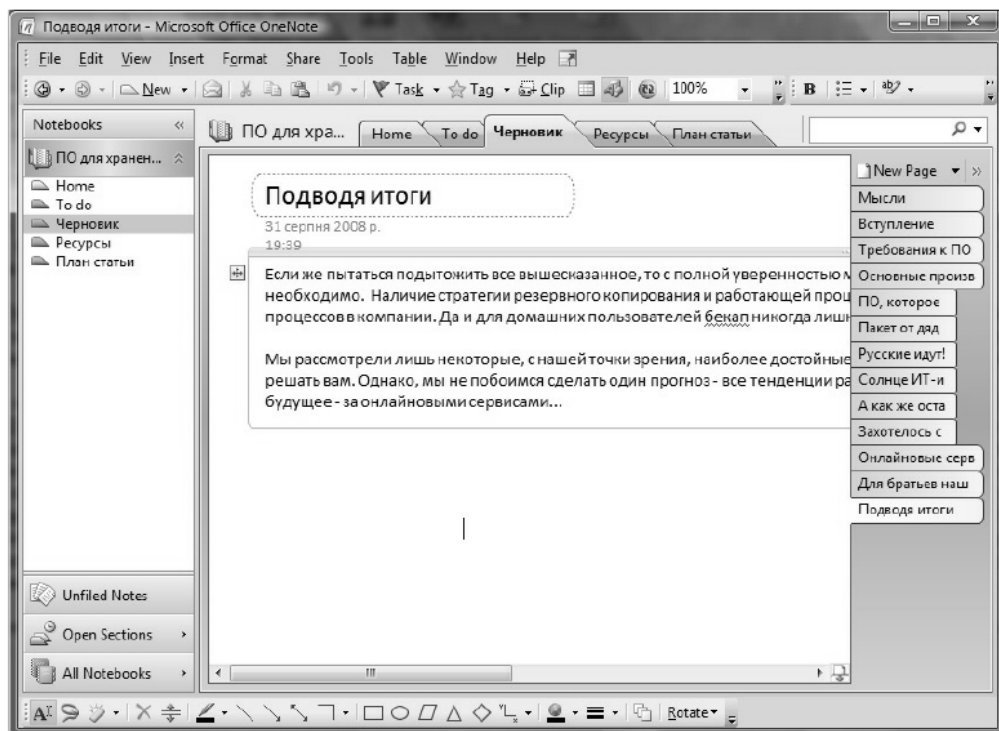


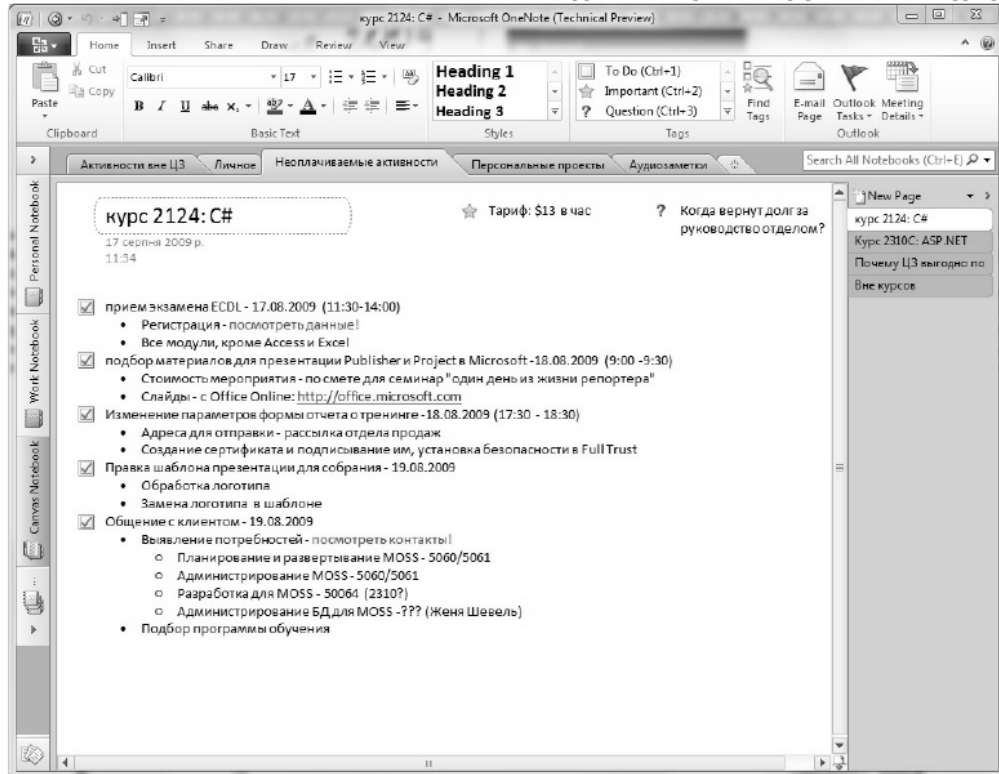
Кстати, о Microsoft Office. Некоторые "уникалы" пытаются вести записи с помощью Outlook Notes, но о таких попытках даже говорить не хочется. Куда удобнее конспектировать с помощью аналогичного функционала в Pocket Outlook – "Записок" Windows Mobile. Автор этих строк частенько пользуется "Записками", благо рукописный ввод позволяет не только делать записи, но использовать весь арсенал тех выразительных средств, о которых мы говорили в начале лекции – применять спецсимволы, схемы и зарисовки. А еще – Vito Audio Notes Touch для аудиозаметок.



Еще одно приложение, входящее в состав Microsoft Office, которое часто используется для конспектирования, – Microsoft Office One Note. "Софтинка" эта появилась еще в версии Microsoft Office 2003, и вещь эта, в общем-то, неплохая, вот только пользуются ею очень немногие. Причиной тому опять-таки платность и некоторая тяжеловесность программы. Тем не менее, для конспектирования и создания записок, сбора информации в ходе работы над научной статьей и других подобных приложений One Note подходит просто идеально. One Note позволяет организовать свои записи в виде блокнотов, разделенных на секции, состоящие из страниц. Возможности программы способны вызвать восхищение: с ее помощью можно делать текстовые записи,

помещать на страницы таблицы, изображения, графические примитивы, записывать видео с экрана или аудио с микрофона, делать снимки экрана, создавать задачи, события и контакты в "Аутлуке", отправлять записки по электронной почте, экспортировать в Word, публиковать их в блоге или на SharePoint-портале, помечать записи тегами, производить поиск... В One Note поддерживается рукописный ввод, а еще "софтинка" способна распознать текст, содержащийся в картинках, внедренных в записи (например, в логотипах или сканах визиток). После запуска программа помещает свою иконку в трей, причем активными становятся три полезных клавиатурных сокращения: +N – создание новой записки, +Shift+N – запуск One Note, +S – сделать снимок с экрана. С точки зрения автора, у One Note есть еще один недостаток – ее интерфейс не изменился со времен 2003-го "Офиса", к сожалению, в программе не используются знаменитые "риббоны" Microsoft Office 2007. Впрочем, этот недостаток исправлен в Microsoft Office 2010, в котором не только One Note, но и вообще ВСЕ приложения получили "риббоны".





Существует и мобильная версия программы (для Windows Mobile, естественно), но вот она-то, в отличие от десктопной, особого интереса не представляет и функциональностью не блещет. Автор этих строк довольно долго пользовался One Note, пока не увидел ее легкий и абсолютно бесплатный аналог в лице Ever Note.

Ever Note – это не только программа, но и веб-сервис (ссылка: <http://www.evernote.com>), предоставляющий (если память нам не изменяет) 50 Мб в месяц для хранения заметок бесплатно. Таким образом, ваши записи синхронизированы с веб-сервером, и вы можете работать с ними с помощью десктопного клиента либо мобильной версии Ever Note или через веб-интерфейс. Возможности и идеология программы почти полностью аналогичны Microsoft One Note (за исключением интеграции с Microsoft Office, аудио и видеозаметок и еще некоторых вещей). Отличия – абсолютная бесплатность, десктопные и мобильные клиенты под самые разные платформы, портативная версия программы, не требующая установки (поэтому ее можно всюду таскать с собой на флешке) и легкий, удобный и стильный интерфейс. В

общем, мечта поэта.

The screenshot shows the Evernote application interface. The main window displays a list of notes with the following data:

Creation Date	Title	Tags
28.01.2009 10:56	Менеджмент в России и за рубежом - Теория и п...	
28.01.2009 11:00	Оптимизация оргструктуры [Менеджмент.com.ua]	
28.01.2009 11:05	Организационная структура компании - Теория и...	
28.01.2009 11:57	Статьи по продажам - Вант-Эколь	
28.01.2009 12:01	IT и управленческий консалтинг. Организационн...	

The selected note, titled "Менеджмент в России и за рубежом - Теори...", contains the following text:

Менеджмент в России и за рубежом - Теория и практика финансового анализа, инвестиции, менеджмент, финансы, журналы и книги, бизнес-планы реальных предприятий, программы инвестиционного анализа и управления проектами, маркетинг и реклама

Below the text is a hierarchical organizational chart with the following structure:

```

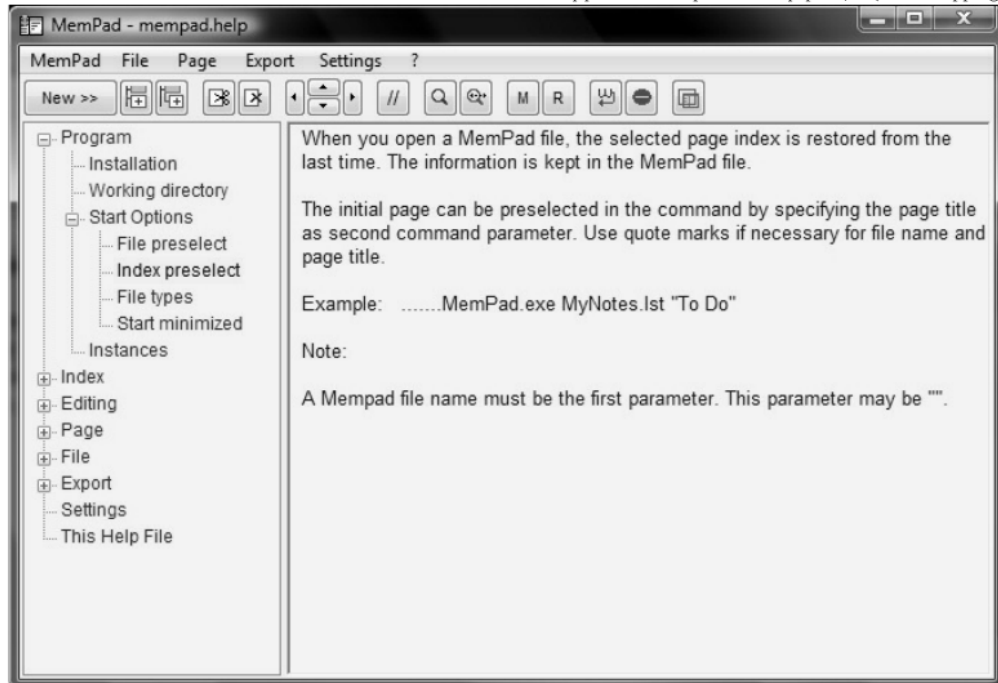
graph TD
    A[Президент компании] --> B[Подсистема стратегического планирования]
    A --> C[Подсистема управления персоналом]
    A --> D[Подсистема по исследованиям и разработкам]
  
```

The interface also shows a sidebar with "Notebooks" (Complex approach, liketaurus's notebook, All Notebooks), "Tags", "Attributes", "Saved Searches", and "Trash". The status bar at the bottom indicates "Notes: 5 of 6" and "Next sync at 19:21".

Еще один известный продукт, который может быть использован для конспектирования, – это FileMaker Student's Pack (Campus Productivity Kit) от известного производителя баз данных. Тем не менее, это продукт более широкой направленности – тут тебе и конспектирование, и ведение расписания, и учет домашних заданий, и база контактов преподавателей и однокурсников... В общем, целое автоматизированное рабочее место (АРМ) студента, к тому же бесплатное.



Также могут использоваться различные аутлайнеры – программы для ведения заметок с иерархией в виде дерева. Таких программ существует чрезвычайно много, и полный их список можно посмотреть, например, в Википедии (ссылка: <http://en.wikipedia.org/wiki/Outliner>). Среди них есть и бесплатные "софтинки", и программы, стоящие немалых денег. А есть и настоящие шедевры искусства программирования. Одна из самых маленьких подобных программ занимает в архиве всего 73 Кб и носит название MemPad. Автор пользовался ею еще во времена трехдюймовых дискет и в то время находил ее очень удобной. Думаем, многие люди до сих пор используют MemPad в своей ежедневной практике.



Еще один очень хороший выбор для ведения записей – это использование Wiki-технологий. Что такое Wiki, уверены, знает каждый современный человек, в конце концов, в Википедию хотя бы один раз в жизни заглядывали все (особенно студенты). ПО, основанное на этих принципах, тоже весьма многочисленно и разнообразно. В Википедии имеется список подобного софта (ссылка: [http://en.wikipedia.org/wiki/Wiki\\_software](http://en.wikipedia.org/wiki/Wiki_software), ссылка: <http://c2.com/cgi/wiki?WikiEngines>), среди которого есть и веб-приложения (например, MoinMoin или ProjectForum), и онлайн-сервисы (ссылка: <http://www.wikidot.com/>, ссылка: <http://pbwiki.com/>, ссылка: <http://www.wetpaint.com/>, ссылка: <http://www.wikispaces.com/>), и десктопные приложения типа WikiPad или ZuluPad. Есть и портативные приложения, позволяющие иметь свои записи всегда при себе. Довольно интересная реализация идеологии Wiki – это TiddlyWiki и ее модификации GTDTiddlyWiki и Tiddly Backpack.

# TiddlyWiki

a reusable non-linear personal web notebook

HelloThere

Features

Examples

Download

Getting Started

Customisation

Help and Support

RSS

TiddlyWiki 2.4.3

© 2009 UnaMesa

close close others view more

## TiddlyWiki

TiddlyWiki is a complete wiki in a single HTML file. It contains the entire text of the wiki, and all the JavaScript, CSS and HTML goodness to be able to display it, and let you edit it or search it - without needing a server. Although, having said that, there are some fine ServerSide adaptations out there.

tags:  
concepts

TiddlyWiki is published under an OpenSourceLicense and maintained by a busy Community of independent developers.

close close others view more

## Installation

The following installation guidelines have been created to cover the vast majority of browsers and operating systems.

no tags

If you are still having trouble installing TiddlyWiki after checking these guidelines, check the list of browsers to make sure your browser and operating system are supported. And you can always turn to the community for

search

close all

permaview

options »

index »

# GTDTiddlyWiki

your simple client side wiki

[@Agenda](#)  
[@Calls and Emails](#)  
[@Cleaning-Organizing](#)  
[@Computer](#)  
[@Groceries](#)  
[@Research](#)  
[@Shopping-Errands](#)  
[@Skills](#)  
[@Someday Maybe](#)  
[@Waiting](#)  
[@Work](#)  
 PROJECT LIST

[FormattingInstructions](#)  
[DefaultTiddlers](#)  
[CreateNewTiddler](#)  
[MainMenu](#)

search

[close all](#)  
[permaview](#)  
[save changes](#)  
[options](#)

[Timeline](#) | [All](#) | [Tags](#) | [More](#)

28 May 2008

[FormattingInstructions](#)

## About GTD TiddlyWiki

GTD Tiddly Wiki is a GettingThingsDone adaptation by [Nathan Bowers](#) of JeremyRuston's Open Source TiddlyWiki. The purpose of GTD Tiddly Wiki is to give users a single repository for their GTD lists and support materials so they can create/edit lists, and then print directly to 3x5 cards for use with the HipsterPDA.

### Get started:

→ [Download GTDTW](#) and unzip it. You'll probably want to use empty.html (it's like a clean install) but you can play around with index.html to see how everything works.

Items in DefaultTiddlers auto display when you open GTDTW. Items in MainMenu are your main menu. If a tiddler doesn't follow the *CamelCase* format you can just wrap double brackets around it when putting it into MainMenu.

You can edit entries, or "Tiddlers", by clicking "edit" or double clicking anywhere on the Tiddler. When you click "done" or press [ctrl+enter] your changes are saved.

There are some pre-populated action lists in the MainMenu on the left.

### Features Include:

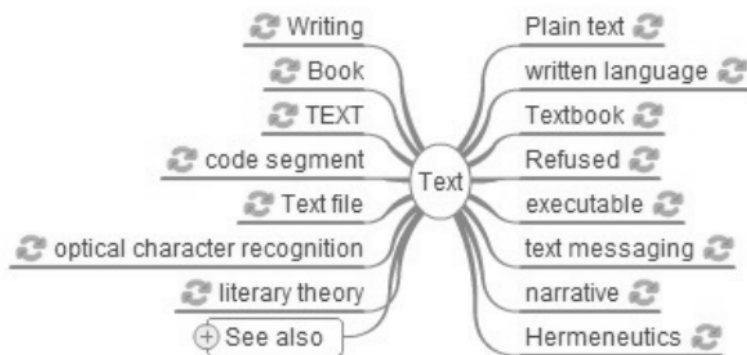
- Free and Open Source.
- Easy to update.
- Prints directly to 3x5.
- Searchable.
- Exists as a single, portable, cross platform file.
- It runs on your computer, so you can make changes when you're not online. It's not a ServerSide thing.

### More information:





Идеология Wiki очень близка к методу "ментальных карт", ведь с помощью этой технологии можно создать нелинейную, древовидную структуру, в которой отдельные записи связаны между собой в произвольном порядке. Посмотрите, к примеру, как онлайн-сервис WikiMindMap (ссылка: <http://www.wikimindmap.org/>) визуализирует Википедию (вернее, запрос на поиск по ключевому слову Text)!



Чем не карта ассоциаций? Вот он, mind mapping! Среди онлайн-сервисов для ведения записей следует назвать такие известные сервисы, как NoteMesh (ссылка: <http://notemesh.com/>), ShortText (ссылка: <http://www.shorttext.com/>), Yahoo! Notepad (ссылка: <http://notepad.yahoo.com/>), YourDraft (ссылка: <http://www.yourdraft.com/>), Stickies (ссылка: <http://www.mystickies.com/>), Note Tango (ссылка: <http://notetango.com/>), JotCloud (ссылка: <http://www.jotcloud.com/index.php>), NoteCentric (ссылка: <http://www.notecentric.com/>), Zoho Notebook (ссылка: <http://notebook.zoho.com/>), практически почивший уже Google Notebook (ссылка: <http://www.google.com/notebook>) и замечательный сервис ThinkFreeNote (ссылка: <http://member.thinkfree.com/>). Можно вспомнить еще StikiPad (ссылка: <http://www.stikipad.com/>) и Backpack (ссылка: <http://www.backpackit.com/>), да и вообще, продолжать этот список можно до бесконечности.










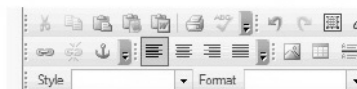



- Register
- Login
- Live Demo
- Browse Notecentric

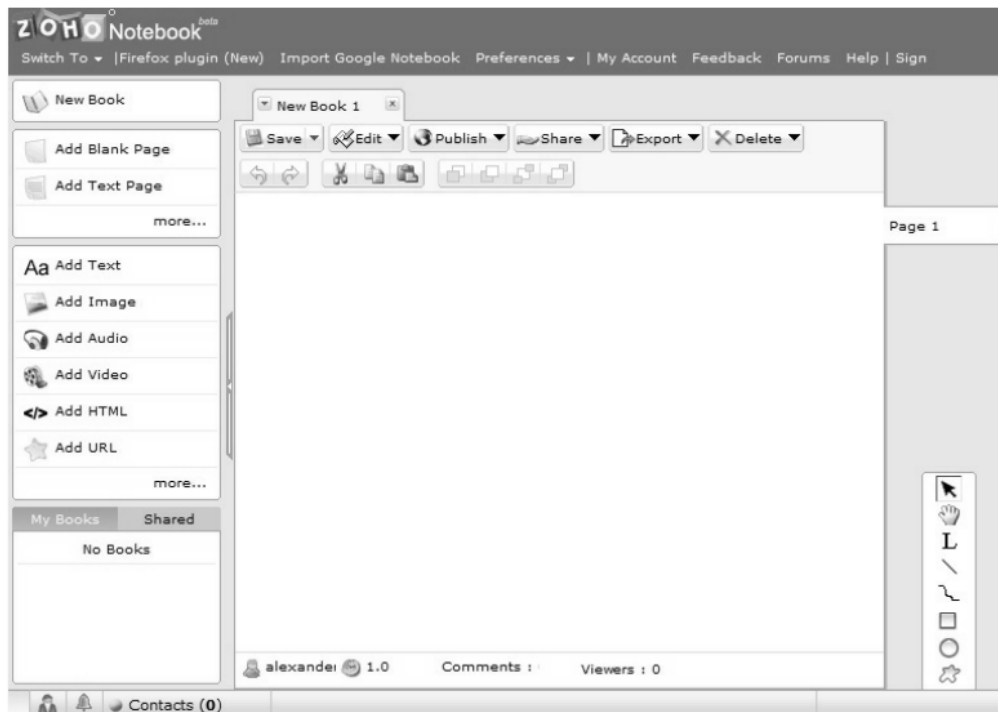
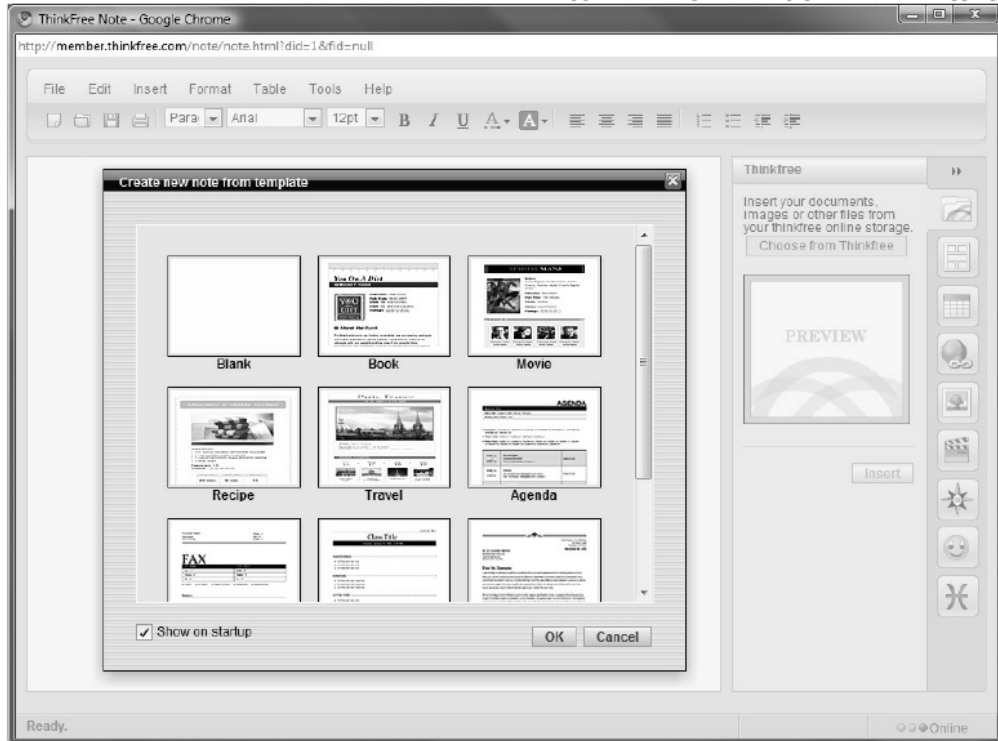
## Welcome to Notecentric, the place to store and share your class notes.

Notecentric is a web based note taking application. Notecentric keeps your notes organized and readily available online. Your notes are always in one place, so you don't have to worry about synchronizing them.

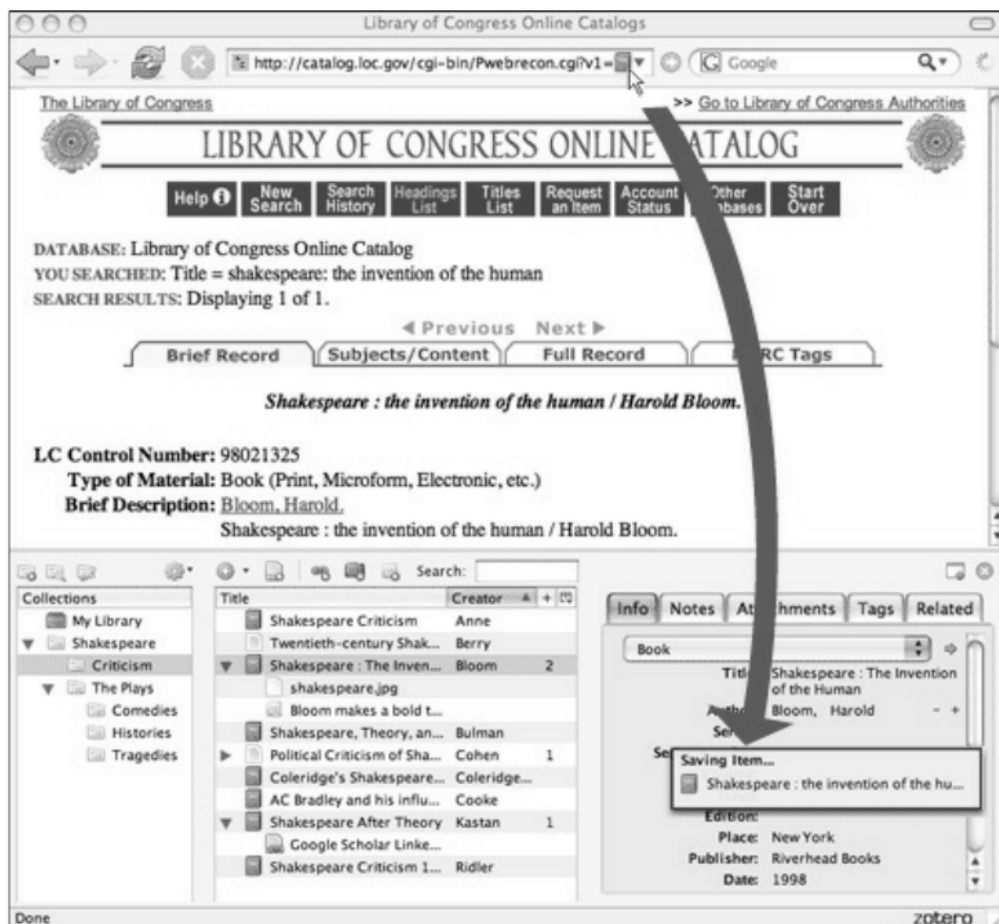
To start using Notecentric, please [register](#) or [login](#).

If you don't have an account but want to test Notecentric, [click here for a demo](#).

 <h3>Welcome, Demo</h3> <p>Your Courses:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>English 101: Intro to English</b> <a href="#">View Notes</a>   <a href="#">Edit Course</a>   <a href="#">Drop Course</a></li> <li> <b>Biology 909:</b> <a href="#">View Notes</a>   <a href="#">Edit Course</a>   <a href="#">Drop Course</a></li> </ul> <p>Recent Notes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Sunday August 27</b></li> <li> <b>Whoa! by Demo Student</b></li> </ul> <p>With Notecentric, you can write and access your class notes from any place with internet access.</p>	 <h3>Add/Join a course</h3> <p>Semester: <input type="text" value="Fall"/> <input type="text" value="2006"/></p> <p>Subject: <input type="text" value="English"/></p> <p>Course Number: <input type="text" value="101"/> Section Number: <input type="text" value="000"/></p> <p>Description: <input type="text"/></p> <h3>Possible Matches</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>English 101: Intro to English S</b> <a href="#">Add Course</a></li> </ul> <p>Sign up for classes at Notecentric, and you'll automatically be connected to everyone in your class.</p>
<p>Title: <input type="text" value="Me Fail English?"/> Course: <input type="text" value="E"/></p> 	 <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>English 101: English 101</b></li> <li> <b>Monday August 28</b></li> <li><input type="checkbox"/> <b>Me Fail English? by Demo S</b></li> </ul>



А раз уж мы заговорили о веб-сервисах и Интернете, стоит вспомнить и Zotero (ссылка: <http://www.zotero.org/>) – расширение для Firefox, предназначенное для сбора записей, управления ими и цитирования первоисточников, не закрывая любимого браузера.



Конечно, мы перечислили здесь далеко не все доступное на рынке ПО для ведения записей, но список все равно получился довольно объемным. И на этой позитивной ноте, с чувством, что производители ПО не забыли о наших ежедневных нуждах, предлагаем перейти к рассмотрению еще одного способа конспектирования – использования графических нотаций.

## Использование графических нотаций

Что ж, о конспектах и их видах мы поговорили, о других способах свертки информации – тоже. И даже рассмотрели несколько программных средств для ведения записей. Самыми простыми из них оказались банальные текстовые редакторы. Да и большинство программ более крупного калибра тоже, в основном, ориентировано на работу с текстом. Но только ли возможность ввода текста нам нужна в процессе конспектирования?

Да, конечно, в начале этой главы мы упоминали о том, что хорошая карма – это использование рисунков, схем, значков и спецсимволов, и что хорошо бы придумать для себя систему обозначений, которой потом можно будет пользоваться постоянно. Но ведь для графических обозначений такие системы давно существуют! Речь идет о графических нотациях, коих существует великое множество. Наиболее привычной из них является система условных обозначений, применяемая при построении всем нам знакомых блок-схем (flowchart). Вот ее-то некоторые студенты и пытаются применять в ходе конспектирования, заменяя блок-схемами текстовые описания алгоритмов, сложных операций или просто последовательностей действий. Уверены, значки, которые применяются в блок-схемах, даже описывать не нужно – все отлично помнят эти прямоугольники, параллелепипеды и ромбики, точно так же, как помнят, что именно они обозначают. Блок-схемы уместны как в конспектах по основам алгоритмизации, так и конспектах по безопасности жизнедеятельности, технологиям обработки материалов, делопроизводству и т.д.



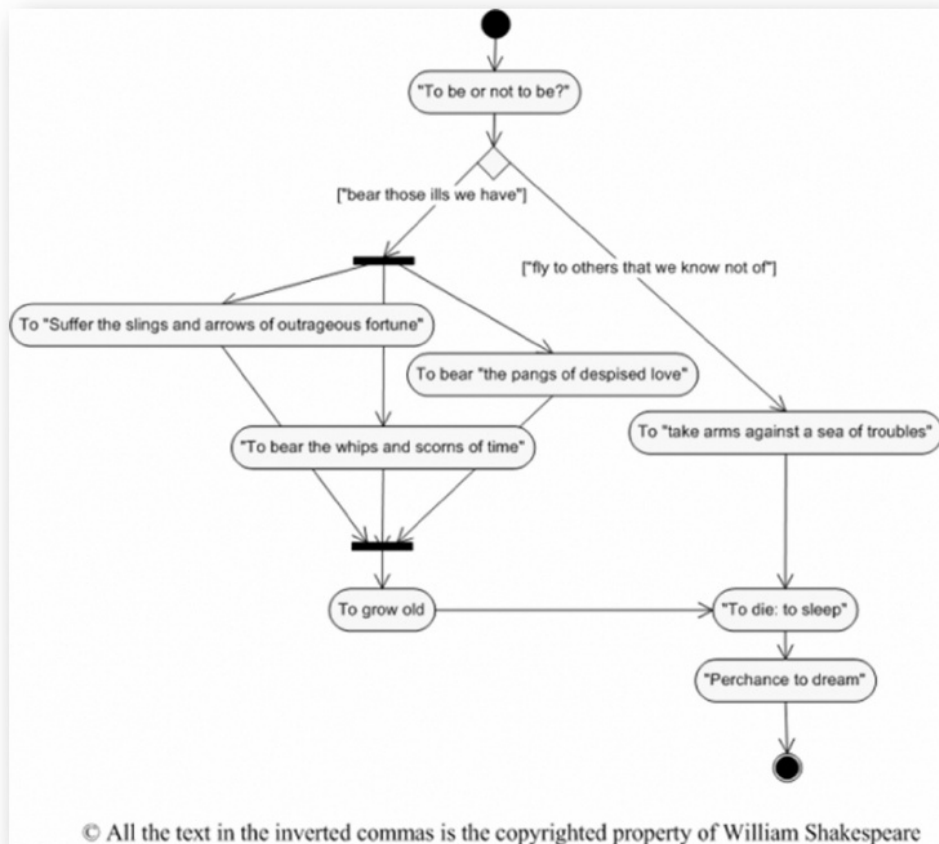
В случае же описания структуры какого-либо объекта или предметной области отдельные коллеги используют ER-диаграммы, которые многие из нас применяли когда-то в студенческие годы для моделирования схем баз данных. ER-модель – это одна из самых простых графических нотаций. Она позволяет обозначить структуру интересующей

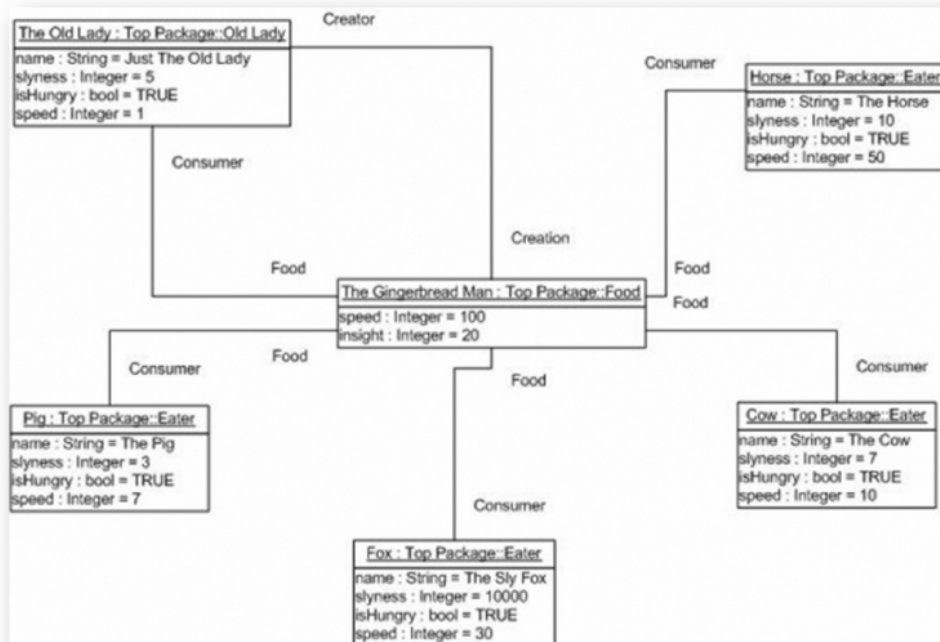
предметной области крупными блоками, которые соединены линиями-связями, обозначающими отношения между блоками (сущностями). Здесь все просто – есть сущности (части целого) и есть связи, их объединяющие. Отсюда и название – Entity-Relationship. Не будем сейчас углубляться в подробности, а просто отметим, что, в отличие от блок-схем, такие диаграммы хороши для описания не действий и процессов, а совокупности объектов, имеющих в наличии. Примеры дисциплин – то же самое делопроизводство, базы данных, основы специальности, педагогическое мастерство и многие другие.

Но есть одна нотация, которая позволяет описывать и структуру предметной области, и ее динамические аспекты, и взаимодействие системы с внешним миром. Да, вы не ошиблись: это унифицированный язык моделирования – UML. Казалось бы, основное назначение UML – объектно-ориентированное проектирование сложных систем, а не конспектирование. Но в годы своего преподавания автор не раз встречал студентов, пытающихся (и не без результатов) использовать отдельные диаграммы для конспектирования. Один из запомнившихся этим людей – Денис, единственный из студентов, не просто просиживающий штаны на лекциях по UML, а глубоко изучавший его, вплоть до разбора метамодели. Другой пример – это Катя, вразрез расхожему мнению о способностях женского мозга обладающая аналитическим складом ума и тоже изучавшая UML, пусть и не так глубоко, как Денис. Оба упомянутых человека учились по специальности "Программирование для ЭВМ и АС" и использовали UML не только для проектирования своих будущих приложений, но и для конспектирования. Прелесть в том, что UML позволяет описать и структуру предметной области (с помощью диаграмм классов), и алгоритмические последовательности (диаграммами активностей), и распределение элементов системы по физическим узлам (диаграммы компонентов и реализации), и многое другое. Для конспектирования текстов/лекций по делопроизводству, финансам, основам экономической деятельности и другим дисциплинам UML подходит как нельзя лучше. Однако, как UML-модель неполна без применения OCL, так и конспекты не могут состоять только из UML-диаграмм, но должны также содержать и текст, при составлении которого применимы те приемы, о которых мы говорили в начале лекции. А в качестве примера предлагаем посмотреть на две диаграммы, взятые с сайта ссылка: <http://umljokes.com/>. Первая из них – это бессмертный монолог Гамлета, а



Вторая – сказка о колобке:





Итак, в этой лекции мы поговорили о конспектировании, программных средствах, которые можно применять для конспектирования с помощью компьютера, и о графических нотациях, позволяющих делать конспекты наглядными, выразительными и удобными для чтения. Говоря о нотациях, мы вплотную приблизились к технике визуализации информации и к визуальному мышлению, о котором подробнее поговорим в следующей части.

## Выводы

- Для того чтобы сделать конспект удобным для последующего использования, необходимо выполнить первоначальную обработку информации, "пропустить ее через себя".
- По форме представления информации выделяют формализованные и графические конспекты.
- Привычные для нас текстовые конспекты могут быть текстуальными, сводными и тематическими.
- Следование нехитрым правилам позволяет сделать процесс конспектирования более эффективным.

- Помимо конспектирования, выделяют и другие способы свертки исходного текста, такие как резюме, фрагментирование, аннотация и реферат.
- Аннотации могут быть справочными и рекомендательными, а также общими и специализированными.
- Стандартное конспектирование имеет массу недостатков, главный из которых – визуальная бедность, заставляющая мозг скучать.
- Многолетнее использование практики конспектирования притупляет возможности нашего мозга, делает его не слишком гибким и эффективным инструментом обработки информации.
- Существует множество программных средств, которые могут использоваться для конспектирования – от простых текстовых редакторов и аутлайнеров до онлайн-сервисов.
- Графические нотации позволяют сделать конспекты более наглядными и выразительными, и первенство тут принадлежит UML, обладающему, в сравнении с другими нотациями, наиболее широкими возможностями визуализации.

## Контрольные вопросы

- Перечислите известные вам способы свертки исходного текста.
- Какие навыки лежат в основе первичной обработки информации?
- Сформулируйте правила, позволяющие повысить эффективность процесса конспектирования.
- В чем состоят различия между конспектированием и аннотированием?
- Перечислите этапы работы над рефератом.
- Какие четыре недостатка выделял Бьюзен в технике традиционного конспектирования?
- Приведите примеры программных средств, которые можно рассматривать, как инструменты конспектирования.
- Какие онлайн-сервисы для ведения записей вы знаете?
- Приведите примеры учебных дисциплин, для конспектирования лекций по которым могут быть применены графические нотации и какие именно графические нотации.

## Mind Mapping

В данной лекции подробно рассматриваются такие вопросы как: понятие о mind mapping'e, области применения техники mind mapping'a, целевая аудитория mind mapping'a.

Ну что ж, прочитав предыдущую лекцию, мы поняли, к каким последствиям приводит конспектирование, даже при условии использования всех рекомендаций по повышению его эффективности. Мы выяснили, как поступать не стоит. И вот пришло время поговорить о том, как нужно действовать, чтобы не просто "записать и забыть", но зафиксировать информацию так, чтобы ее легко было запомнить и точно так же легко вспомнить, когда это потребуется.

### Что такое mind mapping

В первой лекции мы упоминали о визуальном, или радиантном (как назвал его Тони Бьюзен), мышлении и заявили, что "ментальные карты" являются прямым приложением такого способа мышления. Во-первых, потому что mind map представляет собой целостный визуальный образ, который воспринимается намного легче, чем обычный линейный текст (вот почему мы так любим комиксы!). Во-вторых, по той причине, что любая "ментальная карта" имеет центральный объект, от которого, словно круги от упавшего камешка на поверхности воды, расходятся ветви-ассоциации.

Откуда "растут ноги" у самого термина "радиантное мышление", вы тоже, наверняка, уже догадались. Те из читателей, кто помнит школьную математику, заметили, что слово "радиантный" созвучно слову "радиус", и сообразили, что речь идет о чем-то (а именно об ассоциациях), исходящем из единого центра.

Те из вас, кто в школьные годы увлекались астрономией, скорее всего, вспомнили о метеорных потоках, когда кажется, что пути множества метеоров расходятся из одной и той же точки небосвода. А сама точка в астрономии как раз и называется "радиантой". Если же мы говорим о "радиантном мышлении", то радиантой тут является упомянутый выше центральный объект — отправная точка наших размышлений. Вот так и получается, что "ментальные карты" позволяют нам мыслить в новой

манере, отталкиваясь от центрального объекта и все дальше и дальше уходя от него, следуя за ассоциациями. А сам метод построения "ментальных карт" для решения самых разнообразных мыслительных задач – от "свертки" исходного текста и до принятия решений – называется mind mapping'ом.

Mind mapping — это чрезвычайно мощный метод познания, позволяющий раскрыть весь интеллектуальный потенциал нашего мозга. Прелесть метода в том, что он применим при решении самых разных задач из самых различных областей человеческой деятельности. Чуть позже в этой же главе мы подробно рассмотрим области использования "ментальных карт", выделим преимущества от их применения в каждой из областей. А пока отметим, что любая "ментальная карта" имеет четыре характерных черты:

- основной объект изучения (отправная точка размышлений) всегда размещается в центре карты;
- аспекты основного объекта, вопросы, связанные с ним, и смежные темы расходятся от центрального образа в виде ветвей ;
- ветви-ассоциации поясняются ключевыми словами, фразами или графическими образами, от них отходят ветви второго порядка, выражающие вторичные идеи, от которых, в свою очередь, расходятся ветви ассоциаций третьего порядка;
- ветви ассоциаций формируют иерархическую структуру, которую математики называют графом.

При составлении "ментальных карт" частично применимы те приемы, о которых мы говорили в связи с повышением эффективности процесса конспектирования, а именно:

- использование цветов и графических изображений;
- использование аббревиатур (или иностранных слов);
- использование условных обозначений и т.д.

Бьюзен рекомендовал также чаще применять эффект трехмерности, придавая изображениям, надписям, да и самим ветвям ассоциаций пространственную глубину (тени, аксонометрии и т.д.).

Метод "ментальных карт" позволяет более эффективно и в наиболее

естественной для нашего мозга форме запоминать информацию, переходя от количества к качеству. А самое замечательное – то, что качество это, в конечном итоге, опять-таки переходит в количество: ведь более эффективная форма организации данных позволяет хранить большее их количество при том же объеме памяти и быстрее и проще извлекать необходимую информацию! Хорошей аналогией тут может быть домашняя видеотека. Почувствуйте разницу между беспорядочными залежами DVD-дисков на полках и тщательно пронумерованными дисками, занесенными в базу данных (к примеру, с помощью замечательной программы cdbank) для быстрого их поиска. Еще один пример, без сомнения, знакомый каждому из нас, – это беспорядочная свалка самых разных файлов в папке Downloads, в которой лишь изредка мы чудом находим что-то полезное, а зачастую, не сумев отыскать нужный файл, просто скачиваем его еще раз. Mind mapping как раз и позволяет упорядочить "информационную свалку" в нашей голове, позволяя структурировать данные для более надежного запоминания и легкого извлечения из памяти в случае надобности.

В чем же состоят основные идеи mind mapping'a? Все довольно просто. Начинать следует с выделения центрального образа, который помещается в центр карты и постепенно "обрастает" ассоциациями. Хорошие результаты (с точки зрения запоминания) дает использование в качестве отправной точки не ключевого слова или фразы, а именно графического образа.

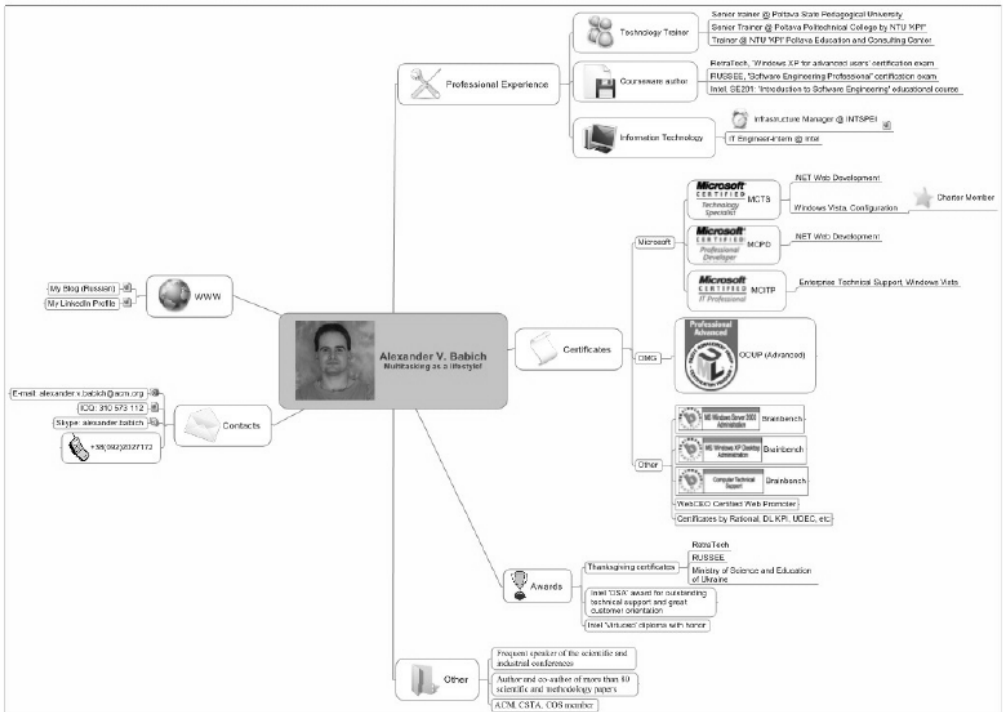
Прелесть этого подхода в том, что, создавая "ментальные карты", мы представляем информацию в виде, наиболее естественном для восприятия нашим мозгом, который способен (как мы уже упоминали ранее), оттолкнувшись от какой-то одной идеи, плодить все новые и новые ассоциации до бесконечности. Причем каждая ассоциация, каждый новый возникающий в нашей голове образ могут быть использованы в качестве основы для новой "ментальной карты" и тоже начинают "обрастать" ассоциациями. А понятия, фигурирующие в новых ментальных картах, могут положить начало другим "ментальным картам", которые, в свою очередь, уведут нас все дальше и дальше от первоначального объекта нашего внимания. Любая карта может расти до бесконечности, демонстрируя воистину безграничные возможности человеческого мозга. Вопрос состоит только в том, на каком этапе следует остановиться, до какой степени расширить сеть ассоциаций.

В одной из последующих лекций мы рассмотрим "классические" рекомендации Бьюзена относительно того, сколько основных ветвей должна содержать "ментальная карта", чтобы максимально эффективно решить задачу, ради которой она создавалась. А до тех пор, впечатленные возможностями mind mapping'a, попробуем выяснить, для чего же еще (кроме конспектирования) можно (и нужно) использовать этот метод.

## Области применимости mindmapping'a

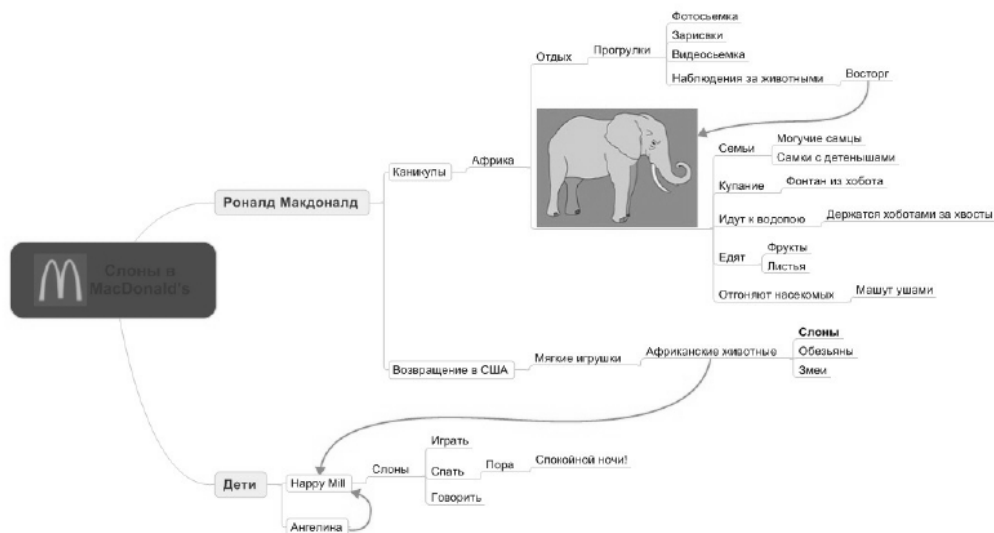
Для большинства наших читателей, наверное, не станет неожиданностью наше утверждение о том, что "ментальные карты" применимы в абсолютно любой области человеческой деятельности.

В личной жизни вы можете применять их для самоанализа, поиска выхода из сложных жизненных ситуаций, написания резюме, ведения дневника, планирования семейного бюджета, учебы и даже для сочинения сказок для своего ребенка. Первый из примеров "бытовых" применений "ментальных карт" – это старое резюме автора:



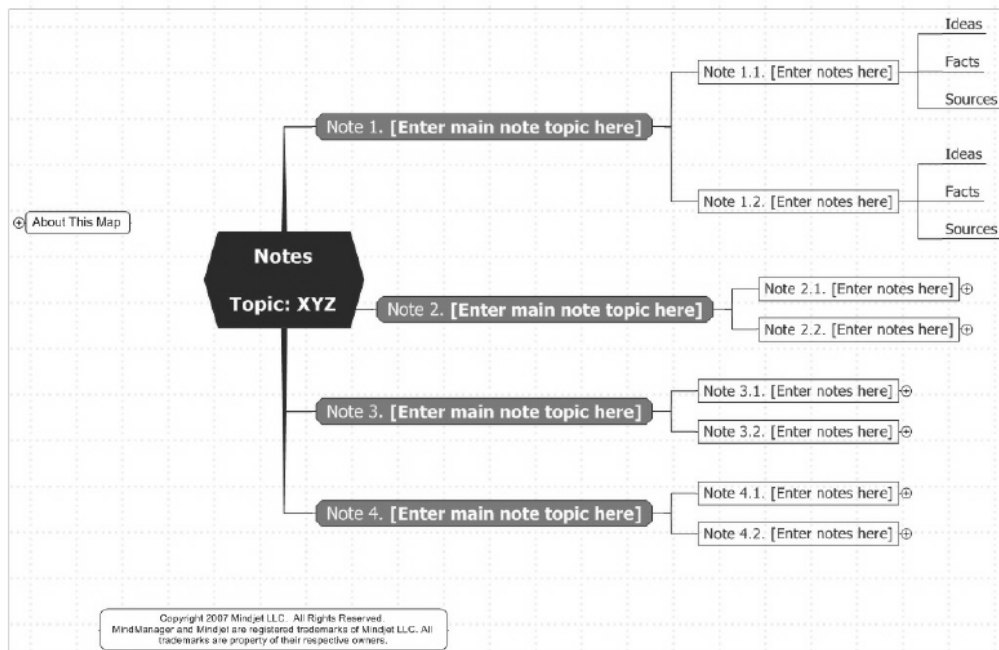


А второй пример – это структура наивного рассказа, выдуманного автором для своей дочурки и повествующего о том, каким чудесным образом в составе ГарриМилл в Macdonald's однажды оказались мягкие игрушки-слоны. Помните конкурс сказок, шуток и анекдотов на UML (ссылка: <http://www.umljokes.com>)? Похоже, пора делать нечто похожее для mind mapping'a, по крайней мере, в Интернете карт, "рассказывающих историю" или визуализирующих шутку, предостаточно...

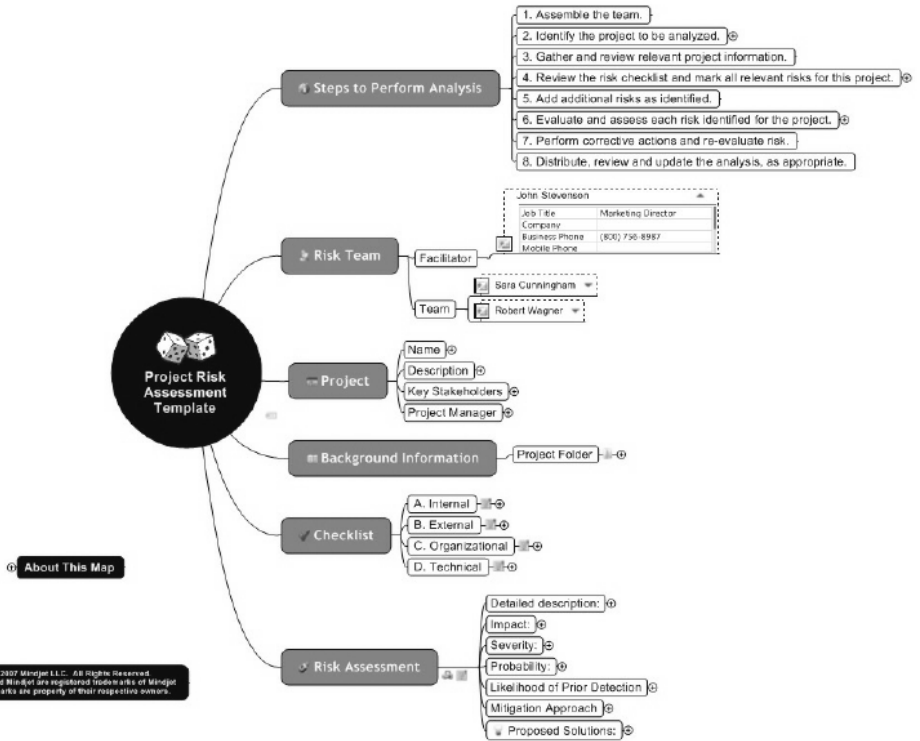


Преподаватели могут извлечь выгоды из применения mind mapping'a для разработки планов лекций, статей, публичных выступлений, составления конспектов лекций и первоисточников, использования самих "ментальных карт" в качестве учебных материалов. Кстати, автор этих строк при подготовке к каждому новому тренингу всегда готовит для студентов mind map со своими комментариями, ссылками и т.п., позиционируя его как дополнительные материалы для студентов. Такие "домашние заготовки" по достоинству оценили уже многие его слушатели. Ниже дан один из примеров – карта официального тренинга Microsoft (2310С) по веб-разработке с ASP.NET 3.5 в среде Microsoft Visual Studio 2008.



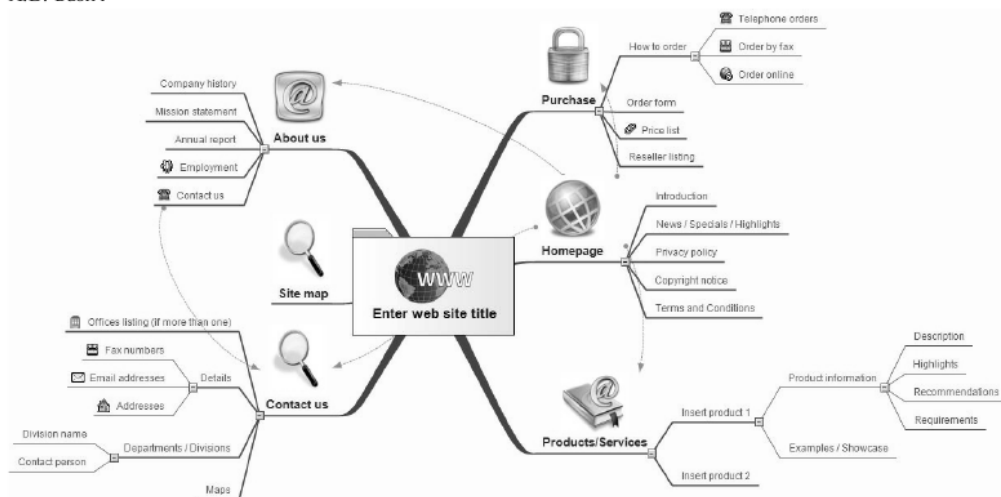


Менеджеры могут применять "ментальные карты" для принятия решений и документирования результатов совещаний, подготовки к презентациям и публичным выступлениям, управления проектами и своим временем, распределения задач. Многие бизнес-процессы, процедуры и корпоративные политики можно легко и наглядно описать с помощью "ментальных карт". Ниже – пример карты для оценки рисков нового проекта.



Разработчики программного обеспечения и веб-дизайнеры тоже окажутся в выигрыше, планируя с помощью "ментальных карт" структуру веб-сайтов, архитектуру, интерфейс пользователя и реакцию программного обеспечения на действия пользователя (помните о прецедентах в UML?). С помощью mind mapping'a удобно визуализировать работу службы поддержки пользователей и возможные ответы инженеров поддержки на входящие вопросы.

Вернемся к разговору о планировании структуры веб-сайтов с помощью "ментальных карт". Ниже приводится пример заготовки подобной карты, предназначенной для планирования структуры веб-сайта.

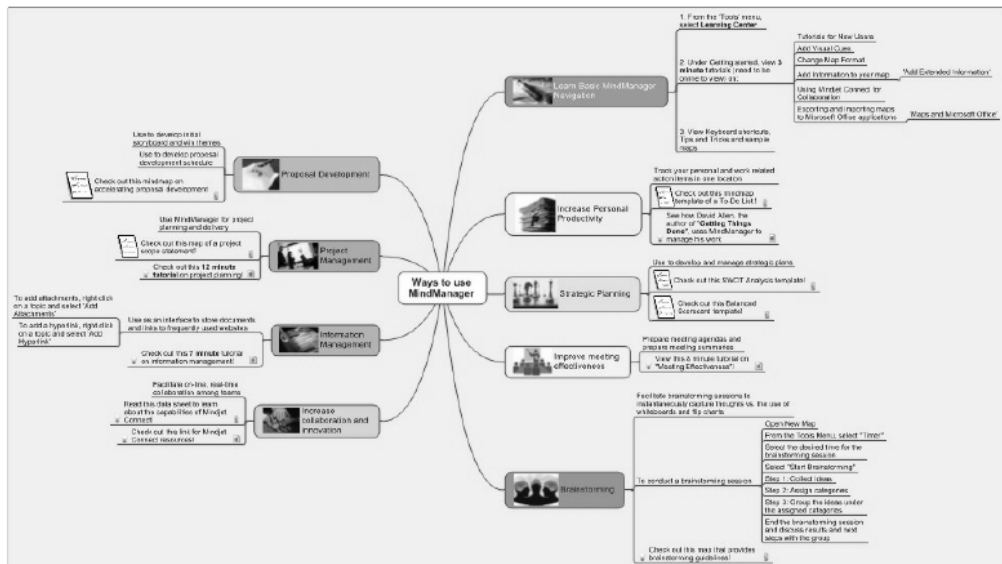


И подобных примеров можно привести массу. Чем бы вы ни занимались, mind mapping поможет вам "привести в порядок", систематизировать свои мысли и идеи, проанализировать сложившуюся ситуацию и принять решение, подготовиться к совещанию или публичному выступлению, спланировать свои дальнейшие действия.

Одна из последующих глав будет посвящена обзору программных средств для создания "ментальных карт" на компьютере, в ней среди прочих весьма достойных продуктов мы рассмотрим MindJet MindManager – программу, вот уже несколько лет являющуюся фаворитом автора. Так вот, MindManager, как и многие другие программы такого класса, поставляется с довольно большим комплектом шаблонов "ментальных карт" для быстрого их создания. Шаблоны, которые имеются в MindManager "из коробки", покрывают многие из перечисленных выше задач.

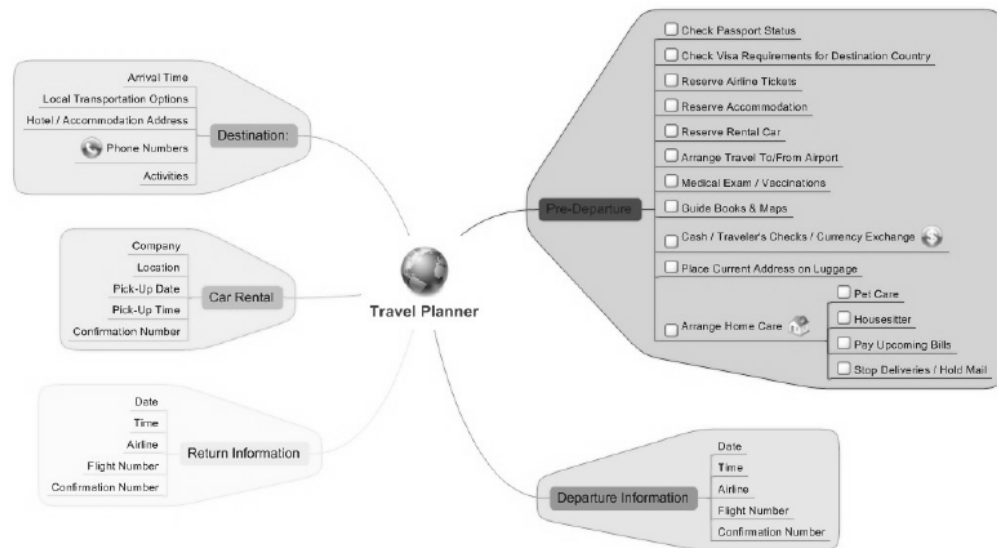
А еще больше шаблонов и уже готовых карт можно отыскать на сайте MindJet (ссылка: <http://www.mindjet.com>) в разделе "Галерея" (ссылка: <http://www.mindjet.com/resources/mapgallery/default.aspx>). Именно оттуда позаимствовано большинство иллюстраций для этой главы. Эта библиотека шаблонов поистине огромна, но найти в ней что-то не представляет почти никакого труда – ведь все шаблоны удобно сгруппированы по задачам, на решение которых они направлены, и по областям человеческой деятельности. Даже если вы не являетесь

пользователем MindManager, на эти шаблоны стоит посмотреть как на хорошие примеры использования mind mapping'a. Такой вот "MindJet verified design" получается...

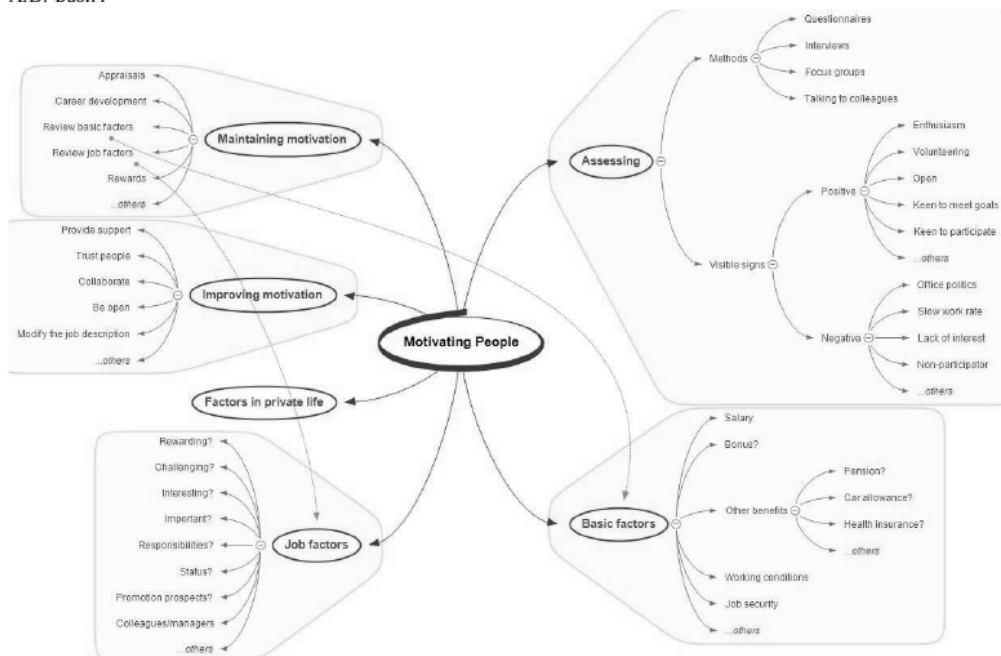


Кроме прочих, в этой библиотеке можно отыскать шаблон, отлично иллюстрирующий все вышесказанное, он так и называется – "WaystouseMindManager", и в краткой и наглядной форме отображает основные способы применения mindmapping'a вообще и MindManager'a в частности.

В качестве еще одного примера хотелось бы привести "заготовку" плана поездки, который сочетает в себе чек-лист и краткий справочник по всем вопросам, связанным с предстоящим путешествием:



Еще одно хорошее место, где можно полюбоваться на шаблоны и примеры "ментальных карт" для бизнеса и образования – это галерея примеров от MatchWare (ссылка: <http://www.matchware.com/en/products/mindview/education/examples.htm>, ссылка: [http://www.matchware.com/en/products/mindview/mindview2\\_be/examples.htm](http://www.matchware.com/en/products/mindview/mindview2_be/examples.htm)). Поверьте, там тоже есть на что посмотреть. Вот, к примеру, отличный способ спланировать мотивацию членов коллектива:



## Целевая аудитория mindmapping'a

Что ж, для чего можно применять mind mapping, мы выяснили. А владея такой информацией, довольно легко выделить целевую аудиторию метода "ментальных карт". Мы могли бы долго говорить о том, кто именно может получить выгоды от использования mind mapping'a, если бы не одно "но" – только что мы согласились, что "ментальные карты" нужны каждому. Каждому, кто стремится на все 100% использовать свой мозг – самый совершенный инструмент обработки информации во Вселенной.

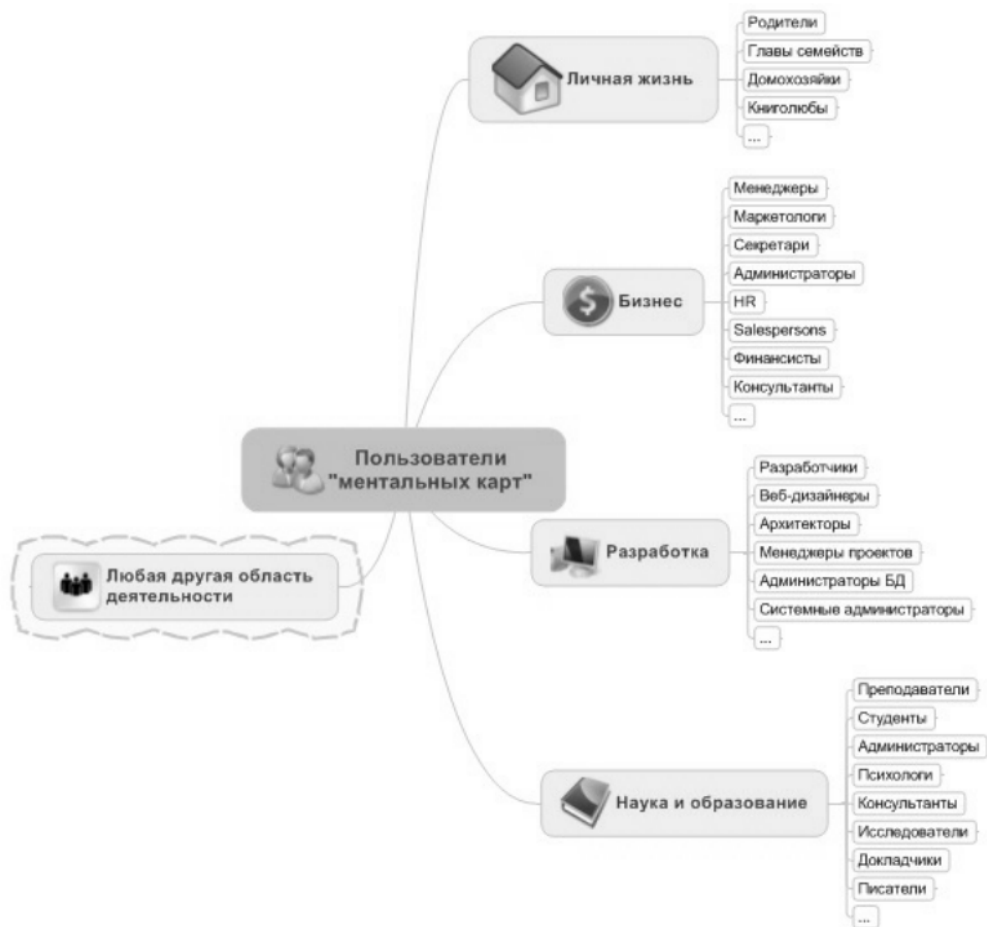
Это и студенты, которые, подобно Бьюзену, стремятся удержаться на плаву в море информации, научиться эффективно запоминать и осмысливать материал.

Это и преподаватели, которые могут пользоваться этим методом для обдумывания логики учебных материалов, их окончательной "шлифовки" и повышения эффективности обучения.

Это и разработчики, и веб-дизайнеры, и менеджеры... Это и отцы семейств, и домохозяйки, это кто угодно. Для mind mapping'a можно



придумать массу вариантов применения, и говоря о целевой аудитории, можно смело называть практически любую профессию – вы не ошибетесь. Ведь всем нужно систематизировать свои мысли, планировать свои действия и принимать решения! Всем нужно эффективно запоминать и осмысливать информацию. И тут "ментальные карты" придутся как нельзя кстати – ведь именно для этого они и были разработаны. А чтобы эффектно подвести черту под этим пафосным пассажем, используем "ментальную карту", пытающуюся описать все многообразие и многочисленность целевой аудитории майндмеппинга. Конечно, карту эту можно продолжать до бесконечности...



Ну, вот и все. В следующей лекции мы подробно обсудим возможные варианты применения "ментальных карт" в бизнесе, разработке,

обучении, профессиональной деятельности и личной жизни, после чего "рекламная часть" будет окончена и нам останется только рассмотреть принципы создания майндмепов и требования к ним.

## Выводы

- "Ментальные карты" являются прямым приложением визуального, или "радиантного", способа мышления.
- Любая "ментальная карта" имеет центральный объект и представляет собой целостный визуальный образ.
- При составлении "ментальных карт" частично применимы приемы повышения эффективности процесса конспектирования.
- Создавая "ментальные карты", мы представляем информацию в виде, наиболее естественном для восприятия нашим мозгом.
- "Ментальные карты" применимы в абсолютно любой области человеческой деятельности.
- Целевая аудитория mindmapping'a – все, кто стремится на все 100% использовать свой мозг.

## Контрольные вопросы

- Почему "ментальные карты" называют прямым приложением радиантного способа мышления?
- Что такое "радианта" и из какой области науки позаимствовано это понятие?
- Какие характерные черты можно встретить в любой "ментальной карте"?
- Какие приемы позволяют сделать создаваемые mind map'ы более выразительными?
- Приведите примеры применения "ментальных карт" в личной жизни человека.
- Каким образом "ментальные карты" применимы в ИТ-индустрии?
- Приведите пример социальной или профессиональной группы людей, не входящей в целевую аудиторию майндмеппинга.

## Применение Mind Mapping'a

В этой лекции мы обсудим такие вопросы: применение mind mapping'a в профессиональной деятельности, Mind mapping для бизнесменов и менеджеров, "Ментальные карты" в образовании, Mind mapping в личной жизни.

В прошлой лекции мы не только намекнули на то, что майндмеппинг применим в любой области человеческой деятельности, но и привели примеры конкретных способов его применения и поговорили о целевой аудитории метода "ментальных карт". Конечно, перечислить абсолютно все задачи, решаемые с помощью "ментальных карт", невозможно, но некоторые варианты применения этого подхода, представляющие для нас особый интерес, хотелось бы рассмотреть подробнее.

### Mind mapping для профессионалов

Читатель мог бы спросить: какую именно профессию имеет в виду автор, собираясь говорить о применении "ментальных карт" в профессиональной деятельности? А ведь мы уже говорили, что данный подход применим везде и всегда. Просто для некоторых областей деятельности мы можем выделить специфичные для них задачи и способы их решения с помощью mind mapping'a, а в остальных случаях довольствуемся "общими" вариантами применения. Далее мы рассмотрим способы, позволяющие облегчить жизнь представителей различных профессий (за исключением менеджеров – о них мы поговорим отдельно, чуть позже, но в этой же главе), а также постараемся не забыть и о "регулярных" способах применения ментальных карт.

### Майндмеппинг и продажи

А начнем мы с людей, занимающихся продажами товаров или услуг. Автор так и не смог определиться в корректном названии их профессии – с одной стороны, просто продавцами их называть как-то неправильно (хотя суть их деятельности это слово передает очень точно), с другой же, прочно укоренившиеся в последнее время названия "менеджер по

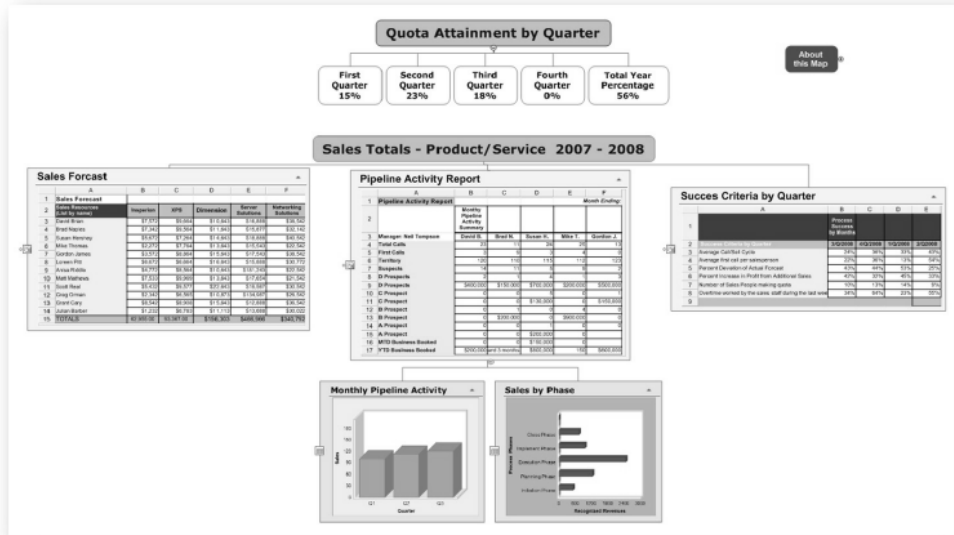
продажам" или "менеджер-консультант" звучат весьма странно. В нашем понимании "менеджер" – это человек, который руководит ЛЮДЬМИ, отвечает за результативность осуществляемых этими людьми бизнес-процессов. А если следовать логике тех, кто изобретает благозвучные названия профессий, призванные произвести впечатление на неграмотного обывателя, то дворника можно назвать менеджером по клинингу, а сисадмина – менеджером по инфраструктуре.

Автор ни в коей мере не хотел бы обидеть представителей этих достойнейших профессий, но иногда его просто коробит от чрезмерного употребления английских и псевдоанглийских слов с целью напустить туману и создать видимость значимости. Внимательный читатель может поймать нас на слове – ведь ранее мы говорили о том, что хорошие английские слова (пусть даже написанные русскими буквами) ничем не хуже хороших русских слов. Но ведь в том случае речь шла о тех терминах, которые дословно и "осмысленно" перевести на русский невозможно (и термин "mind mapping" – хороший тому пример)! А если что-то можно сказать по-русски, то зачем искать иностранные аналоги, зачаровывающие невежд и вызывающие смех у людей, которые знакомы с данным языком?

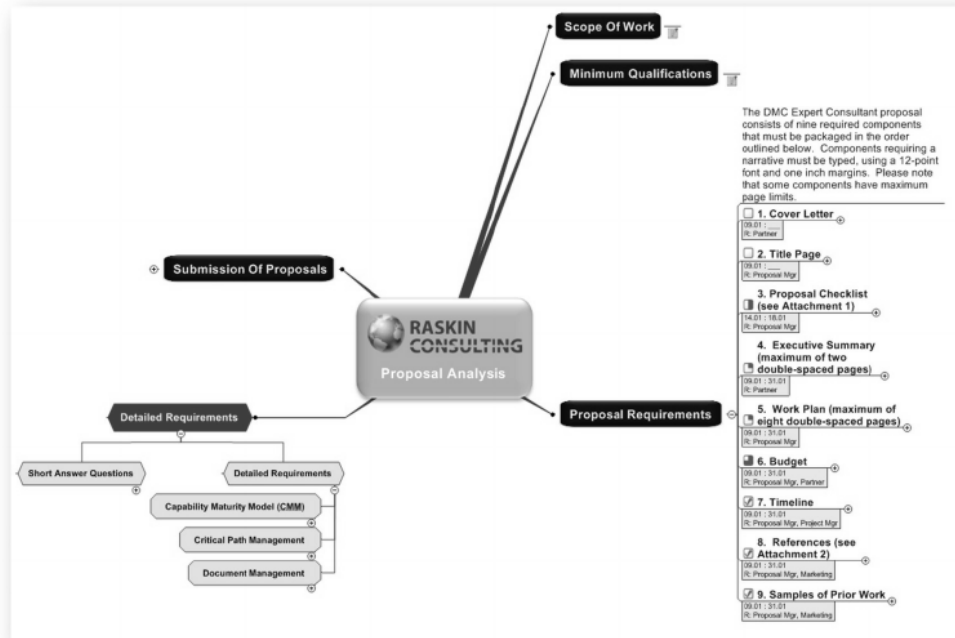
Но вернемся к нашим "продажникам", как их называют в простонародье. Ноша их тяжела, ответственность огромна, а работа – просто непосильна. Совершить крупную сделку обычно (за редкими исключениями, объясняющимися чаще всего везением) означает потратить массу времени. Нужно увидеть возможность, выявить потребности клиента, провести анализ конкурентов, выработать стратегию, подготовить (и что немаловажно, презентовать) предложение, от которого клиент не сможет отказаться...

Майндмеппинг может помочь продавцу собрать и систематизировать информацию о клиенте и о конкурентах, спланировать свои действия, провести презентацию решения. Не говоря уже о том, что, собрав всю информацию о клиенте и все связанные с ним документы в одном месте, в виде одной, легкой для восприятия визуальной карты, мы облегчаем для себя процесс анализа ситуации и принятия решений. Так, к примеру, "ментальная карта" может служить своего рода информационной панелью (dashboard'ом, как говорят американцы), содержащей данные о прошлых, текущих и планируемых сделках и их

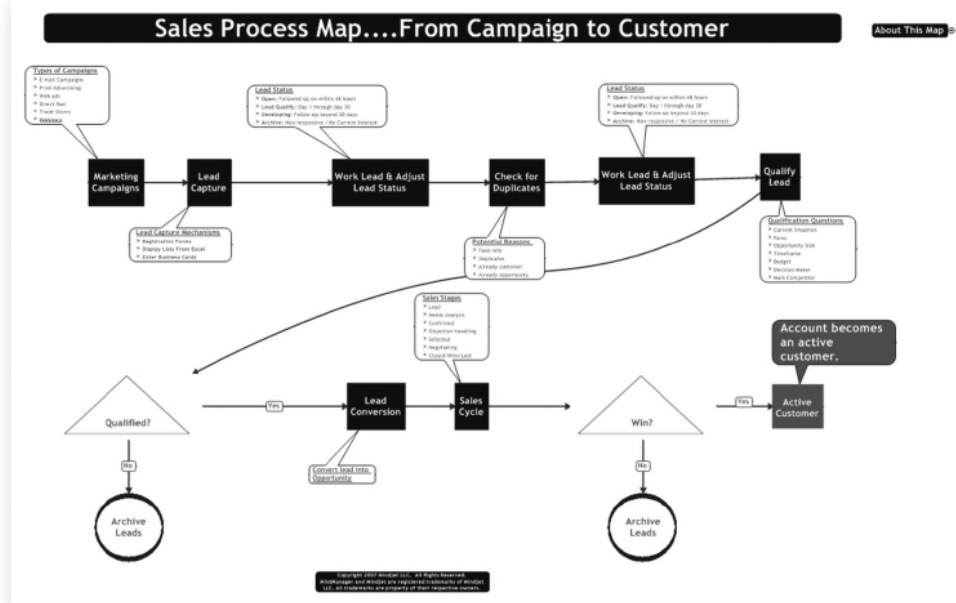
деталях. Такой майндмеп поможет собрать статистику, спрогнозировать продажи и визуализировать свои цели.



Еще один вариант – организовать в виде майндмэпа информацию о потребностях клиента, средствах, которые он готов потратить на удовлетворение этих потребностей (бюджет), целях клиента, структуре его компании, контактных данных ответственных сотрудников и т.д. А по мере того, как становятся доступными новые данные, карту можно и нужно дополнять и расширять. В конце концов, имея перед глазами полную картину будущей сделки, проще спланировать свои действия, чтобы заполучить столь вожеленный контракт!



Не стоит забывать и об использовании "ментальных карт" в качестве презентационных материалов. Майндмеп, содержащий все подробности предстоящей сделки, может сослужить хорошую службу во время презентации вашего предложения клиенту, производя впечатление полной формализованности ситуации и полного контроля над ней, став для клиента последним аргументом "ЗА". Кстати, в нашем любимом MindManager'e для этой цели есть специальный режим – Presentation Mode.



В галереях MindJet и MatchWare можно отыскать не только шаблоны рассмотренных нами примеров применения "ментальных карт" в практике продаж, но и другие идеи для продавцов.

## Маркетологи тоже играют в "ментальные карты"

Кто такие маркетологи? Думаем, на этот вопрос вам не смогут внятно ответить даже сами маркетологи – ведь круг их обязанностей широк и расплывчат и им каждый день приходится демонстрировать навыки, свойственные секретарям, копирайтерам, журналистам, фотографам, графическим дизайнерам, менеджерам по продажам, администраторам и Бог знает кому еще. Чаще всего мужские мозги не в состоянии "распылить себя" на такое количество различных направлений, и поэтому должности маркетологов традиционно заняты девушками.

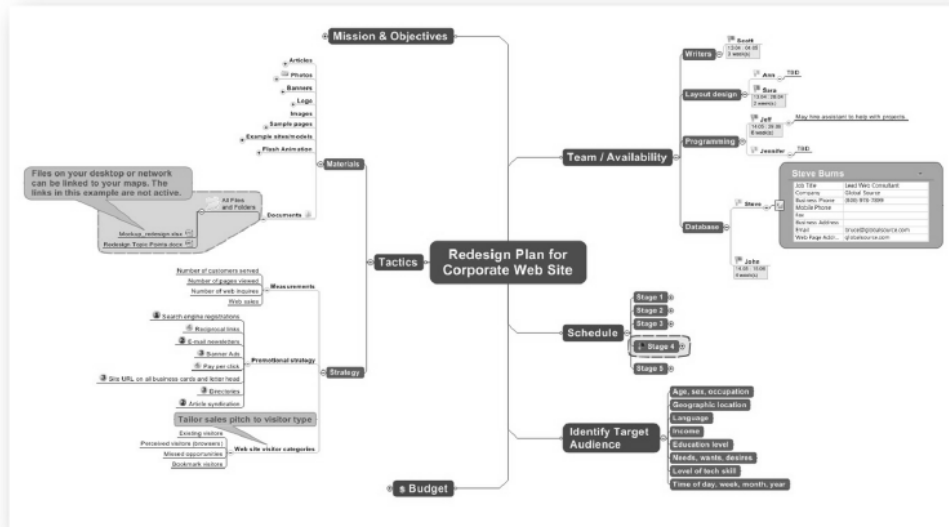
Иногда маркетологи кажутся нам бездельниками (я не хотел обидеть очаровательного маркетолога Центра Знаний), а иногда мы им просто завидуем – ведь они работают в экстремально многозадачном режиме. В один момент маркетолог планирует свою будущую активность, а в следующий – уже проводит мозговой штурм, пытаясь сформировать



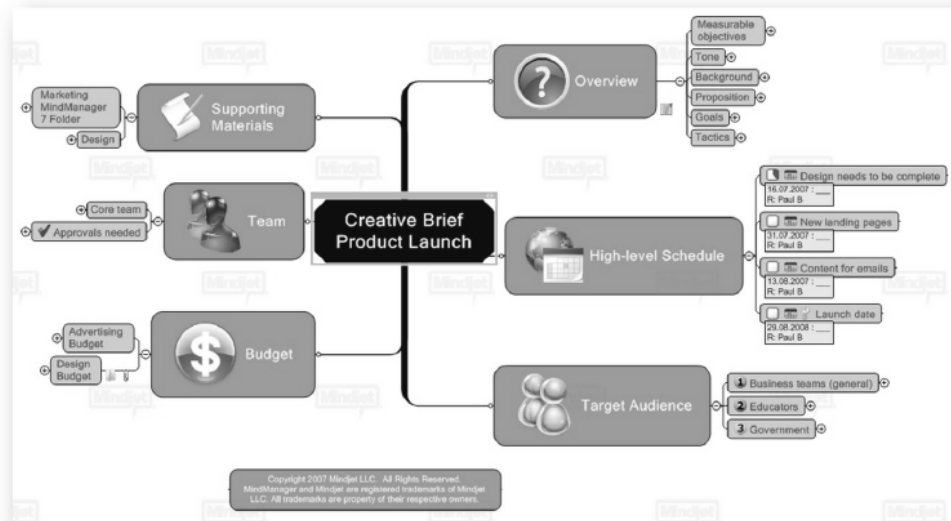
список тем для предстоящих мероприятий, или делает презентацию маркетинговой стратегии. О дедлайнах маркетологов спрашивать не принято: они ведь люди творческие, а вдохновение по заказу не приходит – кто знает, возможно, уже завтра у них случится очередной приступ креативности и все задачи будут решены мгновенно, как по мановению волшебной палочки.

Майндмеппинг способен внести некоторое подобие порядка даже в сумбурную деятельность творца, превратить творчество в реальные осязаемые результаты. С помощью "ментальных карт" вы можете разрабатывать планы проектов и маркетинговых кампаний, отслеживать все их детали, держать в одном месте все нужные для работы сведения, документы и ссылки, делать маркетинговые презентации, позволяющие быстрее достичь целей продаж.

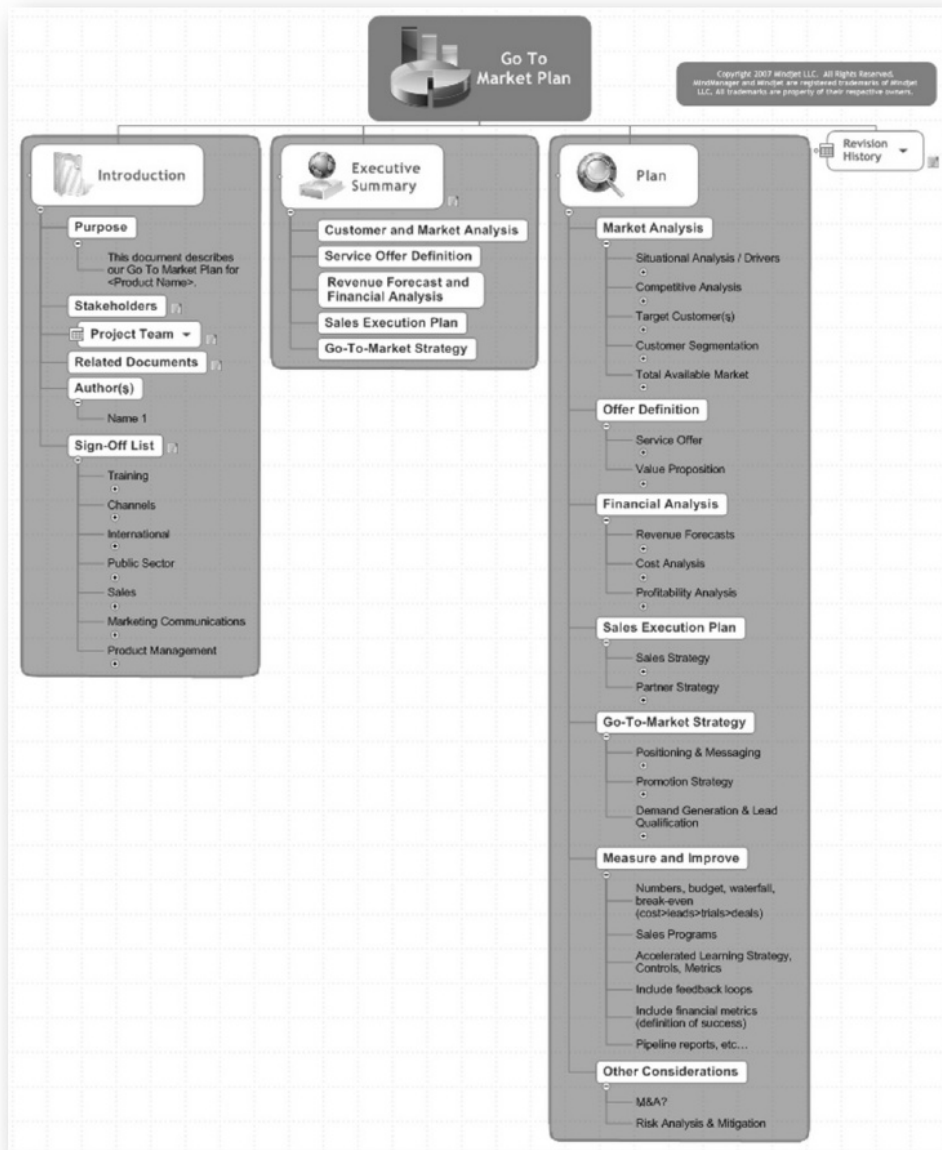
Маркетинговые проекты обычно требуют тщательной подготовительной работы – исследований рынка, мозговых штурмов, разработки стратегий и планов... "Ментальные карты" помогут собрать все материалы по исследованию рынка на одной информационной панели, установить приоритеты среди возможностей и разработать стратегический план, распределить стратегические цели и задачи между членами команды. В конце концов (и это справедливо для применения майндмеппинга в любой области профессиональной деятельности), майндмеппинг поможет видеть цельную картину ситуации и в то же время сфокусироваться на деталях.



Как презентационные материалы, "ментальные карты" тоже могут оказаться маркетологу весьма полезными. Демонстрация mind map'a или его редактирование в реальном времени по ходу обсуждения могут оказать просто магическое воздействие на потенциальных клиентов, в очередной раз подчеркнув систематичность, креативность и индивидуальность вашего подхода к каждому клиенту, каждой сделке и каждой планируемой кампании.



А следующее наше утверждение, опять-таки, справедливо для любой другой области профессиональной деятельности. Однажды создав "ментальную карту", описывающую структуру маркетинговой кампании, все ее аспекты, детали и связанные с ней документы и ссылки, вы сможете использовать ее в своих будущих проектах снова и снова. Действительно, зачем изобретать велосипед каждый раз заново? А имея у себя на руках заранее заготовленный шаблон будущей кампании, просто заполнив все необходимые поля, вы удивитесь, насколько быстро будет продвигаться работа над проектом!



Вот она, идеальная картина работы маркетолога – команда работает вместе для достижения общих целей, план кампании детально проработан и очень подробен, бюджет под контролем и все траты отслеживаются, а вся творческая работа выполняется в соответствии с расписанием, точно в поставленные сроки. И неважно, кто вы: "рядовой" маркетолог, руководитель или инициатор кампании, или даже директор маркетингового подразделения – майндмеппинг может

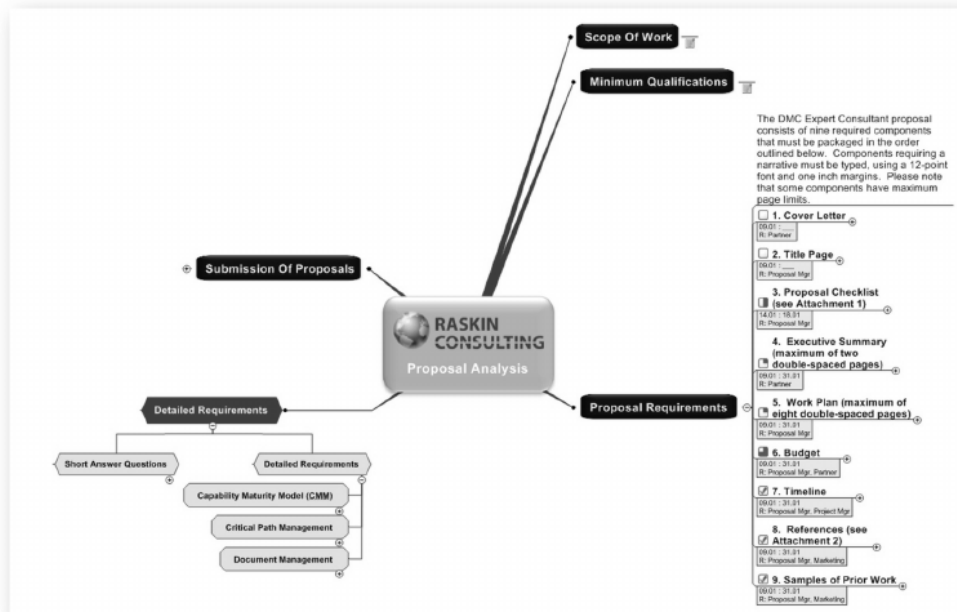
помочь вам в вашей работе.

## Картография для консультантов

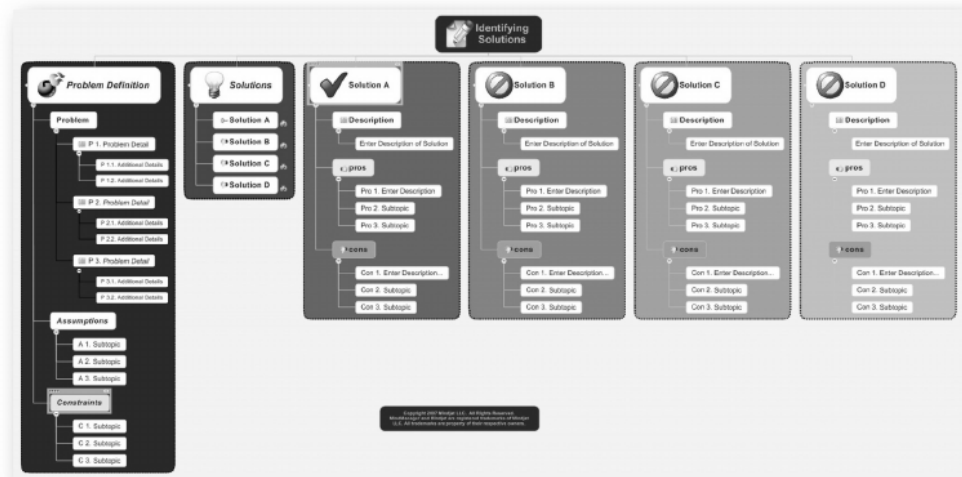
Продолжая разговор о разных нужных и важных профессиях, мы поговорим о вольных птицах в облаках бизнеса, а именно о консультантах. О, консультанты – это воистину маги и волшебники современности. Мы приглашаем консультанта в надежде на то, что он, пользуясь своими сверхъестественными способностями, совершит чудо – мгновенно решит все проблемы компании и выведет ее из кризиса. Зоркий глаз консультанта легко различит иголку в стогу сена, укажет на все прорехи в наших бизнес-процессах и подготовит пакет рекомендаций, гарантирующих наступление всеобщего счастья. И неважно, что зачастую несколько консультантов в разных областях действуют разобщенно, что сводит на нет все их усилия. Не проблема также, что большинство консультантов являются выходцами из западных компаний и применимость их знаний и навыков в среде отечественного бизнеса стремится к нулю. Главное – мы верим в их магию, человеку ведь свойственно верить в сверхъестественное...

Что ж, довольно критики. Поговорим же о том, как майндмеппинг может помочь консультанту стать более эффективным. И ситуация тут такая же, как в случае маркетолога, ведь профессия консультанта предполагает такую же, если не большую, многозадачность. И "ментальные карты" могут помочь организовать эти задачи так, чтобы можно было эффективно отслеживать их выполнение. Майндмеппинг позволяет свести воедино результаты аудита компании клиента, визуализировать планы и стратегии, общаться с клиентами и презентовать бизнес-решения.

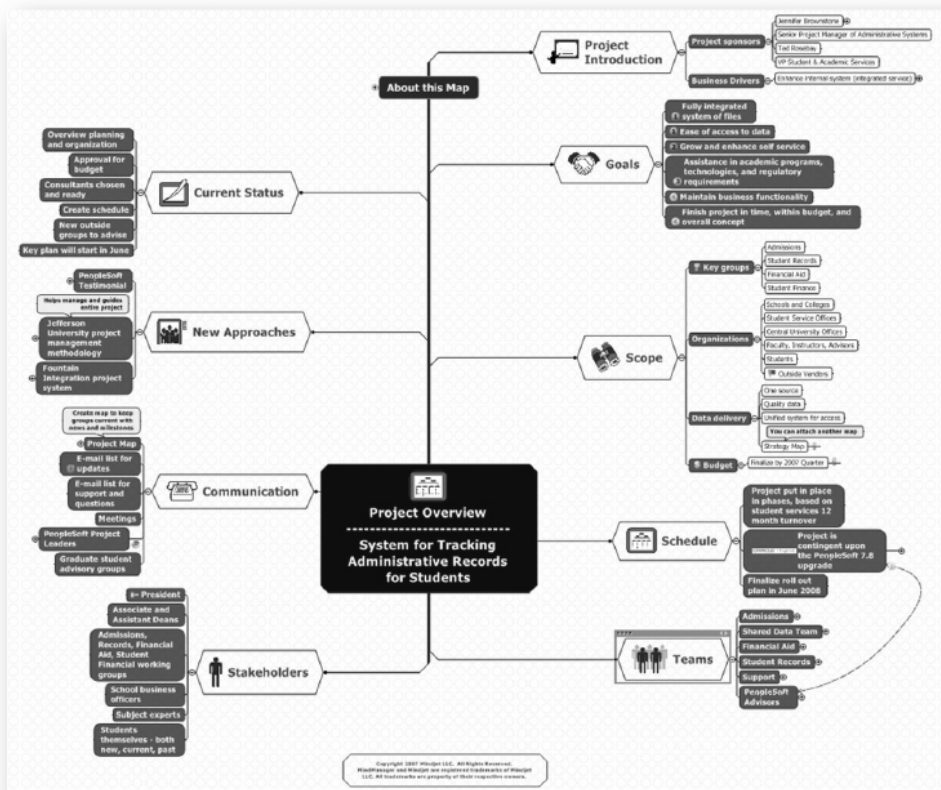
"Ментальная карта" визуализирует весь процесс от начала до конца, начиная с требований клиента и до создания пакета предложений. Вы можете использовать майндмеппинг при проведении совещаний с клиентом и мозговых штурмов, можете редактировать "ментальную карту" в реальном времени, что, как и в случае маркетолога, подчеркивает систематичность и креативность вашего подхода к каждому клиенту.



Конечно же, не стоит ограничиваться только созданием целостной картины проекта в ущерб одному из естественных способов применения "ментальных карт", а именно планированию. Подробный план в виде "ментальной карты" поможет и вам, и вашему клиенту. Другим вариантом применения майндмеппинга может быть его использование на этапе открытия клиента для документирования интервью с заинтересованными лицами, сбора и систематизации всех файлов, имеющих отношение к проекту, для управления меняющимся фронтом работ...



Как видите, от задач, специфичных для работы консультанта, мы постепенно переходим в область управления проектами, где применение майндмеппинга сулит массу преимуществ. Впрочем, подробный разговор на эту тему нам еще только предстоит. А пока вот еще один пример – для затравки.



Майндмеппинг может помочь консультанту и получить проект, и выполнить его. "Ментальные карты" помогут эффективно управлять двумя важнейшими факторами любого проекта – временем и бюджетом. Держите все под контролем!

## Гадание на картах при управлении проектами

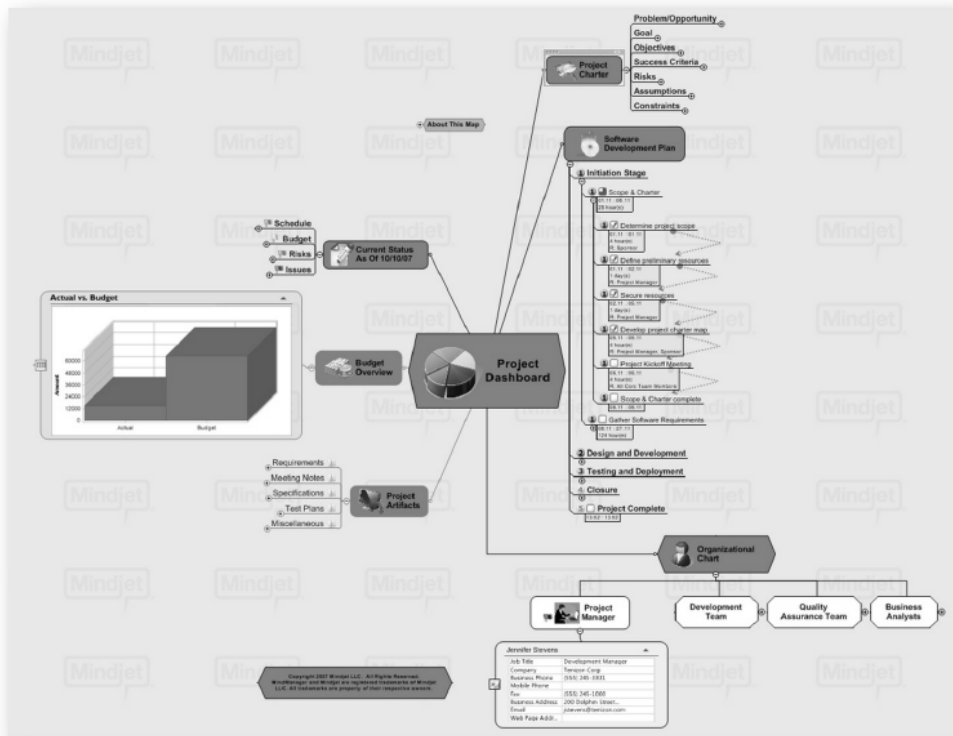
Так, о "продажниках", маркетологах и консультантах мы уже позаботились, и теперь начинаем глумиться над менеджерами проектов. Впрочем, в предыдущих подпунктах мы уже слегка растратили свою жажду крови, так что будем немногословными. Кто такие менеджеры проектов, мы отлично знаем – это те несчастные люди, которые несут ответственность за то, чтобы весь фронт работ по проекту был выполнен в установленные сроки и в рамках выделенного бюджета. Почему несчастные – тоже понятно, ведь в случае каких-либо проблем



именно они играют роль козла отпущения.

Менеджеры проектов настолько же многозадачны, как и люди всех рассмотренных выше профессий. Более того – им не только приходится решать массу задач, но, что гораздо важнее, определять приоритеты, принимая решения о том, какие из действий более важны на данном этапе проекта. А еще надо проводить и принимать участие в массе совещаний, которые порой отнимают до 50% всего отведенного на проект времени. Плюс, надо еще заботиться о мотивации членов команды и эффективности их работы.

Майндмеппинг поможет разработать и визуализировать планы и стратегии, зафиксировать все идеи, возникающие во время совещаний, и быстрее достичь соглашения, эффективно отслеживать выполнение планов и многое, многое другое. Внимательный читатель, конечно же, уже догадался, что основная идея тут точно такая же, как и во всех предыдущих случаях – важно создать целостную картину всего проекта в одной карте, видеть абсолютно все аспекты и артефакты проекта на одной странице.



Ситуация, когда члены команды уходят с совещания без должного понимания сути проекта или шагов, которые им следует предпринять на данном его этапе, наблюдается постоянно. Майндмеппинг позволяет более эффективно донести до членов команды цели проекта, его задачи и расписание. Повышение эффективности совещаний, планирования работ и отслеживания выполнения плана достигается благодаря целостному визуальному восприятию "ментальной карты". На ней легко можно отобразить детальный план проекта, определить роль каждого члена команды и тот вклад, который он может внести в общее дело, собрать и систематизировать все документы, имеющие отношение к проекту. К тому же обновлять документацию, оформленную в виде майндмэпа, намного удобнее, чем традиционные многостраничные текстовые документы. Так что поддерживать план проекта в актуальном состоянии и отслеживать процесс его выполнения становится намного проще.

Планирование проектов с помощью "ментальных карт" имеет ряд неоспоримых преимуществ, а именно:

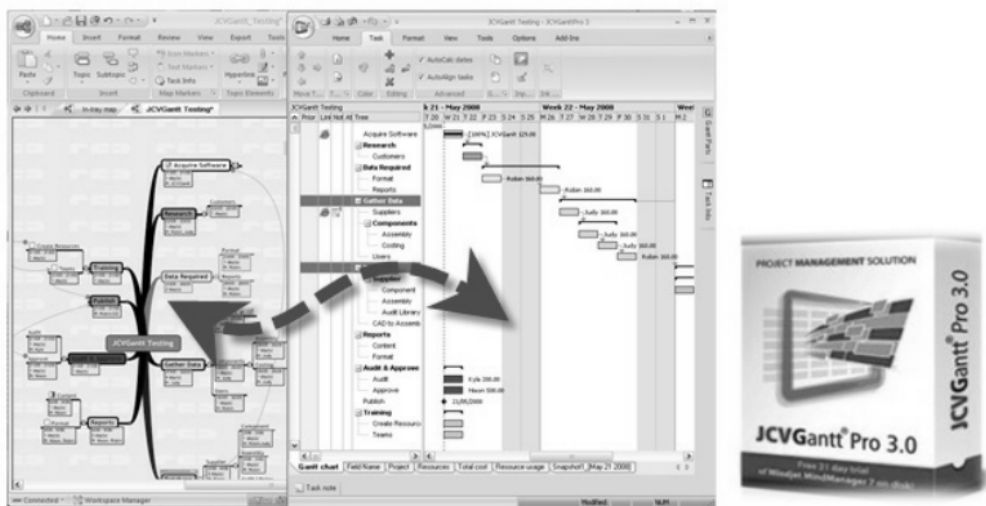
- на майндмепе легко отслеживать уже выполненные задачи и те, которые еще предстоит выполнить. Если речь идет о MindManager'e, все очень просто – достаточно использовать стандартные маркеры задач. Другие "софтинки", наверняка, имеют свои средства для отображения статуса выполнения задач. В крайнем случае, можно просто выделять выполненные или оставшиеся задачи цветом, начертанием, чем угодно;
- как уже говорилось выше, очень легко обновлять план проекта, выполненный в виде "ментальной карты". Нужно добавить еще одну задачу или еще один этап? Нет проблем – просто рисуем на карте еще одну ветвь или столько ветвей, сколько для этого необходимо;
- легко определять приоритет задач и отслеживать первоочередной фронт работ. Все этапы, шаги и задачи проекта находятся на одной странице, прямо у нас перед глазами, так что легко выделить главное и избежать трясины мелких второстепенных задач, затмевающих основные.

И этот список можно было бы продолжать и продолжать...

Конечно, многие менеджеры проектов, привыкшие использовать традиционные инструменты вроде диаграмм Гантта, воскликнут, что с их помощью им удобно отслеживать выполнение планов проекта и без всяких "ментальных карт". Более того, представление задач, которые необходимо выполнить в рамках проекта, в виде такой диаграммы позволяет визуально оценить перекрытие задач по времени и наличие ресурсов, получить общее представление о фронте работ, его сроках и стоимости. А еще можно сделать в диаграмме изменения и сразу же увидеть, как они отражаются на стоимости и сроках проекта, что также очень удобно при принятии решений.

Однако применение майндмеппинга не означает, что от диаграмм Гантта нужно отказаться раз и навсегда. Абсолютно нормальный прием – использовать обе эти практики, как взаимно дополняющие и обогащающие друг друга. Конечно, в случае рисования ментальных карт от руки поддерживать оба представления проекта в актуальном и синхронизированном состоянии довольно трудно и неудобно. Но ведь мы с вами живем в век информационных технологий, так что преобразовать "ментальную карту" в диаграмму Гантта и обратно –

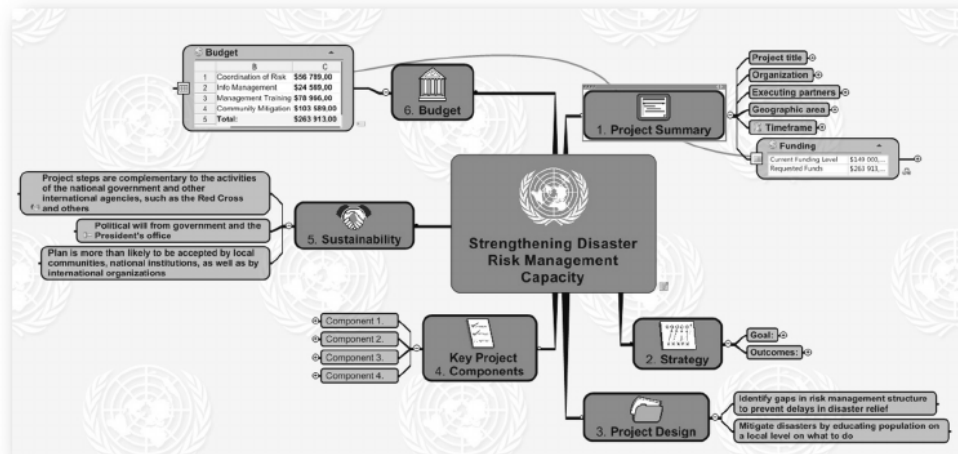
абсолютно не проблема. Ведь, если речь идет о работе с компьютером, оба этих способа визуализации – всего-навсего разные способы представления одних и тех же данных о проекте. По крайней мере, наш любимый MindManager без малейших проблем проделывает этот фокус с помощью дополнения под названием JCVGantt (ссылка: <http://www.mindjet.com/products/mindmanager/gantt/default.aspx>).



Не стоит забывать также и об использовании "ментальных карт" в качестве презентационных материалов, ведь презентации менеджерам проектов приходится делать не менее часто, чем консультантам и маркетологам. Впечатление систематичности и креативности, о котором мы говорили ранее, "ментальные карты" способны произвести и в этом случае тоже, добавив менеджеру пару дополнительных очков в глазах топ-менеджмента и лиц, заинтересованных в проекте.

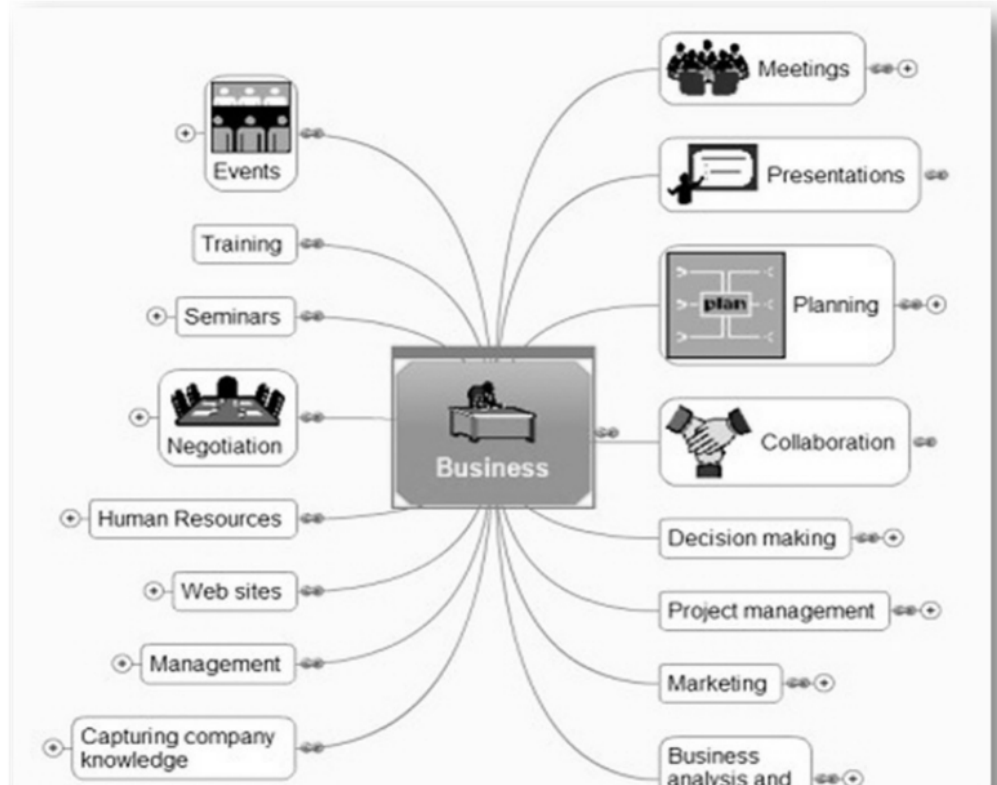
По сути, майндмеппинг освобождает менеджера проектов от роли "узкого места", "административного бутылочного горлышка" в процессе работы над проектом. Благодаря применению "ментальных карт" менеджер имеет перед глазами целостную картину проекта, причем картина эта может легко обновляться и редактироваться в ходе выполнения плана проекта. Чтобы успешно справляться со своей работой, менеджер проекта должен быть человеком высокоорганизованным и креативным одновременно. И майндмеппинг позволяет этого добиться – систематизировать важную информацию и развить свой творческий потенциал. И результаты такого симбиоза не

замедлят сказаться на выполнении проекта самым положительным образом.



## Бизнес-приложения майндмеппинга

Жизнь бизнесмена насыщена встречами, совещаниями, презентациями и мозговыми штурмами. Всевозрастающие объемы информации и напряженный рабочий ритм, "сжигающий" нервы и изматывающий тело, делают карьеру менеджера недолгой. Продвижение вверх по служебной лестнице обычно означает не только увеличение ответственности, но и снижение нагрузок, что продлевает профессиональную жизнь руководителя. И тем не менее, использование методов, позволяющих не утонуть в море информации, абсолютно необходимо каждому эффективному менеджеру.



## Майндмеппинг на совещаниях

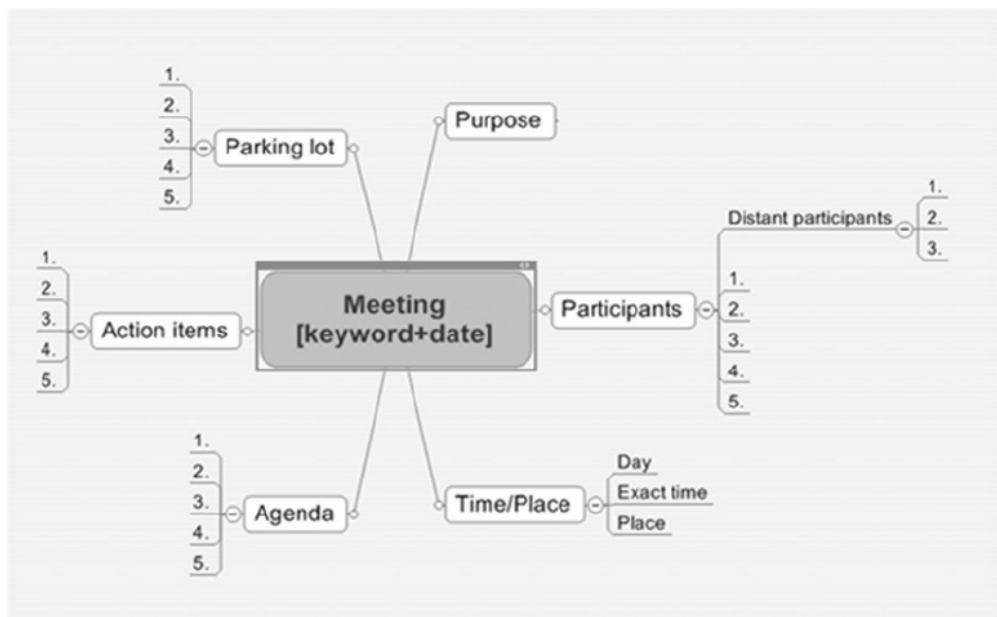
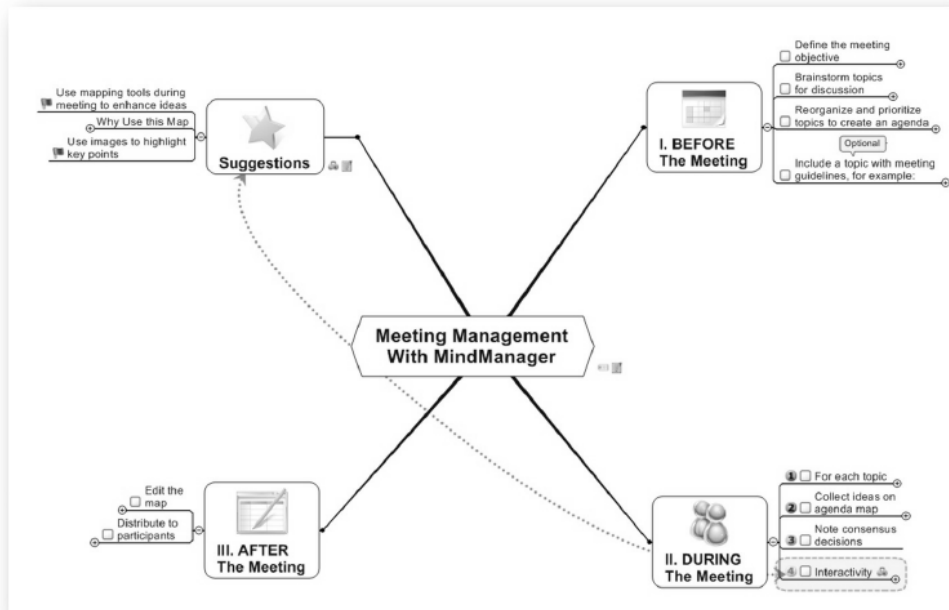
Мы уже говорили ранее, что одним из естественных способов применения "ментальных карт" является планирование, в том числе – планирование различных мероприятий, встреч, совещаний. Действительно, очень удобно расположить все документы, имеющие отношение к встрече, повестку дня, список участников и т.п. на одной странице. А еще удобнее использовать mind mapping в процессе самого совещания – для протоколирования всех возникающих идей и всех принимаемых решений.

Идея такого протоколирования довольно проста. В центр "ментальной карты" секретарь помещает тему совещания, а основные пункты повестки дня становятся ее ветвями. В ходе совещания вы можете дополнять карту информацией, создавая новые ее ветви, фиксируя основные мысли каждого выступления. Конечно, можно разработать

отдельную "ментальную карту" для протоколирования выступления каждого из участников. Если карты рисуются от руки, их удобно располагать на одном большом листе бумаги, что позволяет создать перекрестные ссылки между отдельными картами. В случае же разработки карт с помощью компьютера задача создания перекрестных ссылок становится еще проще.

Такая карта-протокол довольно часто производит впечатление хаотичного "леса" ветвей, но это не беда – участки карты, особенно напоминающие лесную чащу, просто отмечают те моменты обсуждения, когда обмен информацией был неэффективным, споры и пререкания, так и не приведшие к осязаемым результатам. Такие "заросли идей" можно привести в порядок позднее, когда будет получена новая информация либо проведены дополнительные обсуждения.





"Ментальные карты", конечно, не отменяют обычных текстовых документов. Скорее всего, вам придется рассылать участникам совещания именно текстовый протокол. Но применение майндмеппинга позволит не забыть о тех мыслях, идеях и решениях,

которые прозвучали во время совещания, организовать и систематизировать их так, чтобы эти самые текстовые протоколы было писать легче и проще. В данном случае, как и во многих других, одностраничный майндмеп способен заменить несколько страниц текста.

Другой вариант – это ведение протокола совместными усилиями всех участников совещания, а не специально выделенным человеком. Часто для этого применяют флипчарт или доску, а участников совещания вооружают разноцветными маркерами, что позволяет четко разграничить вклад каждого из совещающихся. Такие акты коллективного творчества обычно оказываются чрезвычайно эффективными, но только если число участников сего действия не больше трех. В противном случае вы рискуете добиться скорее противоположного эффекта, превратив создание "ментальной карты" в толкотню вокруг доски, когда людям не удастся зафиксировать свои мысли и они только впустую тратят время, мешая друг другу.

Чтобы избежать знакомой многим из нас ситуации, когда заслуживающие внимания мысли или даже блестящие идеи оказываются потерянными, приходится все же возвращаться к практике назначения "писца", который будет фиксировать на карте все без исключения высказывания, прозвучавшие в ходе совещания. Конечно, об использовании нескольких цветов речь в этом случае, скорее всего, не идет – успеть бы записать все услышанное. Результат такого протоколирования получается еще более сумбурным, чем в предыдущем случае. В такой карте могут присутствовать одновременно как "исходные данные" – повестка дня, список участников, тезисы для обсуждения, связанные с темой совещания документы и ссылки, так и результаты процесса коллективного обсуждения – идеи, мысли и решения.

Вспомните те совещания, участником которых вам посчастливилось быть. Сколько раз вы замечали, что максимум внимания приходится на долю первого и последнего выступающих, что от чтения почты, игр на коммуникаторе, в конце концов, просто от "ухода в себя" людей способно отвлечь либо выступление человека, обладающего хорошими навыками оратора, либо речь начальства. И не важно, что эффектное по форме выступление может не содержать никакой значимой информации, а топ-менеджер, обычно приходящий на работу после

обеда, требующий заполнения массы отчетов, которые не читает, не имеет представления о том, что в действительности происходит в компании, и потому не может предложить ничего дельного. Увы, именно такие речи запоминаются лучше всего, а дельные мысли и новаторские идеи остаются незамеченными.

"Ментальная карта" позволяет ранжировать прозвучавшие мнения в соответствии с их истинной значимостью, а не согласно рангу людей, их высказавших. Таким образом, использование майндмеппинга гарантирует, что слова каждого из участников совещания будут услышаны, ничего не потеряется и не будет забыто. Подобная практика обеспечивает равное участие всех присутствующих и стимулирует их работу как единой команды, что крайне положительно сказывается на результатах совещания, ведь зная, что любое их слово будет услышано и зафиксировано, люди высказываются более охотно.

Майндмеппинг может сослужить участникам совещания хорошую службу, если его будет применять не только секретарь, но и председательствующий (или таймкипер), – он поможет должным образом организовать работу команды в ходе мероприятия. Председатель заранее готовит "ментальную карту", содержащую повестку дня, и во время совещания использует ее для одновременного решения целого ряда задач: руководит работой коллег, следит за регламентом, делает заметки, отмечает ключевые моменты обсуждения, закладывая тем самым основу для последующего создания подробного протокола. Другой вариант – это наличие секретаря, работающего над майндмепом и сидящего рядом с председательствующим, что позволяет последнему одновременно руководить собранием и видеть картину происходящего на "ментальной карте", как бы со стороны.

Подводя итоги всему сказанному выше, можно выделить такие преимущества применения майндмеппинга во время совещаний.

- Каждый участник видит точку зрения других людей и может оценить их вклад в обсуждение.
- Ни одна из идей, прозвучавших в ходе мероприятия, не будет забыта, все они будут зафиксированы на "ментальной карте".
- Размещение вклада каждого участника в пространстве единой "ментальной карты" формирует целостную картину

происходящего, позволяя видеть ситуацию как бы со стороны.

- Использование майндмеппинга повышает рабочий настрой, обеспечивает равное участие всех присутствующих и стимулирует их работу как единой команды.
- Каждый из участников получает в свое распоряжение подробнейший протокол мероприятия, который позволяет увидеть вклад в обсуждение каждого из них и надолго запомнить все принятые решения.
- "Ментальные карты", благодаря их четкой структуре, лаконичности и содержательности, делают совещания экстремально эффективными, значительно сокращая время, затрачиваемое на их проведение, в сравнении с традиционными обсуждениями.
- Благодаря возросшей эффективности обмена информацией вероятность выработки правильных решений значительно возрастает, так же, как и вероятность достижения поставленных в ходе мероприятия целей.

## Презентации и публичные выступления

Бьюзен в своей книге сравнивал бизнес со сферой образования. И нужно сказать, что он имел для этого все основания, ведь и в бизнесе, и в образовании важную роль играет обмен информацией. И в бизнесе, и в образовании традиционной формой подачи информации являются презентации. И подготовка презентации лекции ничем не отличается от подготовки бизнес-презентации.

При подготовке и проведении презентации "ментальные карты" могут помочь вам практически на каждом этапе работы.

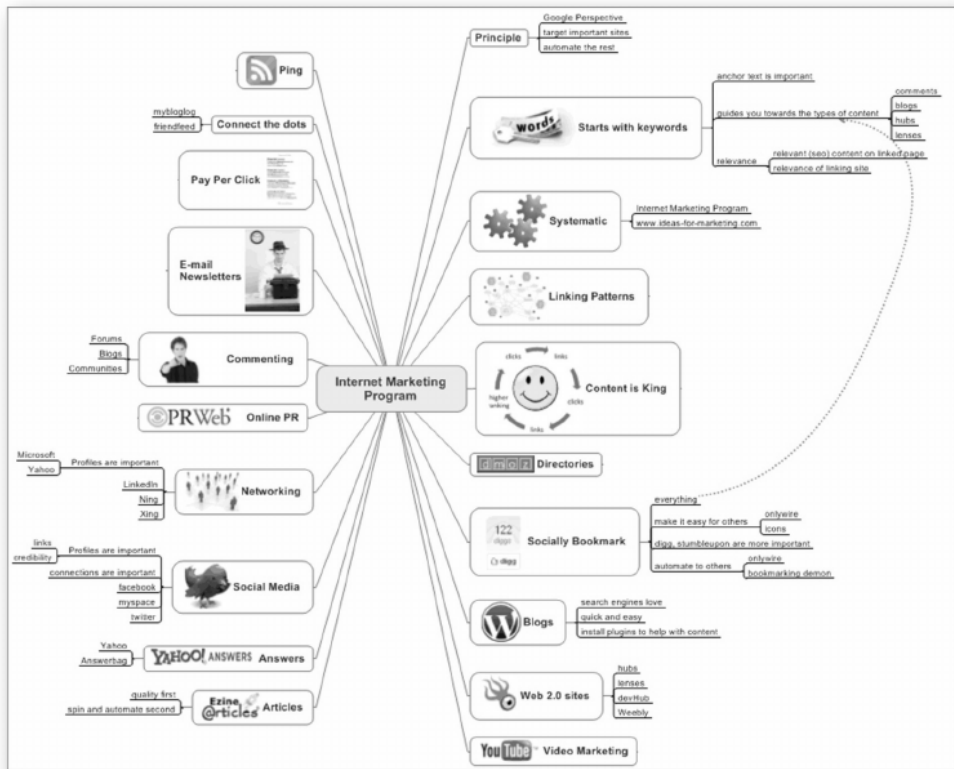
1. Очень удобно в процессе сбора и анализа материала все ссылки, документы, цитаты, мысли и идеи организовывать в виде майндмэпа. Тогда, создавая слайды, вы видите все источники информации на одной странице и, следовательно, можете эффективнее планировать структуру и содержание будущего выступления.
2. Подготовка плана выступления – еще одна возможность применить "ментальные карты". Чуть ранее мы говорили о том, что планирование – это естественное применение

майндмеппинга. Таким образом, мы имеем уже две карты. Одна из них содержит представление исходных данных для презентации, а вторая выражает план их преобразования в слайды. Подготовка плана презентации в виде "ментальной карты" – это отличная практика. Такая подготовка к выступлению имеет массу достоинств в сравнении с традиционными способами планирования, а именно:

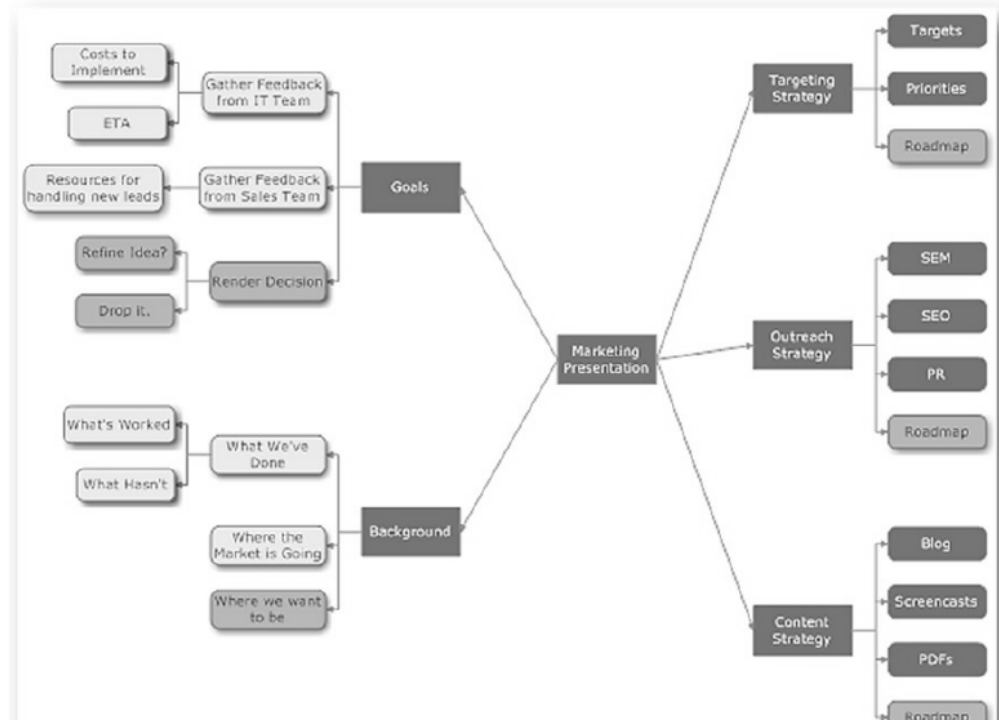
1. переработка плана становится очень простой и легкой процедурой – чтобы изменить план презентации, достаточно удалить или добавить ветвь карты;
  2. оратора, который готовился к презентации с помощью "ментальной карты", труднее "сбить с мысли", ведь, если он потеряет нить повествования, ему не нужно просматривать все пункты линейного плана, чтобы вспомнить все с самого начала;
  3. с "ментальной картой" легче держать в голове общую картину презентации, следить за прогрессом выступления и контролировать качество своей работы;
  4. майндмеп позволяет крепче запомнить, что и как говорить, ведь пару десятков ключевых слов запомнить намного проще, чем такое же количество строк текста, предложений или страниц.
3. Кстати, майндмеп вполне можно демонстрировать вместо слайдов. Таким образом, мы получаем уже третью "ментальную карту", на этот раз – визуализирующую тезисы нашего выступления. Такие презентационные материалы всегда производят на слушателей грандиозное впечатление, создавая вам репутацию блестящего презентатора, человека креативного, склонного к инновациям и систематизации информации. Опять же, слушатели в любой момент видят перед глазами целостную картину презентации (а не отдельный слайд), что позволяет им удерживать в голове и легче запоминать основную идею выступления и вашу аргументацию. Благодаря всему вышеперечисленному вам проще объяснить свою мысль слушателям. К тому же, майндмеппинг дает вам возможность сразу же отобразить на "ментальной карте" вопросы, возникшие у слушателей в ходе презентации. Еще одна эффектная практика – сопровождать свою речь построением карты, обосновав свои действия желанием ознакомить аудиторию со своей системой

взглядов. Такие действия всегда обеспечивают живой интерес аудитории, люди внимательно следят за ходом вашей мысли и участвуют в процессе создания карты. А попробуйте-ка создавать слайды в процессе презентации – эффект будет строго противоположным! С "ментальной картой" презентация из обычного публичного выступления превращается в настоящее действие, в котором принимают участие все присутствующие.

4. А можно, как говорил мой бывший менеджер, "довести маразм до логического завершения" и создать четвертую "ментальную карту", поясняющую и дополняющую ваше выступление. Такой майндмеп можно использовать в качестве раздаточных материалов, что тоже выглядит очень нетривиально и производит впечатление. К тому же, разданные тексты мало кто читает, людям просто не хочется тратить время на их чтение. А если раздаточные материалы выполнены в виде майндмепа, есть шанс, что их прочтет хоть кто-нибудь – как в связи с наглядностью таких "раздаток", так и за счет их краткости и лаконичности.



В любом случае, презентации на основе "ментальных карт" надолго запоминаются слушателям, обеспечивают значительную бизнес-отдачу, доставляют подлинное удовольствие как слушателям, так и докладчику, оставляя впечатление яркого шоу. А презентационный режим, имеющийся в MindManager'e, позволяет воплотить это шоу в жизнь.



Деловое применение "ментальных карт" заслуживает отдельной книги, которая к тому же окажется довольно объемной. По большей части это будут проекции уже рассмотренных ранее способов применения майндмеппинга в области деловой активности. "Ментальные карты" могут использоваться менеджером в любой ситуации, в которой может потребоваться линейная запись информации.

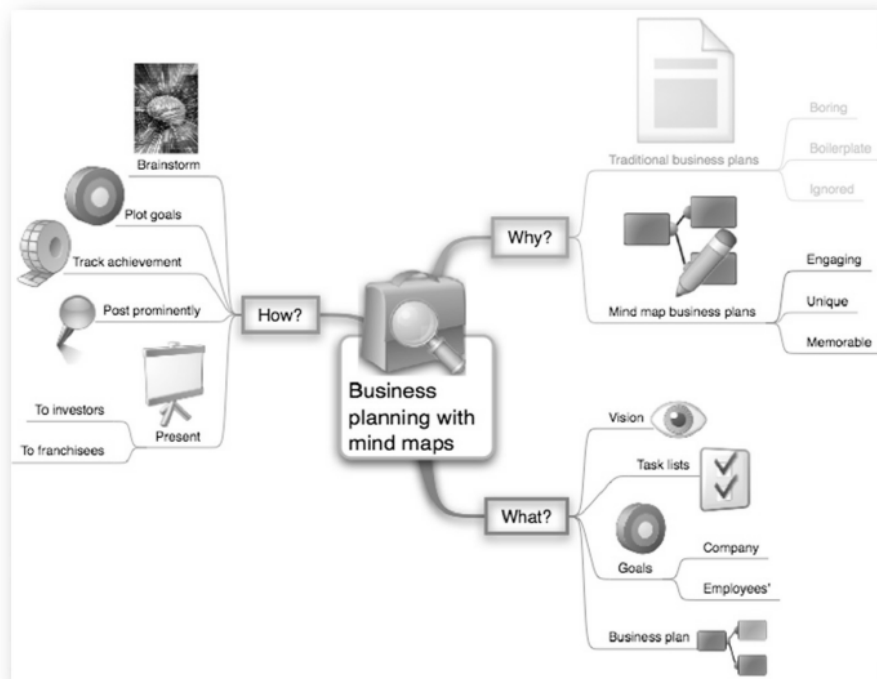
Первое, что приходит в голову, – планирование рабочего дня. Корпоративные политики Центра Знаний, как и многих других компаний, требуют обязательного планирования в начале каждого рабочего дня. С нашей точки зрения более логичным выглядит ежевечернее планирование на следующий день, но не будем спорить – в любом случае, список дел на день, так же, как и отчет о прошедшем дне, оформленные в виде "ментальной карты", позволяют сделать процесс планирования более эффективным. На эту тему мы еще поговорим чуть позже, а пока же попытаемся кратко охарактеризовать некоторые типичные способы применения майндмеппинга в менеджменте.



## Организация бизнеса

"Ментальная карта" может послужить в качестве прекрасной альтернативы обычной организационной диаграмме. С помощью майндмеппинга удобно описывать и совершенствовать структуру компании, разрабатывать планы и стратегию развития, готовить презентации для клиентов и партнеров. "Ментальная карта", описывающая компанию, обычно содержит следующие основные ветви.

- Управленческая иерархия и структура компании – топ-менеджмент, департаменты, отделы, филиалы. Сюда же можно отнести такие факторы, оказывающие влияние на организационную структуру, как продукты и клиентура компании, а также география ее рынка. Иногда описание структуры организации – единственная цель создания "ментальной карты". В таком качестве "ментальная карта" является лишь расширенной версией традиционного оргчарта, поскольку кроме управленческой иерархии может содержать, к примеру, сведения об областях ответственности каждого из сотрудников.
- История компании, корпоративная культура тоже являются важнейшими составляющими такой карты. На ней могут быть отображены данные об основателях компании, факты из ее истории, этапы ее развития, те принципы и ценности, на которых зиждется корпоративная культура. Наличие устоявшихся корпоративных традиций всегда производит положительное впечатление на потенциальных клиентов, партнеров или инвесторов, убеждая их в надежности и основательности компании. О том, что такие вещи незаменимы в деле сплочения коллектива, мы уж и не говорим, это понятно без лишних слов.



- Партнерские связи и дочерние компании точно так же отображаются на этой карте-презентации. Ни одна современная компания не может существовать в вакууме, сама по себе, не имея никаких отношений с другими организациями. И показать наличие таких связей в ходе представления компании опять-таки весьма полезно с точки зрения создания положительного имиджа.
- Иногда цифры и диаграммы оказывают на людей просто магическое воздействие. Вы можете долго говорить о том, в какой замечательной компании работаете, и не продвинуться в деле заключения сделки ни на шаг, но стоит показать данные об объемах продаж – и дело сделано, инвестор ваш. В своих презентациях автор этих строк тоже не один раз использовал таблицы и диаграммы (естественно, составленные таким образом, чтобы показать компанию в наиболее выгодном свете) и не раз своими глазами наблюдал магию цифр в действии.



Внимательный читатель, конечно, спросит, почему мы снова говорим о презентациях, ведь мы только что обсудили все вопросы, связанные с подготовкой и проведением публичных выступлений в деталях! Причина проста. Описанная выше "ментальная карта", содержащая подробное описание организации, может создаваться и использоваться не только для деловых презентаций, но и на этапе планирования и создания новой компании. В последнем случае майндмеп позволит тщательнее продумать все нюансы будущего предприятия, избежав тем самым возможных ошибок.

## Маркетинговая деятельность

О том, как именно играют в "ментальные карты" маркетологи, мы тоже уже говорили, но все же хотелось бы вернуться к этому обсуждению и привести один очень уместный пример. Бьюзен в своей книге упоминает об особой практике "четырех М" – Marketing Matrix Mind Map, разработанной некоей британской компанией "Темпл Маркетинг", – она позволяет учитывать потребности каждого клиента. Идея состояла в

использовании "ментальных карт" для разработки индивидуального маркетингового плана под каждого заказчика.

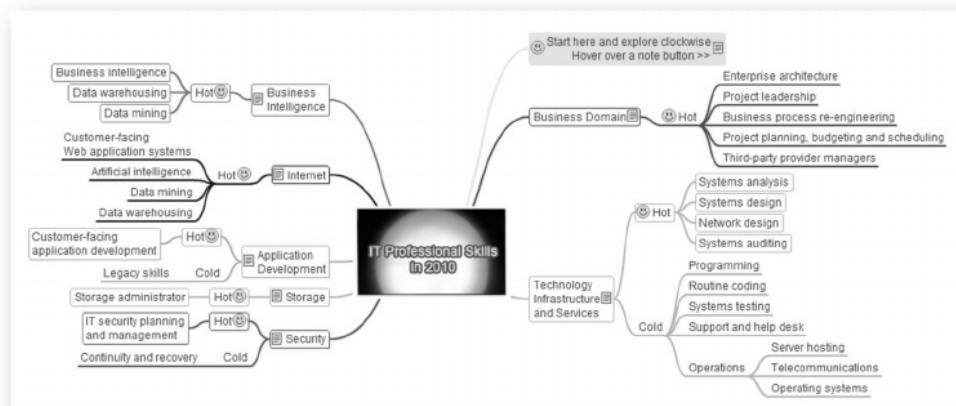
Составленный таким образом майндмеп учитывал множество аспектов:

- Ассортимент товаров или услуг, с целью продвижения которых разрабатывается маркетинговая кампания.
- Информация об этих товарах и услугах (конкурентные преимущества, положительные или уникальные качества товара), которую клиент хотел бы донести до потенциальных потребителей, а маркетолог мог бы применить в своей работе.
- Каналы передачи информации, которые планируется использовать (СМИ, сервисы, интернет-ресурсы), а также связанные с ними расходы, особенности заключения договоров и т.д.
- Данные исследования рынка – информация о спросе на подобные товары и результаты опросов потребителей, целевая аудитория, география рынков сбыта, краткосрочные и долгосрочные перспективы.
- Бюджет предстоящей кампании, ее подробный план и многие другие вещи.

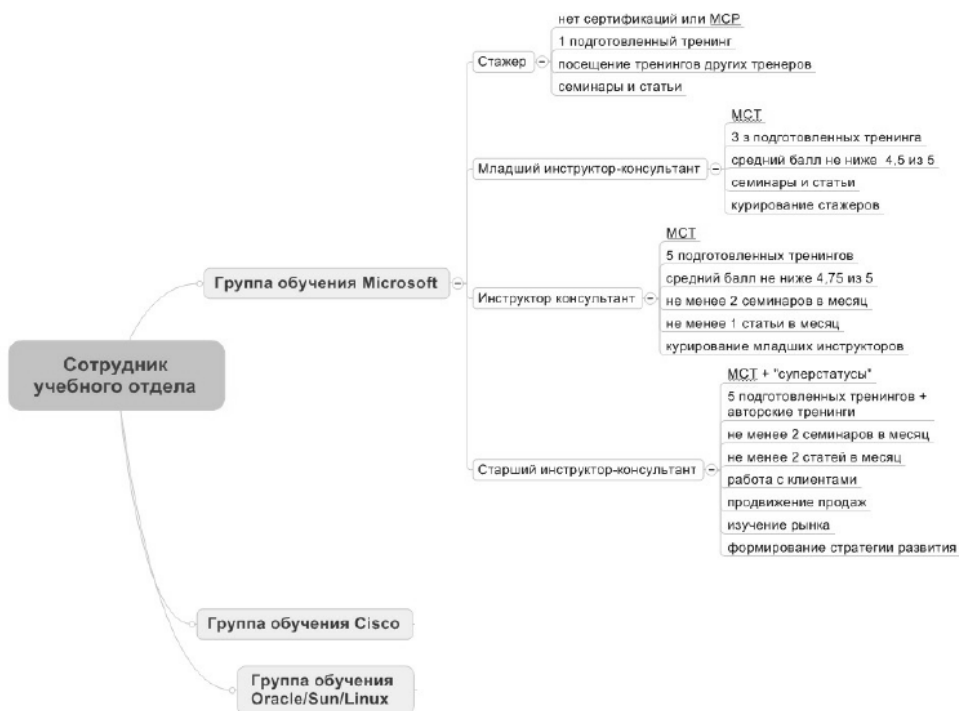
## Описание должностных обязанностей и грейдирование

Описание должностных обязанностей и грейдирование Еще один хороший способ применения "ментальных карт" в бизнесе, о котором, тем не менее, говорят довольно редко, – это описание функциональных обязанностей и личностных качеств персонала. Наличие четкого и подробного описания должностных обязанностей каждого сотрудника, действительно, очень важная составляющая формализации бизнес-процессов. И описывать их с помощью майндмеппинга особенно удобно. "Ментальная карта" позволяет классифицировать и аккуратно разложить все по полочкам, в компактной, наглядной и удобной для восприятия форме представить все функциональные обязанности сотрудников и необходимые для их исполнения профессиональные навыки и личностные качества. Хорошие результаты дает также практика составления таких "ментальных карт" самими сотрудниками. Право на составление такой карты мы предоставим читателю, а в

качестве примера (пусть и не совсем "по теме") приведем карту востребованности навыков ИТ-профессионалов в 2010 году.

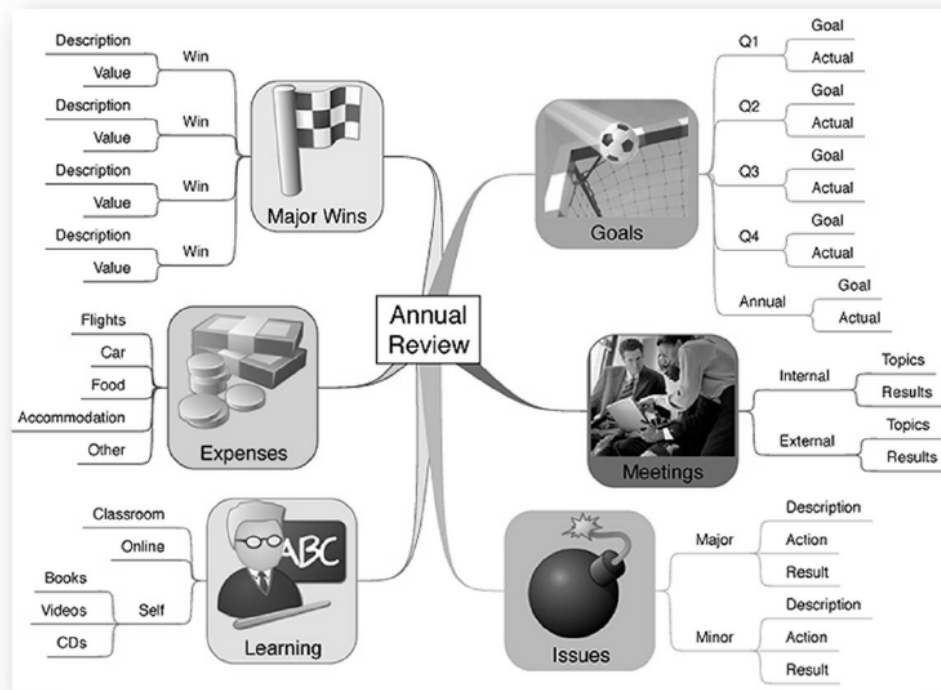


А от описания должностей до разработки системы грейдов – всего один шаг. Имея карты, которые визуализируют требования к сотрудникам, занимающим определенную должность, несложно оформить в таком же виде и критерии их продвижения по служебной лестнице. Это чрезвычайно удобно и для HR-департамента компании, и для самих сотрудников, которые легко могут отслеживать свой прогресс и ставить перед собой новые цели. Обычное текстовое описание грейдов и соответствующих им квалификационных критериев, используемое в большинстве компаний, не всегда позволяет четко сформулировать различия между грейдами, в результате чего система получается сложной и запутанной. К сожалению, ментальные карты в таком качестве используют единицы компаний. Автор этих строк пытался ввести подобную практику в одной из компаний, в которых работал, и это единственный известный ему пример. Бьюзен же рассказывает о чем-то подобном – попытке описания с помощью майндмеппинга качеств и функций хорошего лидера в компании EDS.



## Планирование рабочего времени и описание бизнес процессов

Чуть позже мы еще поговорим подробнее о том, как спланировать свое время с помощью "ментальных карт". Пока же ограничимся лишь несколькими замечаниями на эту тему. Отметим, что майндмеппинг с одинаковым успехом можно применять как для уже упомянутого ежедневного планирования, так и для составления плана работы на неделю, месяц, год...



Преимущества такого планирования очевидны.

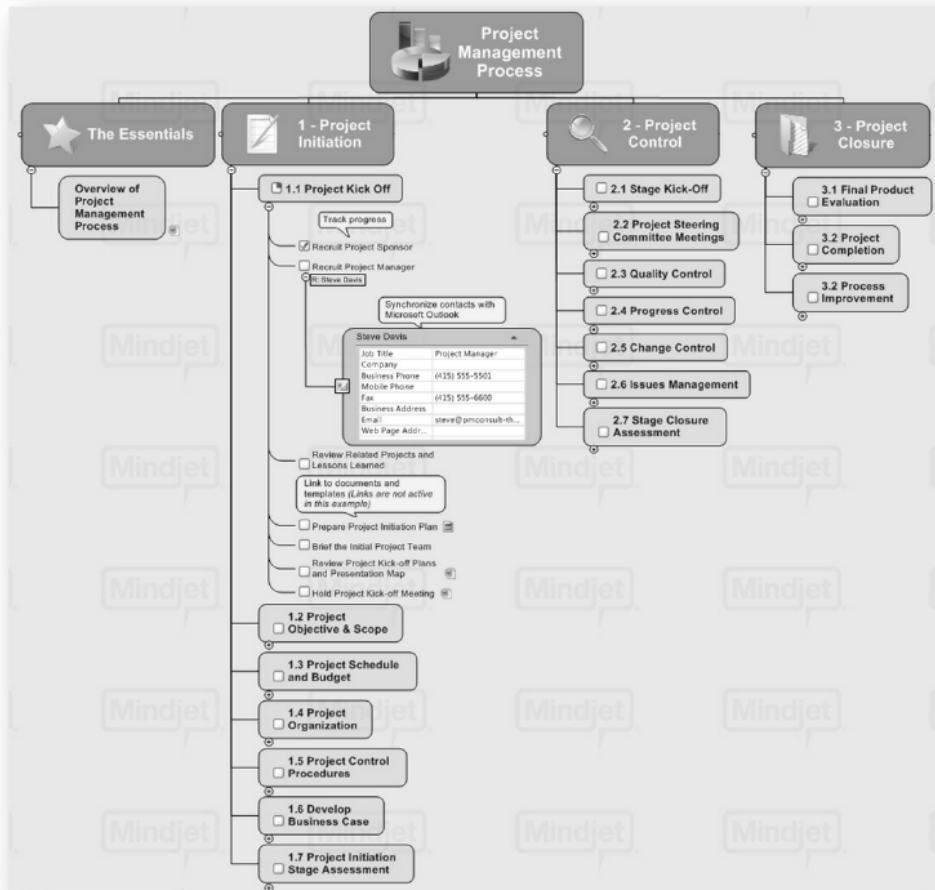
- Видна целостная картина действий. Одностраничный майндмеп позволяет видеть все, что нам необходимо совершить за определенный период целиком, не пересматривая отдельных задач и не закапываясь в детали, которые иногда заслоняют от нас цели и смысл деятельности.
- Построение более реалистичных планов. Думаем, каждый из нас сталкивался с ситуацией, когда дел запланировано больше, чем кто-либо в состоянии выполнить, или поставленные сроки выглядят, мягко говоря, слишком оптимистичными. Как часто наши менеджеры хотели слишком много, и это многое должно быть готово "вчера"! Чаще всего такая ситуация является следствием некомпетентности руководителя, но иногда человек, не имея представления о деталях запланированных действий, просто не в состоянии трезво оценить требуемые для этого сроки и ресурсы. Традиционная текстовая запись не позволяет увидеть целостную картину, но, построив майндмеп, мы уже на этапе

планирования можем обнаружить ситуации, когда менеджер пытается втиснуть сорок часов работы в один день. А увидев, можно сразу же аргументировать для руководства необходимость внесения корректив в планы.

- Простота расстановки приоритетов. Наиболее важные и первоочередные задачи мы выделяем на карте каким-либо способом – с помощью цвета, размера или начертания шрифта, либо путем использования графических маркеров. Таким образом, самые важные дела бросаются в глаза первыми, в результате чего их мы делаем в первую очередь.
- Баланс между профессиональной и личной жизнью. Составив план в виде "ментальной карты" и ознакомившись с результатом, мы часто понимаем, что в нем нет самого главного, без чего жизнь не является таковой, – отдыха, времени, проведенного с семьей, занятий и игр с детьми, деятельности, связанной с поддержанием здоровья, личными интересами и увлечениями. Ведь мы не живем для того, чтобы работать, а работаем для того, чтобы жить. Работа должна быть интересной и любимой, но не стоит забывать, что по большому счету она – лишь средство прокормить семью. И увидев, что запланированная жизнь безрадостна и однообразна и состоит из одной лишь работы, мы можем сразу же внести коррективы.
- Удобство отслеживания прогресса выполнения. Выделяя на карте уже завершенные задачи, мы видим наглядную картину того, что из запланированного уже выполнено, а что еще только предстоит сделать. Как мы уже упоминали выше, в MindManager есть встроенные маркеры задач, позволяющие отслеживать их выполнение, но даже если подобных возможностей ваше средство построения "ментальных карт" не имеет или вы рисуете карты от руки, отметить завершенные задачи – не проблема.
- Легкость внесения корректив в составленный план. Даже очень тщательно составленные планы редко оказываются выполненными в срок. И причин тому может быть великое множество. Один из законов Мерфи гласит, что "если все идет хорошо, то вы чего-то не заметили", и это чистая правда – всегда что-то мешает уложиться в срок! И потому планы постоянно нуждаются в корректировке. А если мы используем ментальные карты, то сразу видим все варианты – какие из задач следует поменять местами, что отложить, а что вообще исключить из

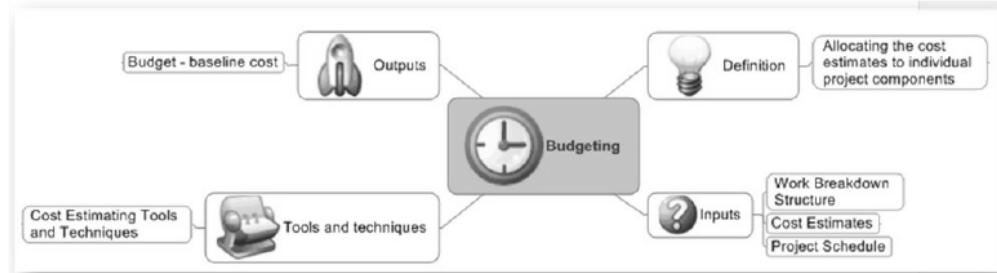


плана. Добавить новую задачу тоже несложно – нужно всего лишь нарисовать новую ветвь.



Еще один способ применения майндмеппинга – это описание бизнес-процессов и корпоративных стандартов. Да, конечно, существует масса нотаций для их описания и визуализации. Но часть из них сложна и запутанна, одни нотации для использования требуют тщательного изучения, другие попросту неудобны. А "ментальные карты" позволяют визуализировать служебные процедуры очень просто и чрезвычайно наглядно. Более того, с их помощью выполняется оптимизация бизнес-процессов, поскольку, в отличие от традиционных многостраничных текстовых описаний, "ментальная карта" предоставляет целостное видение процесса, что позволяет выделить неоптимальные участки и сделать работу компании более эффективной. К примеру, было бы очень полезно увидеть описание корпоративного стандарта управления временем, действующего в Центре Знаний, оформленное в виде



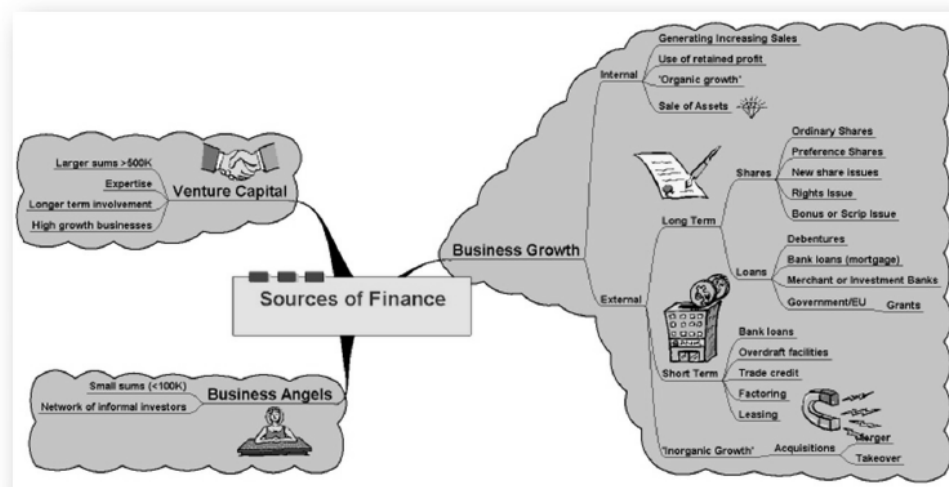


Подобная ситуация зачастую наблюдается и в личной жизни. В начале месяца все хорошо, а к его концу вдруг оказывается, что у нас денег "впритирку". Почему же нам не удастся спланировать бюджет так, чтобы и волки были сыты, и овцы целы? Ответ прост – составляя финансовый план компании или планируя семейный бюджет, мы никогда не видим ситуацию с нашими финансами целиком. Мы планируем отдельные расходные статьи, но не можем окинуть картину взглядом с высоты птичьего полета.

Исправить такое положение дел нам поможет майндмеппинг. Просто попробуйте начать планировать бюджет с помощью "ментальных карт", и вы сами ощутите все те преимущества, которые они нам предоставляют.

- О самом главном мы уже сказали – "ментальная карта" позволяет увидеть весь бюджет целиком, окинуть его единым взглядом и мгновенно сформировать четкое представление о текущей финансовой ситуации.
- Майндмеп позволяет без особого труда выявить ситуации, когда расходы превышают доходы, и принять решение о внесении в план корректив. Причем мы не только видим баланс, но можем легко выявить направления финансирования, отбирающие львиную долю средств, вследствие чего страдают другие расходные статьи.
- Значительно упрощается процедура расстановки приоритетов, корректировки планов и документирования расходов и доходов. На счет поступили средства – мы добавляем в "ментальную карту" новую ветвь и указываем, на что мы их потратим. Возникли незапланированные расходы – добавляем ветвь и для них и сразу же отмечаем, из каких расходных статей мы возьмем эти деньги.

Не стоит изобретать велосипед – вам нужно лишь следовать всем стандартным рекомендациям по планированию бюджета, но делать записи не в виде традиционных текстовых документов, а в форме "ментальной карты".



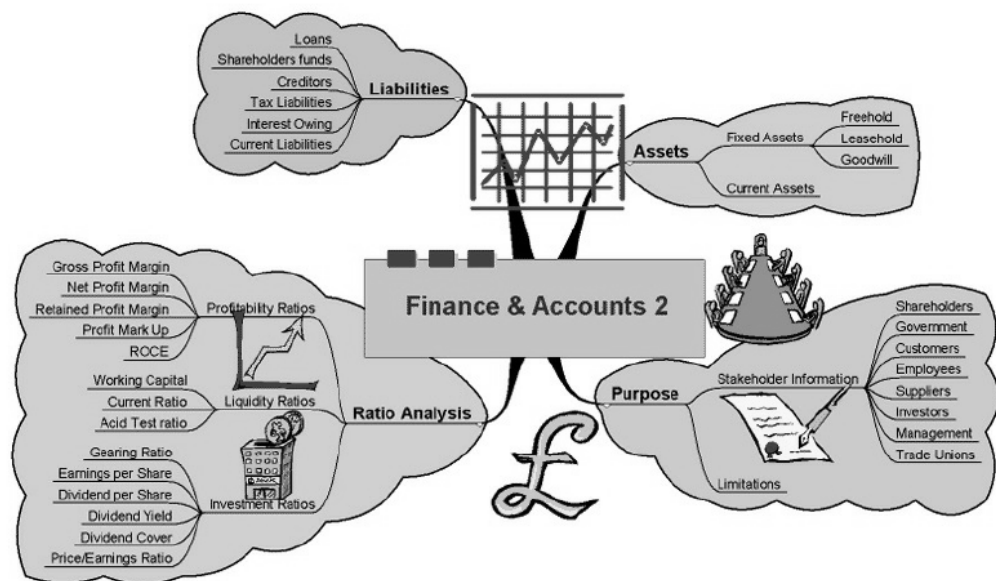
Конечно же, планирование бюджета компании отличается от планирования семейного бюджета, несмотря на одни и те же принципы, лежащие в основе подобной деятельности. В ходе построения "ментальной карты" для планирования и экспансии бизнеса обычно рассматриваются три основных аспекта.

- Оценка рисков, связанных с деятельностью компании. В качестве основного риска многие эксперты называют перерасход бюджета, выделенного под проект. Причин тому может быть много – это и неоптимальное распределение ресурсов, и недочеты в планировании времени, и неправильное определение рамок проекта. Помните бич каждого менеджера – знаменитый треугольник компромиссов? Неграмотный менеджмент – только один из рисков ведения бизнеса, во внимание следует принимать массу других факторов. Это и неграмотная кадровая политика (даже если в вашей компании с этим все в порядке, вы можете поручиться за ваших партнеров?), и уход части команды, и трудности, связанные с достижением плановых показателей, и ошибки в ходе маркетинговой компании, и изменение ситуации

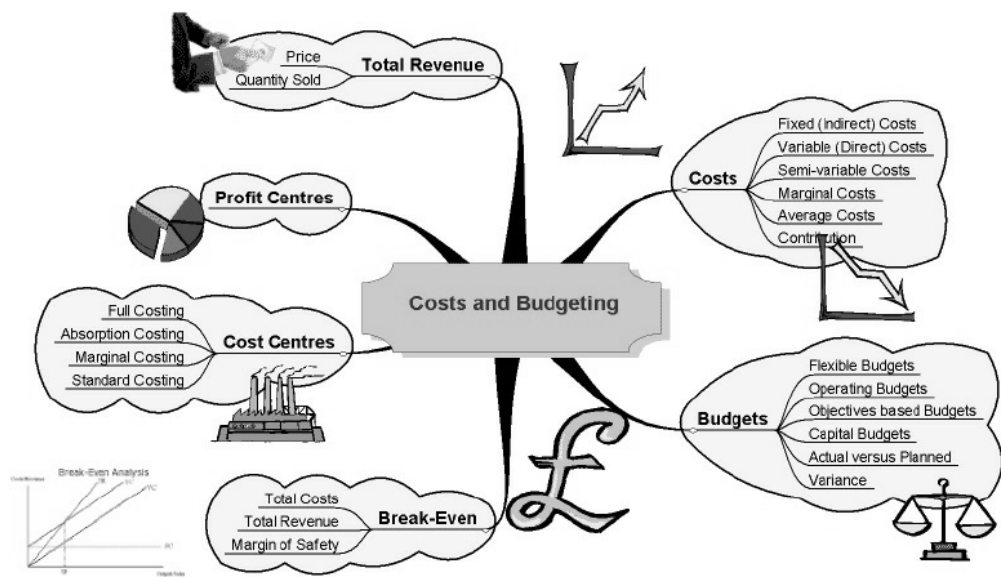
на рынке, и глобальный финансовый кризис, и потеря данных, и стихийные бедствия, и многое, многое другое. Вопрос о том, насколько безопасна затеваемая кампания (в терминах возврата инвестиций, или ROI) и гарантирована ли хоть какая-то прибыль – один из основных здесь.

- Планирование развития деятельности. Компания подобна живому организму – она рождается и развивается, медленно (впрочем, когда как) приближаясь к апогею и следующему за ним угасанию. Успешная компания должна расти, расширять свое присутствие на рынке, поглощать другие компании и открывать филиалы, бороться за новых клиентов. Однако зачастую, получая новых клиентов, мы не обращаем внимания на то, что теряем имеющихся, а это не имеет ни малейшего смысла, если, конечно, речь не идет о компании-однодневке. А ведь есть еще и второй фронт – наш собственный персонал, о котором тоже легко забыть в погоне за новыми клиентами. Потерять костяк своей команды, ключевых сотрудников нашей компании в бешеной гонке за новыми клиентами – проще простого. Многие менеджеры питают иллюзии относительно простоты набора новых людей и возобновления деятельности компании. Очень часто они надеются нанять студентов взамен ушедших опытных сотрудников, что позволяет сократить расходы на заработную плату, забывая при этом, что потребуется время, чтобы новые люди получили необходимый опыт. Так что, планируя развитие бизнеса, не забывайте об имеющихся клиентах, создавайте для них дополнительные продукты и услуги, предоставляйте консультации, проводите семинары и мероприятия. И чаще старайтесь увидеть в членах своего коллектива людей, а не винтики в хорошо отлаженном механизме компании, старайтесь сделать так, чтобы люди были довольны. И конечно же, отобразите связанные с этим траты в своем плане.
- Проработка деталей предстоящей экспансии. В любом деле, прежде чем начать, необходимо четко определить характер деятельности, а также ее цели и задачи. Нужно учесть все нюансы, связанные с партнерами, клиентами, персоналом. Нужно спланировать время и место кампании и распределить задачи по времени. Не менее важен и используемый нами механизм – захватим ли мы рынок путем приобретения других компаний или установления партнерских отношений с ними? Какие выгоды (в

том числе и финансовые) получают наши партнеры от сотрудничества с нами, и каких результатов стоит ожидать по каждому направлению? Как привлечь к сотрудничеству новых партнеров? Какими будут затраты, связанные с предстоящей кампанией (и речь идет не только о финансовых расходах)? Какие источники финансирования мы сможем задействовать? Вопросов тут возникает масса, и ответить на них поможет только глубокий и всесторонний анализ всех внутренних и внешних факторов.



Все перечисленные нами аспекты можно и нужно отобразить на "ментальной карте". Таким образом, вы получите не просто финансовый план на некоторый период времени, но целостную картину текущей и будущей финансовой ситуации в компании. Создав такую карту, вы выходите за рамки привычных текстовых бухгалтерских документов, каждый из которых освещает только один конкретный аспект ситуации. Майндмеппинг расширяет кругозор финансиста, позволяя четко увидеть влияние сочетаний рассматриваемых факторов на ситуацию в целом.



Что ж, вот мы и рассмотрели основные способы применения "ментальных карт" в бизнесе. Осталось упомянуть разве что о применении майндмеппинга для внутрикорпоративного обучения, но "образовательные" приложения этого метода мы разберем в подробностях чуть позже. Еще одна вещь, на которую хотелось бы обратить внимание читателя, – это тот факт, что менеджер никак не ограничен только рассмотренными нами вариантами применения "ментальных карт". Вы можете комбинировать описанные нами подходы как угодно, лишь бы они давали результат. При этом возникает соблазн обозначить на одной большой карте абсолютно все. Подход этот чреват эффектом "за деревьями не видно леса", и мы легко можем потеряться в море подробностей. Именно по этой причине мы советуем все же создавать отдельные карты для решения каждого из вопросов, обсуждающихся в этой главе.

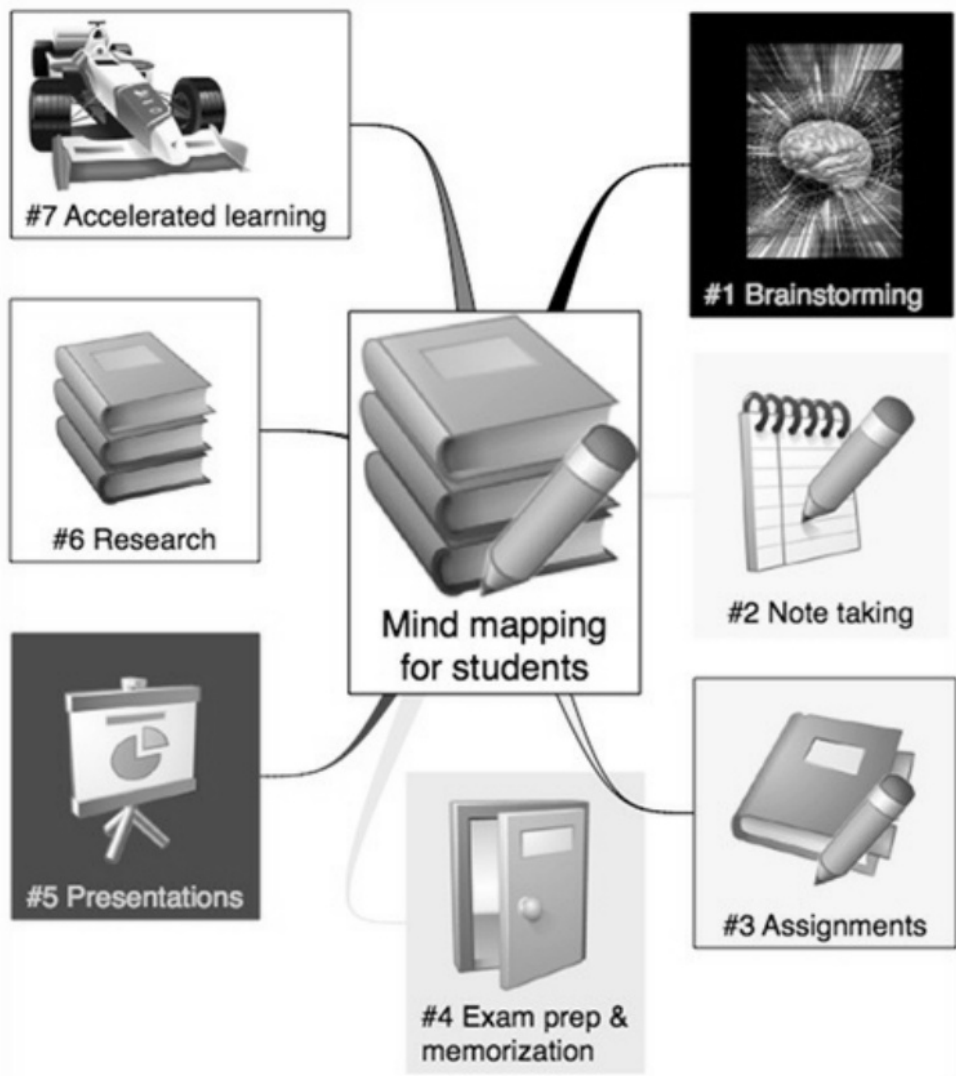
## "Ментальные карты" в образовании

Если уж мы затеяли разговор об использовании майндмеппинга в образовании, то следует сразу же разграничить две области применения этой методики, вернее, две больших группы пользователей "ментальных карт" – студентов и преподавателей. А начнем мы с более многочисленной и более молодой аудитории – со студентов.



## Студенты тоже любят играть в карты

Для студентов характерны четыре способа применения майндмеппинга – конспектирование, написание сочинений, эссе, статей и рефератов, подготовка к экзаменам, отчеты по курсовым и дипломным работам. Даже если читатель покинул студенческую скамью много лет назад, мы все же попросим его остаться с нами и хотя бы поверхностно просмотреть последующие строки. Ведь наша учеба не исчерпывается школой, вузом и аспирантурой – учиться чему-то новому нам приходится всю жизнь, и майндмеппинг способен значительно облегчить людям эту задачу. Давайте же посмотрим, как именно.



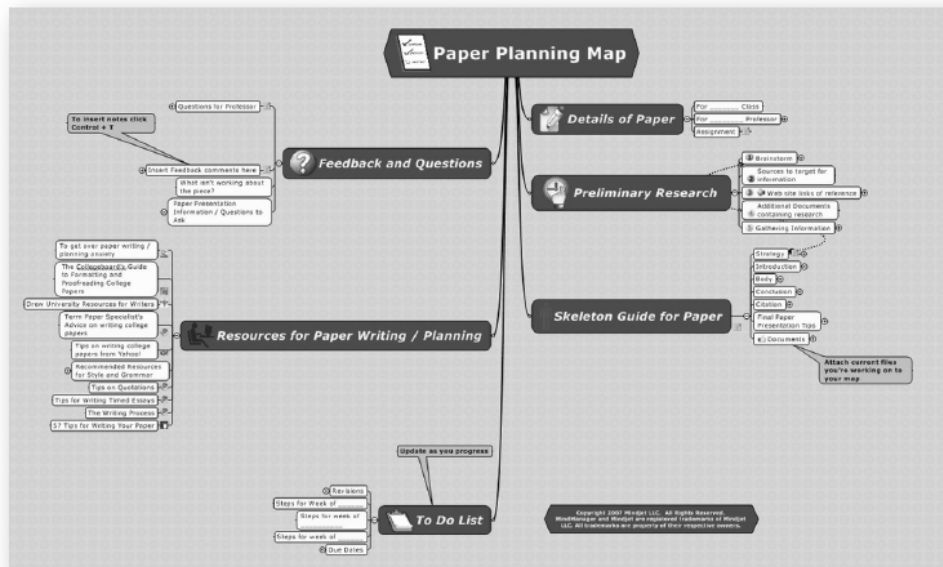
Подготовка эссе, статей и рефератов

О конспектировании с "ментальными картами" мы уже поговорили. А теперь поговорим о том, как использовать майндмеппинг не для краткого изложения уже высказанных кем-то однажды мыслей, а для генерации своих собственных.

Ситуация, когда мы сидим перед пустым экраном "Ворда" в ожидании вдохновения, а все, что получаем в результате нескольких часов таких

мучений, – от силы пара абзацев текста, знакома многим. Другой знакомый сценарий – ночное бдение над клавиатурой, заканчивающееся тупиком. Казалось бы, осталось подвести итоги, всего-то дел на полчаса, и все – статья готова. Но работа почему-то "не идет", слова закончились, поток мыслей иссяк. Знакомо, не правда ли?

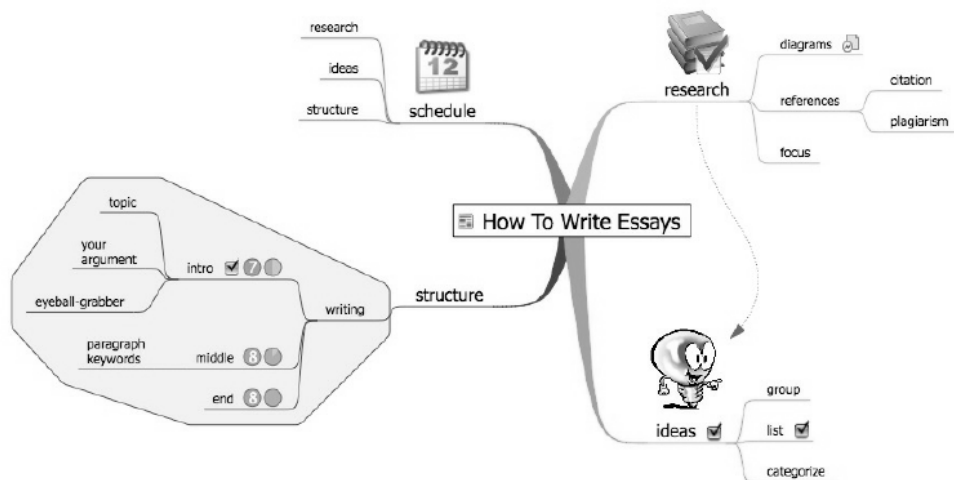
А все потому, что мы начали эту работу, не имея в голове детального плана действий. На бумаге такой план у нас, скорее всего, имеется и, возможно, даже очень детальный. Вот только четкого понимания, что и как именно мы собираемся писать, у нас может и не быть. Для того чтобы сформировать четкое и ясное видение концепции будущей работы, весьма целесообразно вначале разработать ее подробный план в виде "ментальной карты", а уже потом "нарастить" слова на уже имеющийся остов.



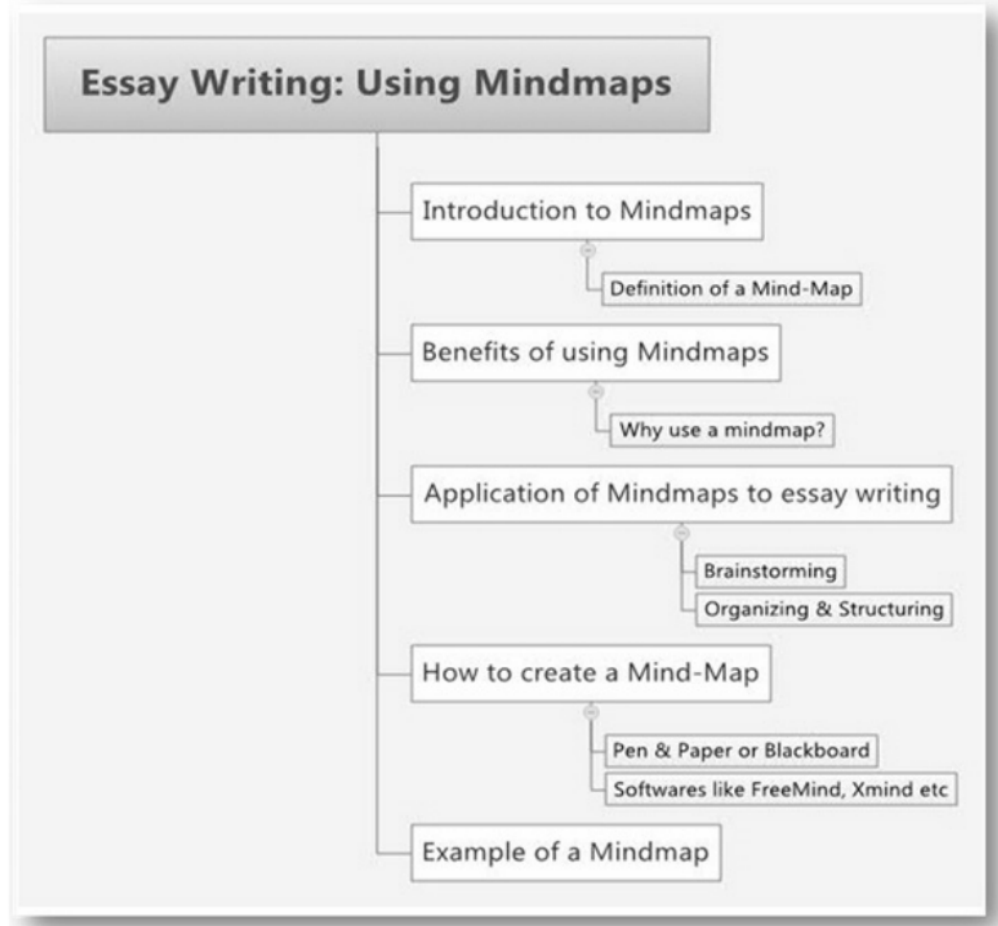
Для создания такого "скелета" будущего повествования можно воспользоваться абсолютно стандартными рекомендациями.

- Начинать работу стоит с выделения основной мысли работы, центрального образа или, если хотите, того послания, которое вы хотите донести до читателей вашего опуса или зрителей вашего выступления. Если вы четко знаете, для чего пишете эту статью, что хотите сказать читателю, какое мнение хотите у него сформировать, все остальное – дело техники.
- Следующий этап – формулировка основных тезисов вашего выступления или статьи. Они станут заголовками основных разделов вашей статьи, основными ветвями вашей "ментальной карты" и источниками дальнейших ассоциаций.
- А дальше все еще проще – просто фиксируйте в виде ветвей майндмэпа любые мысли по теме статьи, приходящие вам в голову. На этом этапе карта обрастает массой новых ветвей, увеличиваясь в геометрической прогрессии.
- Ну, вот и все: теперь нужно произвести несколько итераций по доработке карты – удаления посторонних мыслей, "шлифовке" формулировок тезисов, дополнения карты комментариями и пояснениями, определения связей и зависимостей между понятиями. Такие действия нужно повторять до тех пор, пока

результат окончательно не удовлетворит вас.



Разработанная таким образом "ментальная карта" обеспечит вам четкое и ясное понимание всех аспектов будущей работы и избавит от кризисов вдохновения, когда вы начнете писать. А если все же зайдете в тупик, вернитесь к карте и подумайте над ней еще раз, добавьте или удалите ветви, попробуйте конкретизировать или еще сильнее отточить формулировки. А закончив писать, не спешите считать работу законченной – вернитесь к своей карте еще один раз, возможно, вам захочется добавить последние штрихи к своему сочинению или вообще переписать все с нуля. В любом случае, такой метод позволяет без особых временных затрат писать качественные, продуманные и убедительные научные (и не только) тексты.



## Подготовка к экзаменам

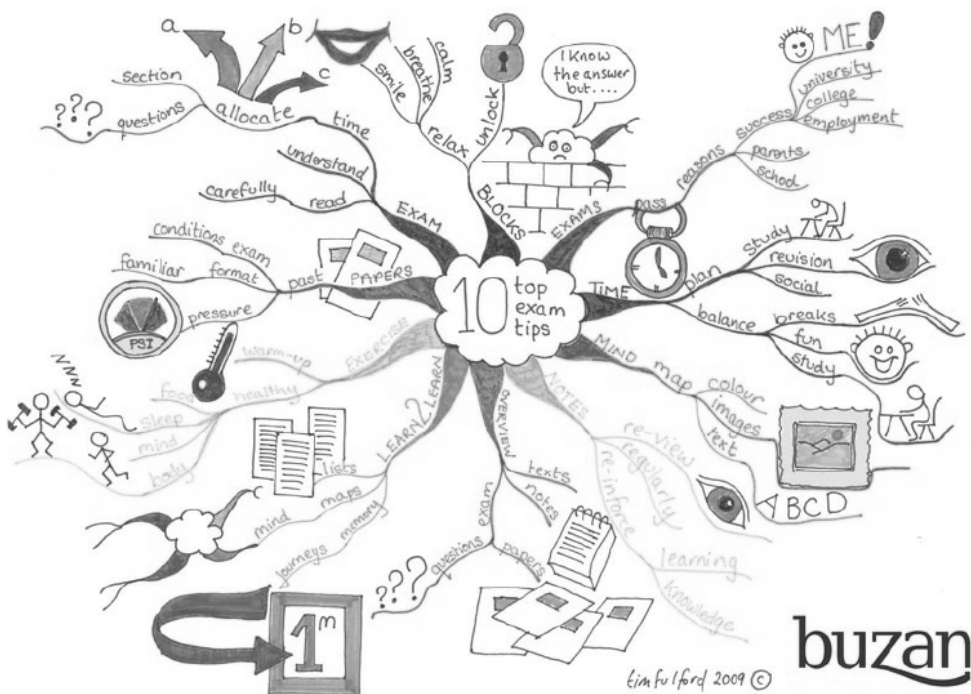
Еще одна часто встречающаяся ситуация – во время лекций вам казалось, что вы все понимаете и что все под контролем, но вот до экзамена осталось 1-2 недели, и вы вдруг обнаруживаете, что в голове остались какие-то обрывки последней лекции и ничего больше. А для того, чтобы все повторить, нужно заново прочесть учебник в 200-300 страниц. И конспекты тоже не помогут, ведь их объем ненамного меньше, чем пресловутые 200-300 страниц.

Выход один – конспектировать лекции в виде "ментальных карт" и время от времени пересматривать их. Таким образом вы всегда будете иметь представление о предмете и экзамен не застанет вас врасплох –

вы будете к нему более, чем готовы. Все вопросы, связанные с созданием таких конспектов, мы подробно рассмотрели в одной из предыдущих глав. А сейчас мы говорим о том, что майндмеппинг может помочь не только в подготовке к экзаменам, но и во время ответа на вопросы билета в ходе самого экзамена. В процессе подготовки к ответу работать над "ментальной картой" следует в такой последовательности:

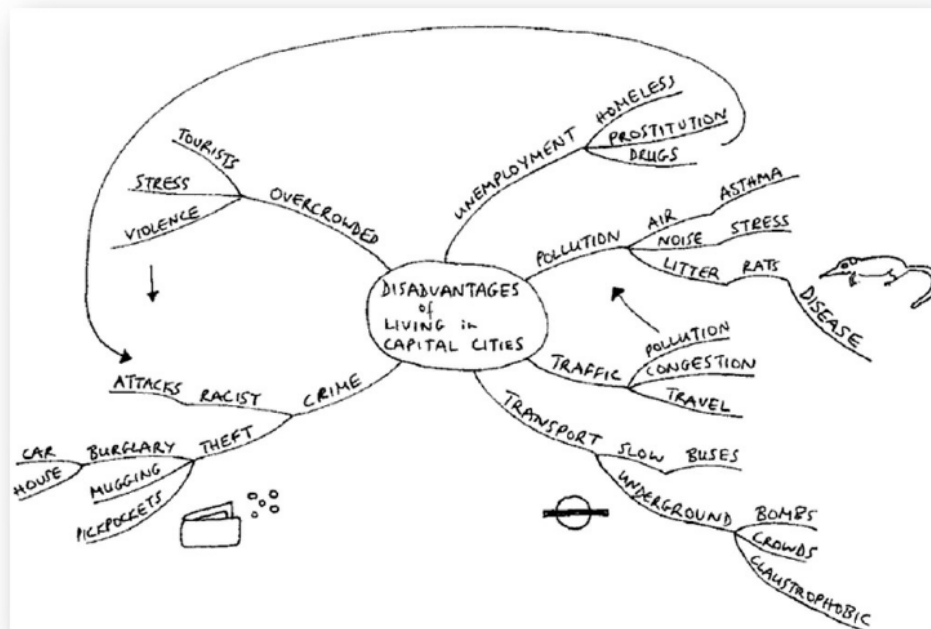
- Вначале стоит внимательно прочесть сам билет. Возможно, для получения той оценки, на которую вы претендуете, достаточно ответить не на все, а лишь на некоторые вопросы билета, так что вам предстоит решить, на какие из них вы будете отвечать. В любом случае, стоит попытаться сразу же зафиксировать в виде майндмепы мысли и ассоциации, которые приходят в вашу голову по мере изучения содержимого билета.
- Второй шаг – планирование своей работы по подготовке к ответу. Для того чтобы "вписаться" в отведенное на подготовку время, вам нужно определить, в каком порядке вы будете отвечать на вопросы билета и сколько времени вы сможете посвятить на подготовку ответа на каждый вопрос. Расписав свою работу по минутам, вы можете быть уверены, что уложитесь в срок и будете готовы ответить даже на самые каверзные уточняющие вопросы преподавателя. Однако в таком плане не должна быть обозначена четкая последовательность. Более того, надо всячески стараться удержаться от соблазна сразу же начать готовиться к ответу на первый из вопросов.
- А дальше – собственно подготовка. Как мы только что говорили, не стоит готовиться отвечать на вопросы в порядке их следования в билете. Свой будущий ответ стоит рассматривать, как целостное выступление, а не как последовательность отдельных выступлений. Дорабатывая майндмеп, который начали создавать на первом шаге, мы стараемся "набросать" побольше ассоциаций, касающихся всех вопросов. Чем больше их будет – тем лучше. Главное – воскресить в памяти как можно больше аспектов, связанных с вопросами билета, и вооружить мозг ассоциациями. Когда ваша фантазия истощится, начинайте рассматривать каждый из вопросов по отдельности и стройте для них отдельные подробные "ментальные карты", перемещая информацию из общей карты и дополняя ее. Вы сами удивитесь, когда между

вопросами билета, относящимися к разным разделам изучаемой дисциплины, обнаружатся явные связи и перекрестные ссылки, а материал, изученный в ходе лекций, дополнится вашими собственными суждениями и выводами. И результат не заставит себя ждать – прекрасный ответ, демонстрирующий и ваше знание материала курса, и умение анализировать и обобщать его, выдвигать гипотезы и делать выводы.



Попробуйте, и вы сами увидите – сдача экзаменов превратится из стресса в удовольствие! Ниже – пример ответа студентки одного из британских колледжей на экзамене по социологии:





## Курсовые и дипломные работы, отчеты по проектам

Чуть ранее мы говорили об использовании майндмеппинга при подготовке эссе, статей и рефератов. Написание отчетов по проектам, курсовых, дипломных работ, диссертаций – очень похожая задача. Похожая, но все же не совсем, ведь речь идет об изложении результатов исследований, фактического материала, накопленного в ходе пристального изучения некоторой научной проблемы, доказательства некоторой гипотезы или развития некоторой теории. Тем не менее, общий подход к работе точно такой же, как и в случае сочинительства.

Начать стоит с постановки задачи – определить фронт работ, решить, какой объем материала мы собираемся проработать за отведенное на эту работу время, составить план написания отчета, расставить приоритеты, определить временные рамки для выполнения каждого пункта плана. Впрочем, эта рекомендация с равным успехом может быть использована при работе над любым текстом, да и вообще над любым проектом, независимо от его масштаба, длительности и направленности. Такой план очень удобно составлять в виде

"ментальной карты".

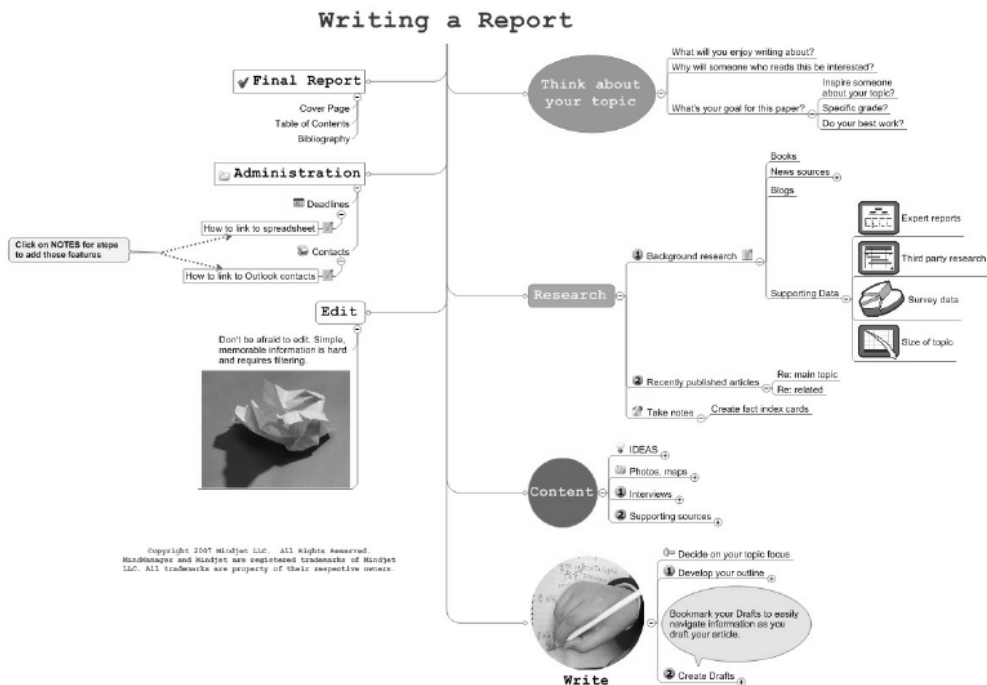
На следующем этапе, когда мы приступаем к реализации составленного плана, майндмеппинг можно с успехом применять для аннотирования источников, фиксации своих мыслей и идей, проработки структуры отчета и его написания, формирования плана будущей устной или письменной презентации результатов проекта. Кстати, тут очень пригодятся рекомендации по составлению "ментальных карт" в ходе подготовки к презентациям, данные нами раньше в этой же главе. Поверьте, применение майндмеппинга и в этом случае крайне положительно сказывается как на качестве написанного отчета по проекту, так и на качестве презентации его результатов.

Практика показывает, что использование "ментальных карт" в ходе подготовки отчетов о результатах исследований и итоговых презентаций сулит ряд преимуществ.

- Позволяет обрести уверенность в своих силах и застраховаться от "творческих тупиков". Ведь, если цели поставлены, фронт работ и временные рамки определены, а вся информация по проекту отлично систематизирована и удобно организована, почти ничто не может помешать нам претворить свои планы в жизнь. У нас все под контролем, и процесс не остановить.
- Помогает в полной мере проявить наш творческий потенциал, сконцентрироваться на поставленной задаче, накопить большую базу ассоциаций, позволяющих шире взглянуть на проблему, сгенерировать удачные идеи и гипотезы, сделать обоснованные выводы. В конце концов, все великие открытия рождались из случайных идей, а майндмеппинг весьма облегчает мучительный процесс их рождения.
- Сокращает время, затраченное на сбор, систематизацию и обобщение материалов, накопленных в ходе проекта, а также на подготовку письменного отчета или презентации результатов работы. Впрочем, такого же эффекта следует ожидать в любом деле, справиться с которым нам помогает майндмеппинг.

В качестве одного из примеров таких удачных отчетов Бьюзен в своей книге приводит "ментальную карту", которая описывает результаты совместного проекта в области молодежного образования,

осуществленного компанией IBM и правительством Великобритании. А мы приведем майндмеп, который призван помочь студенту в написании отчета о проделанной работе:

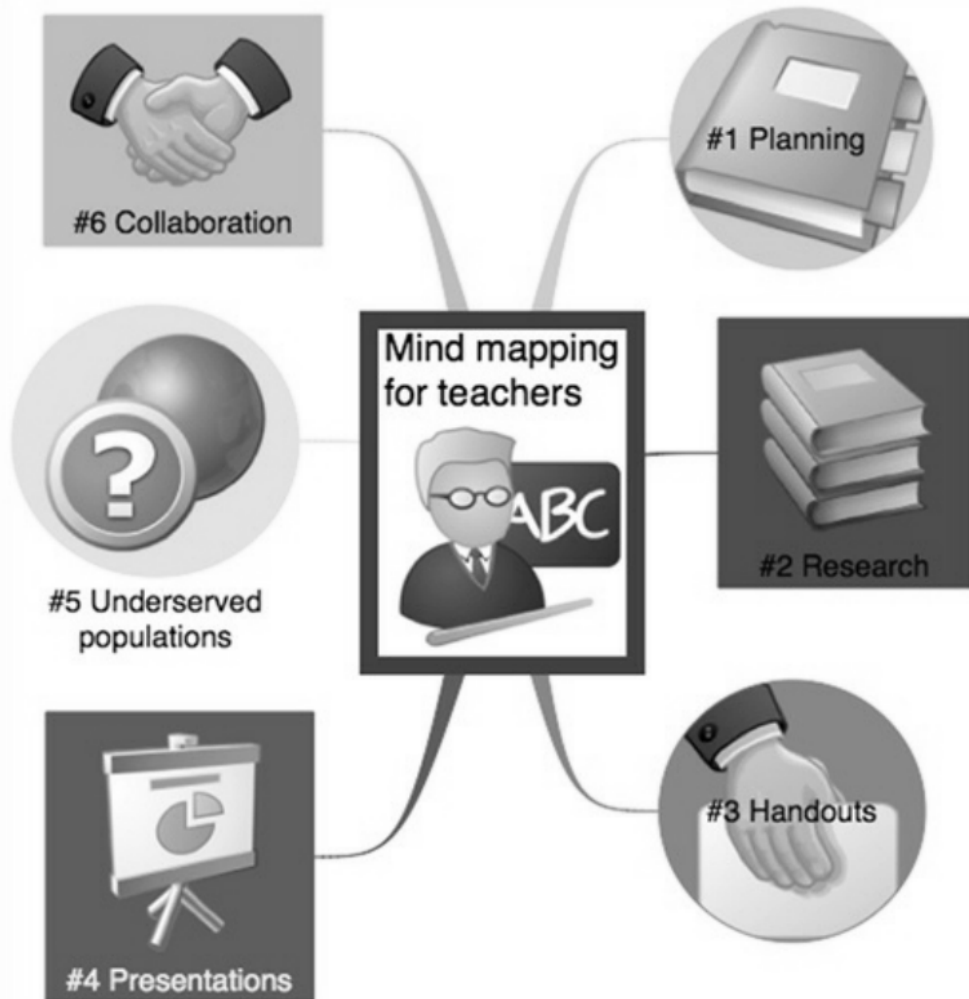


## Майндмеппинг для преподавателей

В любом деле и для любой профессии важно уметь делать свое дело максимально эффективно, понимать глубинный смысл и цели своей деятельности. Преподаватели – это профессионалы, перед которыми стоит особая задача – вырастить достойную смену, сформировать мировоззрение и развить интеллект молодых людей. Многие из нас считают, что мы должны чему-то научить своих студентов, и ошибаются: практика показывает, что добиться этого практически никогда не удастся – слишком уж мало времени отводится на столь грандиозное деяние. В лучшем случае таким преподавателям удастся всего лишь "нафаршировать" детские мозги бесполезным фактическим материалом, который к тому же беспорядочно и бессистемно нагромождается в памяти студентов, а потом бесследно исчезает из нее сразу же после сдачи экзамена.

Однако есть среди учителей и такие, кто понимает, что их основная задача – научить людей учиться, научить их находить ответы на свои

вопросы, чтобы, пользуясь этим умением, студенты смогли построить свою собственную систему знаний. И эта система будет состоять из прочно усвоенных, осмысленных и систематизированных, разложенных по полочкам знаний, умений и навыков, которые не улетучатся без следа после получения итоговой оценки. Один из университетских преподавателей автора этих строк (ныне, увы, покойный), Василий Петрович Бурлаченко, любил повторять, что все мы пришли в институт, чтобы повысить свою "ерундицию" и научиться приемам получения новых знаний. Эти приемы Бьюзен называет "ментальной грамотностью", и он абсолютно прав – таким вещам надо учить наравне с письмом, счетом и чтением. А майндмеппинг может использоваться в качестве основного инструмента обучения "ментальной грамотности".



В первой главе мы говорили о том, что "ментальные карты" – визуальное воплощение радиантного мышления, а само радиантное мышление – естественный способ работы нашего мозга. Таким образом, еще до того, как преподаватель познакомит студентов с техникой майндмеппинга, они уже имеют врожденные навыки создания и использования "ментальных карт", и учителю нужно лишь развить и направить их в нужную сторону, постоянно подпитывать их желание учиться. Вот и выходит, что главное задание учителя – привить своим студентам навыки майндмеппера, познакомить их с теорией и практикой метода "ментальных карт". Когда эта цель будет достигнута, учебный процесс станет легким и приятным занятием и для студентов,

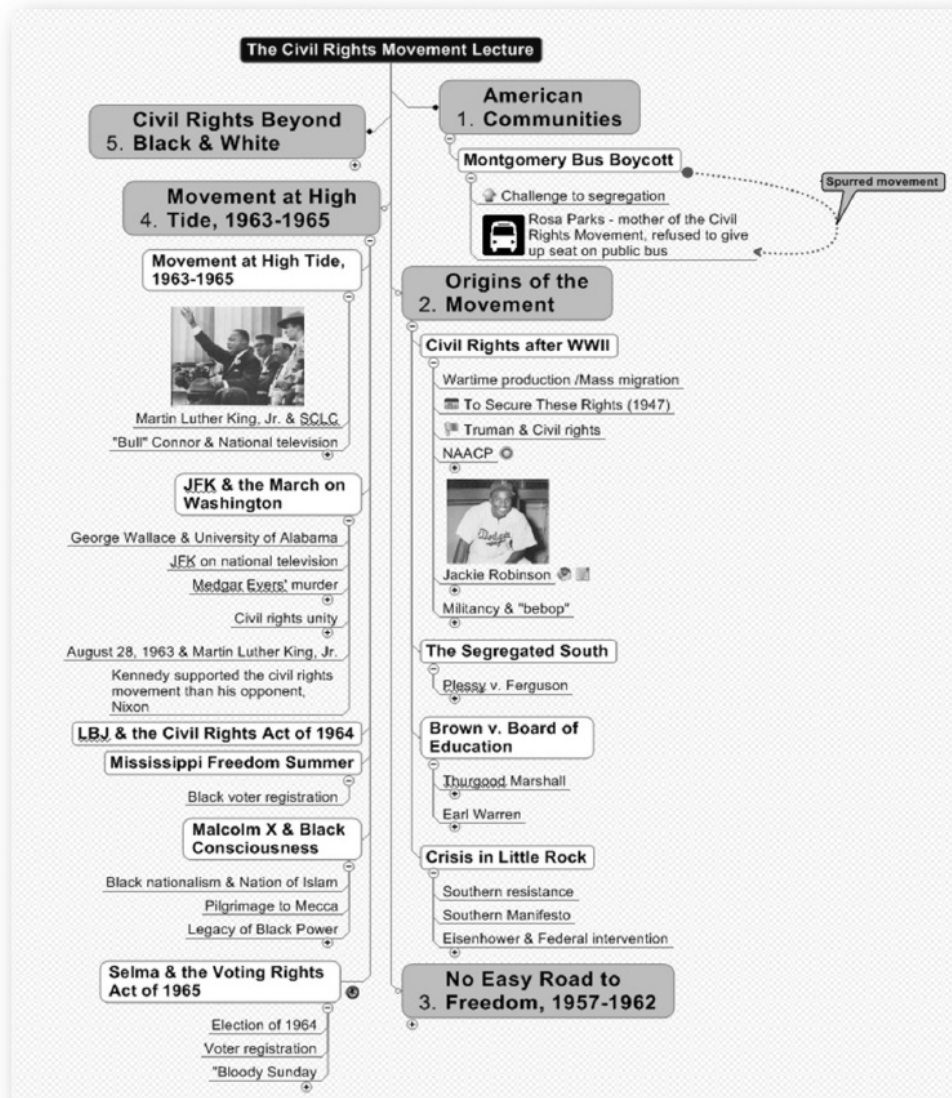
и для самого преподавателя. Однако, кроме этой основной задачи, существует несколько других способов применения, которые настоящий преподаватель может найти "ментальным картам".

## Подготовка к проведению занятий

Подготовка к предстоящей лекции с помощью "ментальных карт" – наиболее естественное применение майндмеппинга в преподавательском деле. Мы уже рассматривали те выгоды, которые можно извлечь из "ментальных карт" в ходе подготовки к презентациям и публичным выступлениям. Правда, речь шла о маркетинговых презентациях, но и в случае преподавательской деятельности основные моменты остаются теми же. Если в процессе подготовки к занятию учитель разрабатывает план-конспект урока не в виде традиционного текстового описания (пусть даже и структурированного), а в виде майндмэпа, сей документ становится отличным пособием и для самого преподавателя, и для его студентов.

С одной стороны, готовясь к предстоящей лекции, преподавателю достаточно просмотреть свою "ментальную карту", чтобы освежить в памяти все то, о чем нужно будет рассказывать. С другой стороны, студент получает в свое распоряжение подробнейший конспект. Обоим достаточно взглянуть на майндмеп, чтобы получить целостное представление о предмете. Майндмеп – это не текст речи, а только ее "скелет", не просто тезисы, а скорее лишь направление мыслей. Таким образом, лектор, использующий майндмеп, получает возможность импровизировать, не отклоняясь от темы лекции, балансировать между "стандартной" отрепетированной речью и экспромтом.

А поскольку одну и ту же лекцию зачастую приходится проводить несколько раз для разной аудитории, выгоды от повторного использования "ментальной карты" трудно переоценить. Как лектор с большим стажем, уже несколько лет использующий майндмеппинг, автор этих строк готов подписаться под каждым сказанным выше словом. Более того, с каждой проведенной лекцией преподаватель совершенствует свои знания и соответственно дорабатывает майндмеп, который постепенно обрастает деталями, ответами на типичные вопросы, удачными шутками и сравнениями.



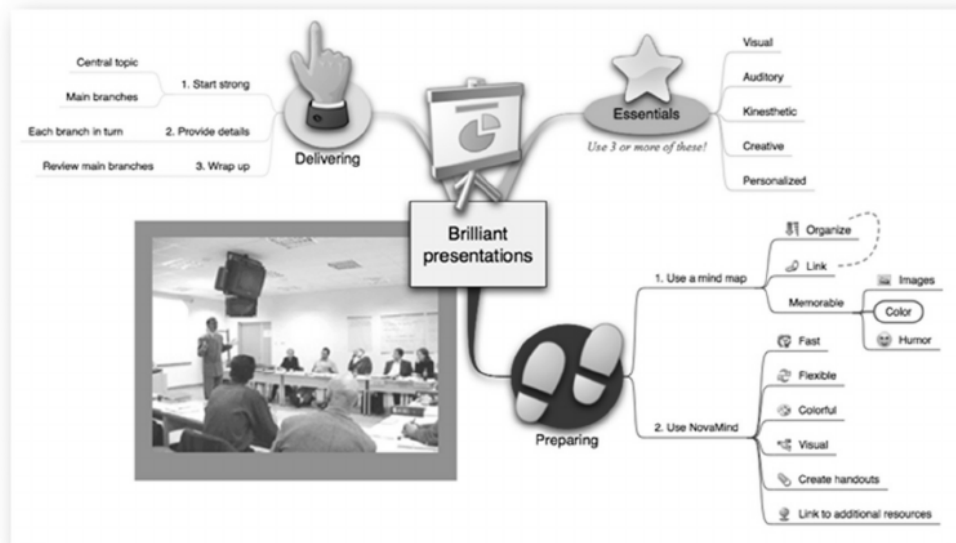
Мы уже знаем, насколько легко можно редактировать "ментальные карты", просто добавляя или удаляя ветви. С помощью майндмэпа тренер (как сейчас модно называть ИТ-преподавателей) может легко масштабировать свое выступление по времени, при необходимости излагая один и тот же материал за 15, 30, 45 или 60 минут. Ведь, имея перед глазами целостную картину, нетрудно оценить, о чем стоит сказать в первую очередь, а какие ветви повествования можно затронуть, если останется время, или даже опустить вовсе. Другой часто



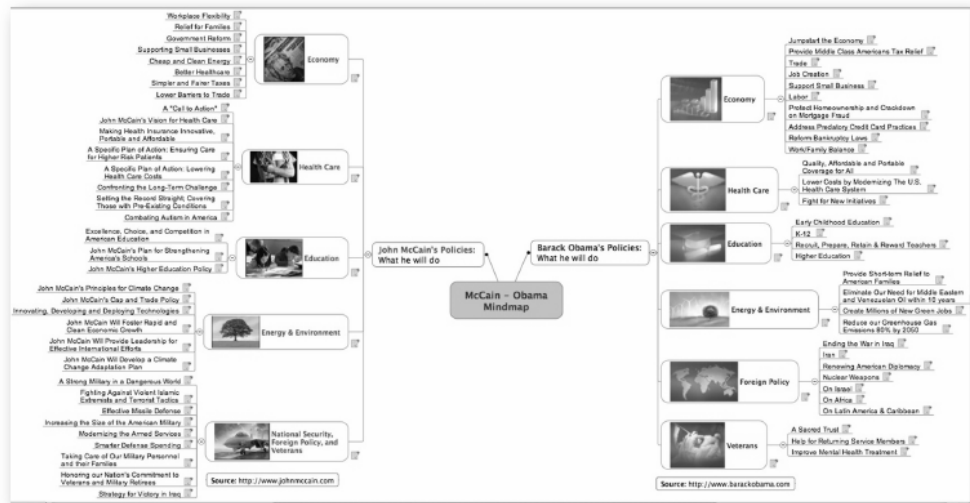
встречающийся сценарий – это появление новой информации непосредственно перед началом лекции (новость, заметка в чем-то блоге, сообщение на форуме, информация от предыдущего выступающего и т.д.). Попробуйте-ка органично "вписать" новые поступившие сведения в многостраничный текст выступления! А с майндмепом все становится намного проще – вы прекрасно видите общую картину и то, в какое место схемы следует их поместить.

"Ментальные карты" в качестве презентационных материалов

Мы уже не раз говорили о том, что майндмеппинг хорош не только при подготовке к лекции, но и в ходе самого занятия. Ментальные карты намного зрелищнее привычных слайдов, лучше воспринимаются аудиторией, настраивают их не на пассивное слушание, а на активное участие в процессе. Наш любимый Mindmanager даже имеет для этой цели специальный презентационный режим. Такая необычная презентация гарантированно произведет впечатление на слушателей, привлечет внимание аудитории, что приведет к более крепкому запоминанию и лучшему усвоению информации.

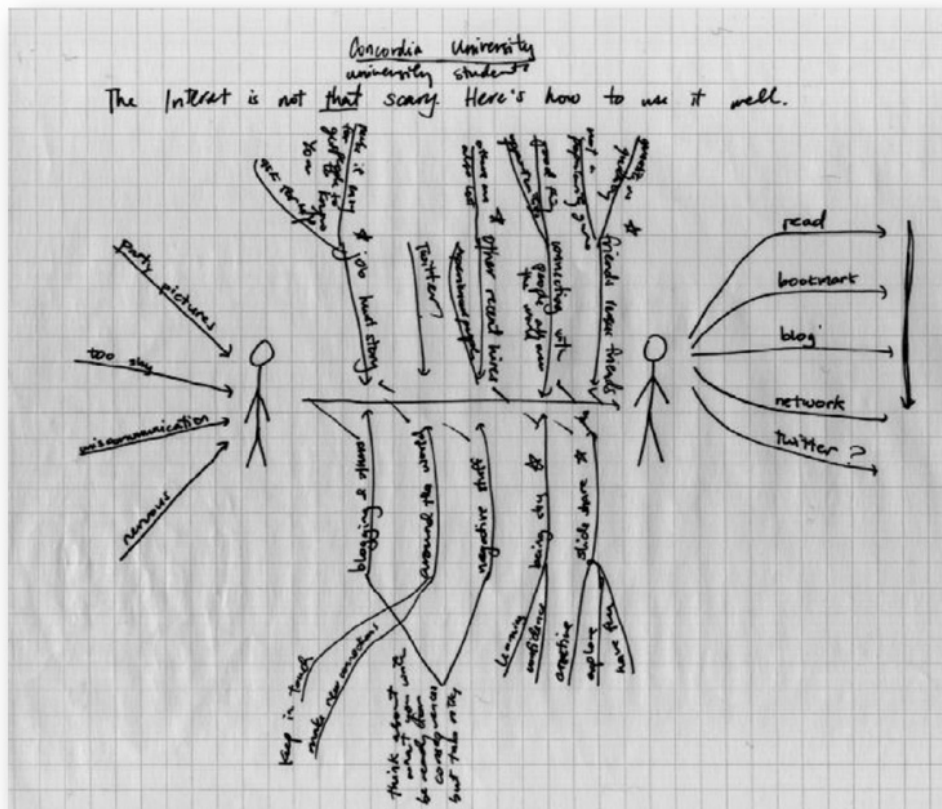


"Ментальные карты" на лекции можно не только демонстрировать, но и создавать прямо в ходе занятия, дополняя новыми элементами по мере раскрытия темы. Очень хорошие результаты дает использование небольших карт – домашних заготовок, которые можно наполнять информацией вместе со студентами в ходе дискуссии. По окончании лекции студентам можно раздать копии такой совместно созданной карты в качестве раздаточных материалов. Вот чудный пример лекции – сравнительного анализа избирательных платформ претендентов на пост президента США:



## Проверка знаний и умений учащихся

В той части этой главы, которая была посвящена майндмеппингу для студентов, мы говорили об использовании этой техники для подготовки к экзамену и в ходе ответа на вопросы билета. Но "ментальная карта", созданная студентом, может не только служить ему компаньоном при подготовке к ответу, но и рассматриваться как письменный ответ учащегося на вопросы билета. Такой подход особенно оправдан, если речь идет именно об оценке знаний учащихся и их умения оперировать этими знаниями, а не о формальной проверке их умения выполнять письменные работы без грамматических ошибок (чем обычно являются экзамены в наших вузах). "Ментальная карта" показывает экзаменатору полную картину знаний студента, позволяет быстро выявить наличие пробелов в знаниях – это легко сделать, проследив за ходом его мысли на ментальной карте. Поверьте, места, где цепочка ассоциаций прерывается, очень хорошо видны с первого же взгляда. А попробуйте-ка обнаружить их в привычном письменном ответе на вопросы экзамена – для этого придется перечитать весь текст. Налицо значительная экономия времени.



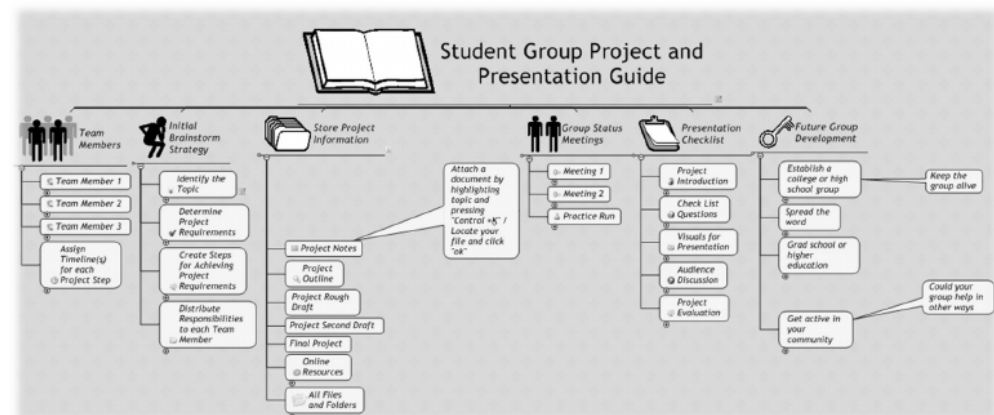
А еще майндмеппинг предоставляет экзаменатору возможность объективно оценить знания студента, не зацкливаясь на таких второстепенных нюансах, как грамотность, орфографические и синтаксические ошибки, правильность расстановки знаков пунктуации и т.д. Все эти вещи абсолютно не важны для оценки знаний студентов ИТ-специальностей, но в отечественных вузах зачастую именно за это снижают баллы на экзамене.

Бьюзен в своей книге приводит прекрасный пример такого применения "ментальных карт" в школе менеджмента при технологическом университете Куртена. Австралийские коллеги подошли к вопросу очень серьезно – они не только разработали и предоставили студентам методические руководства и заготовки "ментальных карт" на каждую неделю, но создали систему критериев для оценки карт, подготовленных учащимися, подвели под использование майндмеппинга в учебном процессе серьезную теоретическую и

методологическую базу. Один пример ответа студента на экзамене в виде майндмепы мы уже видели. Ниже – еще один:

## Руководство написанием курсовых и дипломных работ

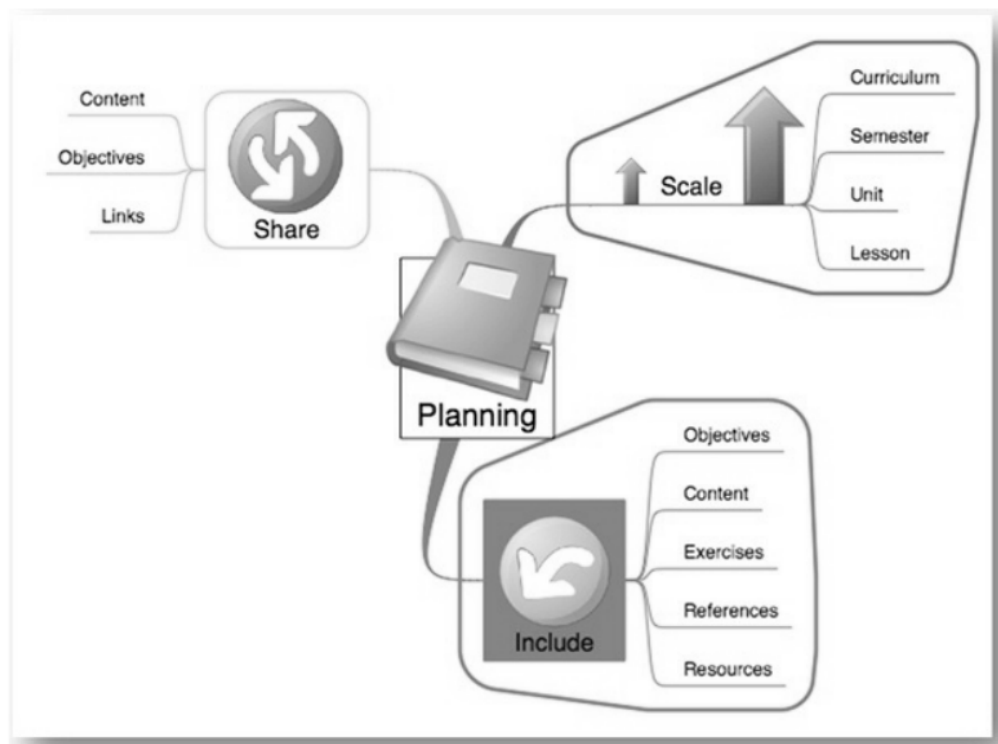
Опять-таки, чуть раньше по тексту мы рассматривали полезность "ментальных карт" в ходе написания студентами курсовых и дипломных работ. Следует отметить, что преподаватели тоже могут извлечь некоторые выгоды из применения майндмеппинга в ходе руководства написанием таких работ. Особенно впечатляющих результатов удастся добиться в тех случаях, когда "ментальные карты" создаются и изменяются совместными усилиями студента и его научного руководителя, предоставляя обоим полную картину состояния дел, информацию о прогрессе и основу для итоговой презентации и успешной защиты работы.



Основная идея подобного использования майндмеппинга – такая же, как в случае планирования любого проекта, так что довольно слов: лучше приведем пример карты – пособия для руководителя дипломной работы.

Очень похожий майндмеп был разработан автором вместе с его дипломником из Полтавского педагогического университета им. В.Г. Короленко четыре года назад, во время написания дипломной работы на тему "Применение Microsoft Solutions Framework для организации учебного процесса в вузе".

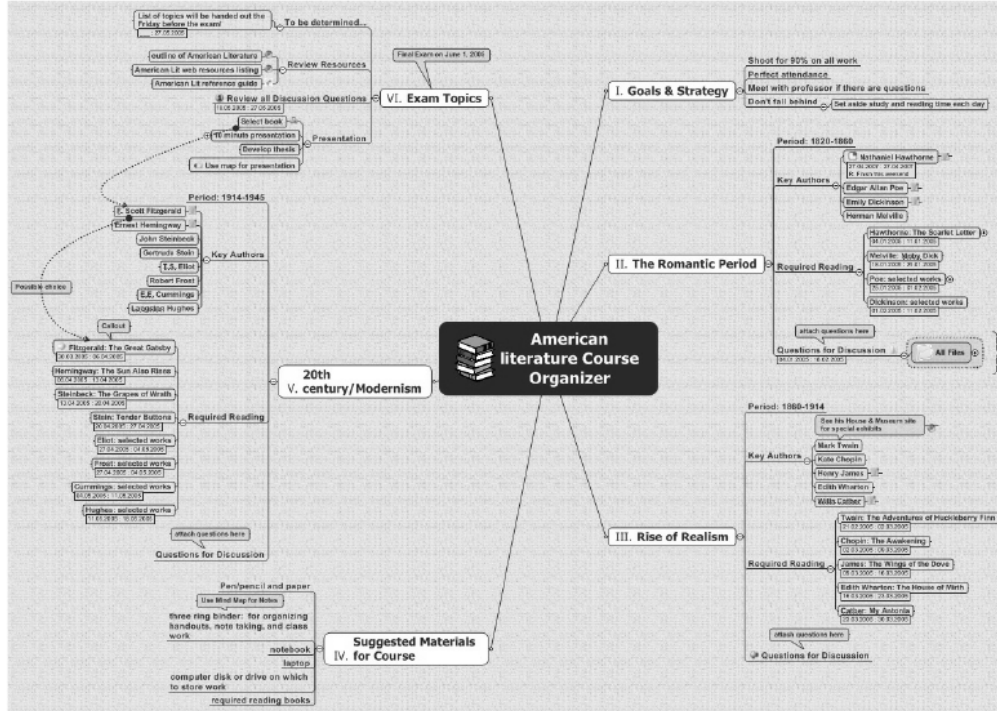
## Планирование учебного процесса



"Ментальная карта" может использоваться для подготовки и визуализации учебных планов. С помощью майндмэпа можно "с высоты птичьего полета" посмотреть на программу обучения, увидеть целостную картину, выявить ошибки в планировании последовательности курсов и т.д. В ходе сотрудничества с Центром Знаний автор работал над программой Knowledge4Business (ссылка: <http://www.slideboom.com/presentations/67884/Знания-для-бизнеса>), одним из этапов которой был этап построения карты роста сотрудника, включающей план его подготовки. "Ментальные карты" позволяют очень наглядно представить последовательность необходимых тренингов, основные этапы проекта, соотношение разных форм и методов обучения и другие детали.

Подобные карты-планы могут быть построены как для всего образовательного проекта целиком, так и для его отдельных этапов. Если же речь идет об университетском образовании, "ментальные

карты" могут описывать учебные планы для специальностей, отдельных дисциплин либо курсов и покрывать все время обучения в университете, год, семестр и т.д. Удобно также применять майндмеппинг для планирования производственных практик, различных внеурочных занятий, секций и кружков.



Более глубокий уровень детализации учебного плана – планирование расписания занятий. Обычно в университете расписание планируется один раз в семестр и корректируется каждую неделю. Но даже это зачастую не помогает избавиться от конфликтов в расписании, таких как две лекции в одно и то же время для одного и того же преподавателя. Конечно, майндмеппинг – не панацея, но в любом случае "ментальная карта" намного нагляднее, чем стандартное табличное календарное представление, и конфликты с ее помощью обнаружить легче.

### Ведение личного расписания

Чрезвычайно удобно каждый день иметь в своем распоряжении "ментальную карту", содержащую подробный распорядок дня – какие лекции (со временем начала и конца) нам предстоят, на какую тему, на какие моменты в ходе их надо обратить внимание, для какой аудитории, в каких классах и т.д. Обычно для ведения своего личного расписания мы используем Outlook или GoogleCalendar, и, в принципе, такой способ представления предстоящих дел довольно нагляден. Но применение

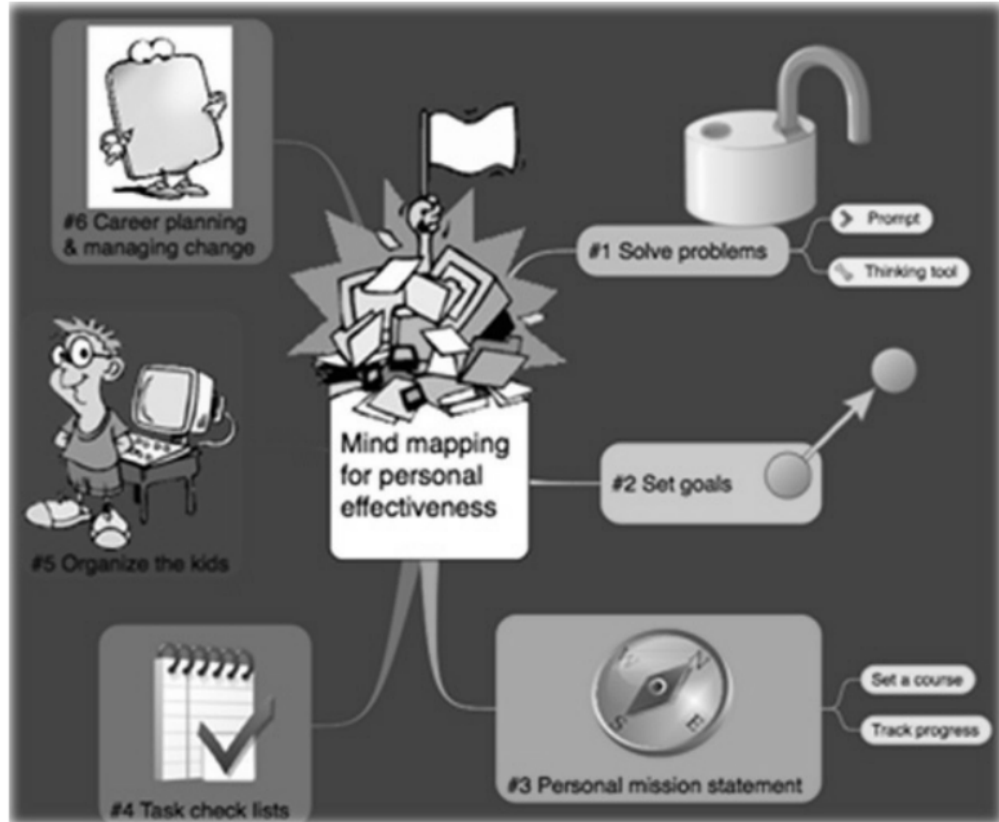


майндмэпа, как и в случае планирования учебного процесса, позволяет добиться большей степени удобства и наглядности представления информации. Такая повестка дня намного удобнее привычной агенды в гугловском календаре. Убедитесь сами!

Ну вот, пожалуй, и все. Возможно, стоило бы еще рассказать о том, какую пользу могут принести "ментальные карты" при обучении "трудных" детей и студентов, требующих особых подходов вследствие физических или психических расстройств. И тема эта довольно обширна, ей можно было бы посвятить отдельную книгу, так что не будем отбирать хлеб у других авторов и пойдем дальше – поговорим об использовании майндмеппинга в личной жизни.

## Персональные "ментальные карты"

Область применения майндмеппинга не исчерпывается только лишь профессиональными задачами – не составит особого труда навскидку привести ряд примеров ситуаций из личной жизни, в которых "ментальные карты" могут оказаться весьма полезными. Конечно, всего многообразия возможностей мы здесь описать не сможем, но самые важные "персональные" способы применения рассматриваемого метода все же рассмотрим. А если говорить конкретно, мы постараемся раскрыть специфику таких типичных ситуаций, как самоанализ и составление резюме, планирование личного развития, решение межличностных конфликтов, ведение дневника, приведение в порядок коллекции видеofilмов и истории веб-серфинга, планирование личной жизни, учеба и сочинение сказок для ребенка.



## Составление резюме и самоанализ

Народная мудрость гласит: рыба ищет где глубже, а человек – где лучше. Любого из нас время от времени посещают мысли о том, что надо бы найти более достойную работу. Причин тому может быть масса – возросло число должностных обязанностей, а оклад не изменился, усугубилась параноя начальства, возник какой-то личный конфликт, отказали в повышении оклада, не возобновили страховку, да мало ли что еще. Но поиск работы всегда начинается с написания резюме. А прежде чем писать резюме, нужно провести "инвентаризацию" своих личностных и профессиональных качеств, решить, на что стоит сделать ставку, а о чем лучше скромно умолчать. Не менее важная задача – взвесить все "за" и "против" перехода на новое место, трезво оценить свои возможности, перспективы, конечные цели и в конечном итоге принять решение.

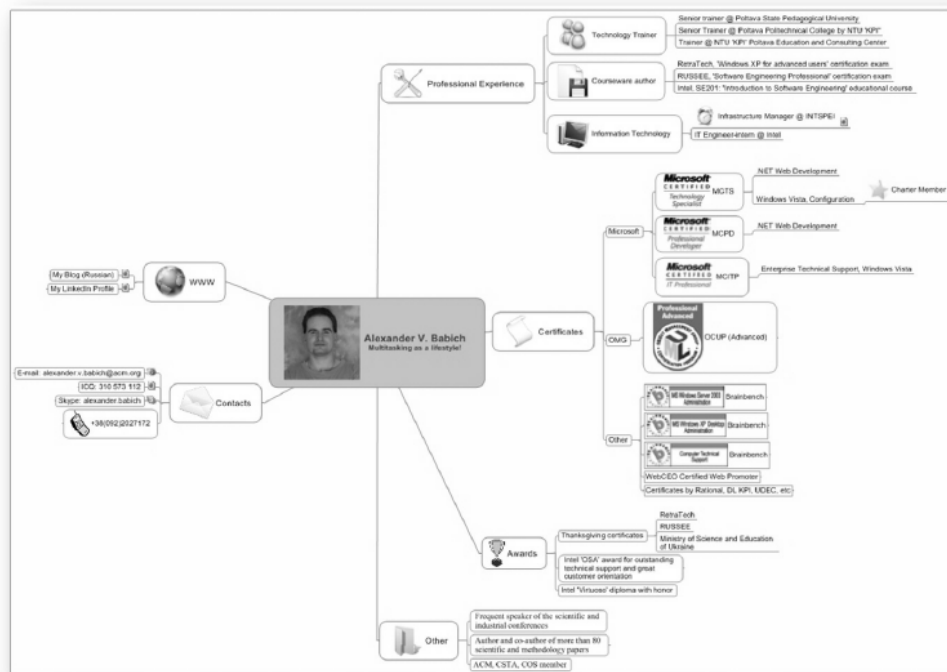
Профессиональное резюме – это описание лишь одной грани вашей личности. Чтобы решиться на какие-то кардинальные изменения в своей жизни (коиными, без сомнения, является переход на новое место работы), понять свои истинные потребности и желания, нужно в буквальном смысле слова взглянуть на себя со стороны. Хороший способ это сделать – составить всеобъемлющую "ментальную карту", отражающую максимально возможное число самых разнообразных черт вашей личности. Построение такой карты — сложный процесс, в котором можно выделить несколько этапов.

- Подготовка. Цель этой стадии работы – настроиться на нужный лад, постараться мысленно спланировать свою работу, выделить основные ветви будущего майндмэпа, подготовить почву для появления ассоциаций.
- Поток ассоциаций. Начать нужно, как всегда, с центрального образа. Бьюзен советует использовать в качестве центрального образа "многоцветный трехмерный образ, отображающий ваше представление о самом себе". Нам кажется не столь важным, что именно станет основой майндмэпа – в центре карты может находиться, например, ваше имя. А дальше надо изобразить основные ветви карты и просто следовать потоку своих мыслей, изображая на майндмэпе все, что приходит в голову – мысли, эмоции, названия прошлых проектов, любимых книг и телешоу, ваши профессиональные знания, навыки и умения и т.д. Не стоит стараться мыслить системно, обдумывать все, что хотите добавить, – просто извергайте на бумагу (или на экран монитора) все, что проносится у вас перед мысленным взором. Помните: то, что вы сейчас создаете – это ваша личная оценка себя самого. Да, эта карта в конце концов послужит основой для вашего резюме, но в текущей форме ее не увидит никто, кроме вас. Поэтому надо стараться быть максимально честным с самим собой, отображая в документе все без исключения – даже те моменты, в которых вы не признались бы никому.
- Упорядочивание. Следующий шаг – переосмысление полученной карты, определение приоритетов и повторное выделение ее основных ветвей. Набор таких основных, базовых идей майндмэпа обычно формируется либо по временному признаку (прошлое-настоящее-будущее), либо по профессиональному (краткосрочные и долгосрочные цели, достижения,

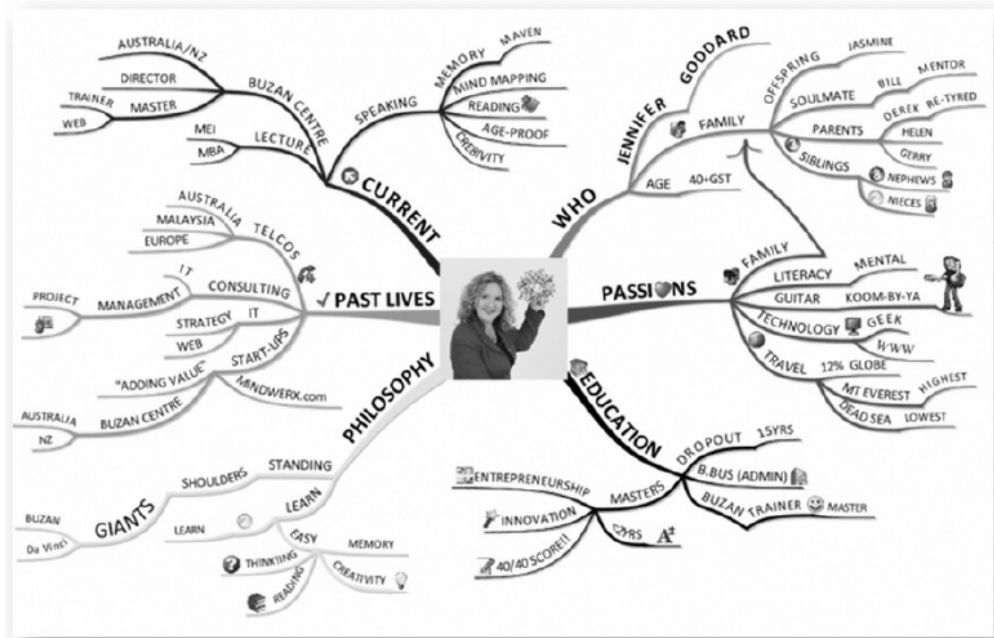
профессиональные навыки), либо по личностным качествам (симпатии-антипатии, хобби, семья, эмоции и т.д.). Часто все вышеперечисленные ветви сочетаются в одной карте. Результатом этого этапа должен стать окончательный вариант карты, в которой буквально разложена по полочкам вся ваша жизнь, ваша личность, ваши профессиональные навыки. Полученный майндмеп как раз и содержит ваш беспристрастный портрет, показывая вас таким, какой вы есть на самом деле.

- Анализ и принятие решений. Многого становится понятнее уже в ходе составления такого "автопортрета", поскольку становятся явными все скрытые мотивы, подспудные желания и неявные причины ваших действий. Окончив работу над подобной "ментальной картой", вы готовы четко сформулировать назревающее решение и спланировать свои действия на определенный период.

Такой майндмеп, при условии вычленения из него определенных ветвей, является прекрасным описанием ваших профессиональных качеств, которое, приложив минимум усилий, можно трансформировать в стандартное текстовое резюме. А коль уж вы смогли столь глубоко и всесторонне проанализировать самого себя, это резюме, скорее всего, будет наиболее выигрышным из всех, когда-либо написанных вами. Попробуйте сами и убедитесь!



А убедившись в эффективности подобного способа самоанализа, вы вполне можете выступить в роли "персонального тренера" в этом вопросе для своих друзей и коллег. Подход не меняется, разница лишь в том, что вы составляете не свой портрет, а кого-то другого. Если в первом случае вы стараетесь быть максимально честным с самим собой, то во втором вы не можете быть уверены в результате своих совместных манипуляций – все зависит от степени откровенности вашего респондента и того, насколько четко и полно он способен формулировать возникающие у него мысли, чувства, эмоции и ассоциации. Внешне ваша совместная работа будет выглядеть как стенографирование рассказа другого человека о себе. Такая деятельность помогает вам лучше узнать своего респондента, а другому человеку – лучше понять самого себя, и иногда воспринимается, как самое настоящее откровение.



## Анализ ситуации и планирование своих действий

Что ж, резюме мы составили, но это ведь только часть созданной нами карты, причем лишь малая ее часть. Остальные ее ветви, описывающие наши личностные качества, интересы и увлечения, симпатии и антипатии, прошлые, настоящие и будущие свершения, тоже могут быть нам чрезвычайно полезны. В частности, для того, чтобы проанализировать свое прошлое, принять решения, касающиеся своего будущего, поставить перед собой новые цели и спланировать свои действия, направленные на их достижение.

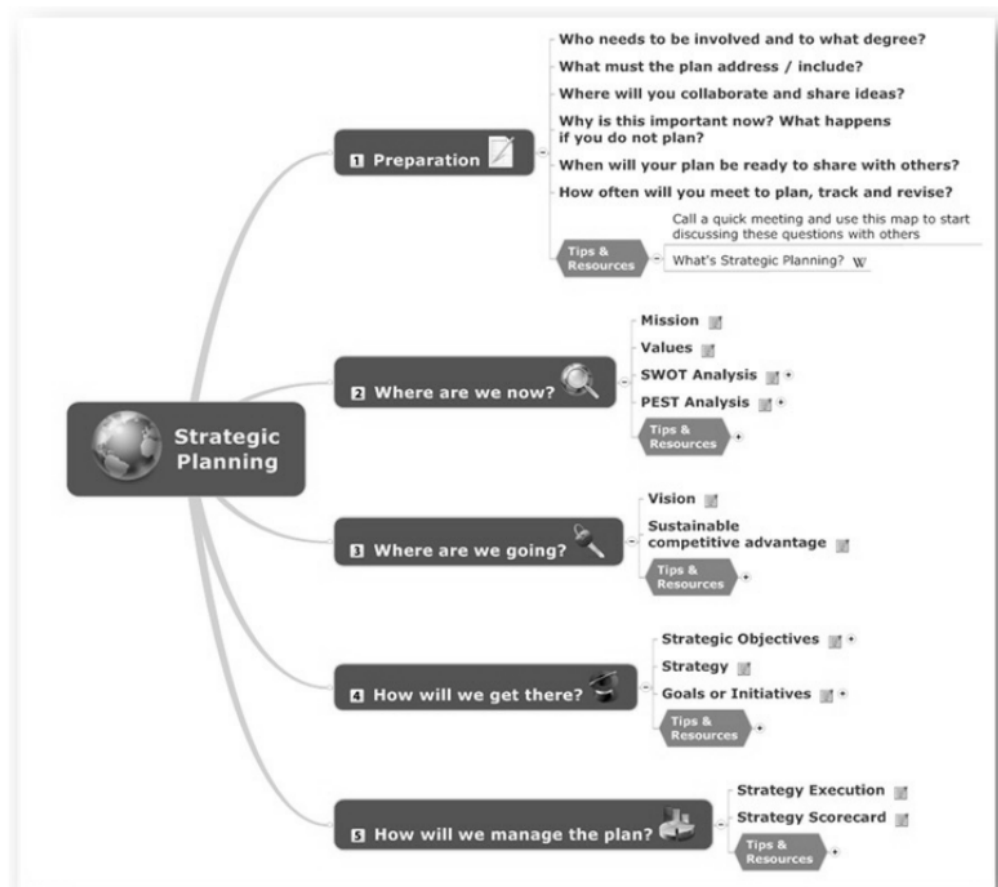


Анализ достигнутого и постановка новых целей – два основных действия, лежащих в основе планирования личной жизни. В конце концов, именно постоянное стремление к достижению новых целей придает смысл нашему существованию. А майндмеппинг может помочь нам окинуть взглядом с высоты птичьего полета свои прошлые достижения и наметить будущие.

Очень хорошая практика – в конце календарного года подводить его итоги, изображая на "ментальной карте" свои достижения за этот период. Хорошо бы сразу же сформулировать цели на следующий год и представить их тут же. Однажды разработав шаблон такой карты, его можно применять каждый год для анализа и планирования своей личной и профессиональной жизни. Еще одна полезная привычка – использовать для ежегодного планирования "прошлогоднюю" карту, просто приводя ее в соответствие своим свершениям и планам.

Составление и анализ таких ежегодных майндмепов – весьма полезное упражнение, позволяющее четче определить свои жизненные приоритеты и те области, в которых год за годом нам не удастся достичь успеха, так что, возможно, не стоит тратить время на новые бесплодные попытки. Каждая такая карта – это еще одна запись в вашем личном

жизненном архиве успехов и неудач. Пересмотр таких жизненных вех позволяет увидеть жизненные тенденции и закономерности, глубже понять себя и свои стремления, выделить факторы, оказывающие влияние на вашу жизнь, трезво оценить свои мотивы и возможности. Кстати, для таких вещей вполне подойдут шаблоны карт, которые мы использовали для стратегического бизнес-планирования.



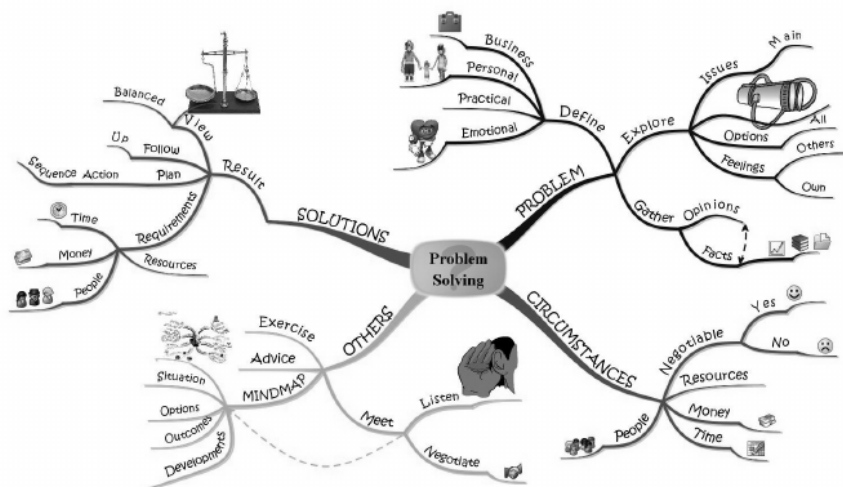
Бьюзен советует не ограничиваться составлением "ментальной карты" раз в год, но повторять это упражнение в любые переломные моменты жизни. Мы полностью согласны с этой рекомендацией. Более того, автор этих строк неоднократно применял этот подход при переходе на новое место работы и переезде на новое место жительства. Другие удобные моменты – изменения в семье, начало или окончание учебы и т.д. Такие "эпизодические" карты слегка отличаются от ежегодных итогов и планов. В частности, на майндмепе, составленном по поводу



смены места работы, появятся ветви, отображающие недостатки прошлой должности, преимущества и перспективы (профессиональные или личностные), открывающиеся перед вами на новой позиции, возможные "запасные варианты" и т.д.

## Разрешение проблем, конфликтов и противоречий

Только что мы поговорили о том, как "нарисовать" в виде "ментальной карты" полный портрет своих профессиональных и личностных качеств. В случае же решения личных проблем вы делаете практически то же самое, но фокусируетесь только на одной конкретной черте своего характера, которая причиняет вам наибольшие неудобства в общении с окружающим миром. Именно это ваше качество выступит в роли центрального образа, который постепенно обрстет ассоциациями, мыслями, идеями и эмоциями, вызываемыми рассматриваемым чувством или чертой характера. Основные ветви подобной карты обычно вполне типичны: ситуации, в которых проявляется пресловутая черта характера, эмоции, которыми эти проявления сопровождаются, изменения в вашем поведении, вызванные упомянутыми проявлениями, "история болезни" (при каких обстоятельствах впервые проявилось пресловутое качество и как оно развивалось), ваши предположения о причинах и истоках испытываемой вами проблемы.



После того, как поток ассоциаций иссякнет, мы переходим к следующей стадии – анализу и упорядочиванию всего сформулированного. Как и в случае "общего" самоанализа, результатом этой деятельности должен стать финальный вариант "ментальной карты", который поможет вам прийти к составлению конкретного плана действий, направленных на решение проблемы. Очень часто оказывается, что ваши предположения о причинах, да и о самой сути проблемы, были в корне неправильными. Иногда какое-то понятие, черта характера или личное качество повторяются в майндмэпе настолько часто, что возникает подозрение о большей, чем мы предполагали, значимости этого качества в контексте рассматриваемой проблемы. Может быть даже, что настоящую проблему представляет именно эта черта характера, а не то качество, которое мы рассматривали как источник проблемы изначально. В какой-то момент вы вдруг осознаете, что стоит повторить процесс сначала, сфокусировавшись уже на этом, вновь выявленном проблемном аспекте вашей личности. После нескольких таких итераций вы сможете выявить действительные источники своих проблем и выработать эффективные способы их решения. Хорошая альтернатива тренингам личностного роста, не правда ли?

## Межличностные конфликты

Даже самые прочные отношения, к несчастью, иногда разрушаются. А причина этого проста – непонимание друг друга, неспособность принять чужую точку зрения, нежелание измениться, "подстроиться" под партнера. Очень часто люди не понимают, что изменить другого человека не удастся при всем желании. И иногда единственный способ сохранить отношения – смирить свою гордыню и промолчать, поступить так, как хочет партнер. Но это-то ведь как раз самое трудное!

Типичными симптомами подобных ситуаций являются все нарастающее эмоциональное напряжение, натянутое и неискреннее общение, "старые" обиды влекут за собой новые, люди попадают в самый настоящий замкнутый круг, вырваться из которого без посторонней помощи зачастую невозможно. Любые предложения и проявления инициативы с любой стороны встречаются в штыки. Проблема "раздувается" все больше и больше, напряженность нарастает. Со временем даже все то хорошее, что было в прошлом, начинает восприниматься негативно. К примеру, старые подарки одного из супругов другому начинают восприниматься не как знаки любви, а как попытки подкупа. И таких примеров можно привести массу. Читатель вправе задать закономерный вопрос: неужели "ментальная карта" может чем-то помочь в такой ситуации? Попробуем разобраться.

Помните, мы говорили об анализе сложившейся ситуации с помощью майндмеппинга? В случае межличностных конфликтов "ментальные карты" могут сослужить нам такую же службу, позволяя обеим сторонам взглянуть на проблему с высоты птичьего полета, трезво оценить ситуацию. Бьюзен отмечает, что метод майндмеппинга уже спас от разрушения массу семей и дружеских отношений. Главный момент здесь – достичь обоюдного стремления к совместной работе над созданием "ментальной карты". Эта маленькая, но очень важная победа над обстоятельствами и над собой служит доказательством того, что стороны не безразличны друг другу, хотят спасти свои отношения и готовы вместе бороться за них. Стоит добиться согласия в этом вопросе, и дальше все пойдет как по маслу.

Процесс анализа межличностных проблем с применением майндмеппинга во многом похож на процесс самоанализа и состоит из трех основных этапов. Вот только цель такой деятельности – не проанализировать проблему, а решить ее, выработать конкретные меры

по ее преодолению. Итак, последовательность наших действий такова:

1. Подготовка. Цель этой стадии работы – настроиться на нужный лад, постараться мысленно спланировать свою работу, выделить основные ветви будущего майндмэпа, подготовить почву для появления ассоциаций. Поскольку это дело может затянуться надолго, планировать свою работу необходимо очень тщательно, следует предусмотреть перерывы для отдыха и приема пищи, постараться сделать будущее занятие комфортным для обеих сторон.
2. Разработка "ментальной карты". На этом этапе обе стороны работают независимо друг от друга (лучше даже при этом находиться в разных помещениях), причем каждый должен составить три законченных карты, посвященных разным аспектам сложившейся ситуации.
  - Негативные аспекты отношений, наблюдавшиеся когда-либо в прошлом или в настоящем.
  - Все положительные моменты, которые вы можете вспомнить.
  - Предложения по выходу из сложившейся ситуации, возможные решения проблемы.
3. Обсуждение результатов, выявление точек соприкосновения и выработка плана действий. В спорах часто побеждает не тот, кто громче кричит, а тот, кто умеет слушать своего оппонента, может спокойно выслушать все его аргументы, понять его точку зрения и предложить решение. На этой стадии процесса каждый из участников конфликта по очереди излагает свое видение проблемы, позитивные и негативные аспекты отношений, предлагаемые способы решения проблемы. Очень важно не перебивать друг друга, а внимательно выслушать, постараться понять, зафиксировать наиболее важные аргументы на своей карте. Максимум возможного вмешательства – это просьба конкретизировать излагаемое. Да, конечно, у каждого своя правда, и особенно трудно сдержаться, когда речь идет о негативных моментах, где у каждой стороны свои обиды и свои "камни за пазухой". Тем не менее, способность спокойно выслушать другого – залог успеха решения всех сложившихся проблем. Еще один важный аспект – обе стороны должны быть предельно откровенны и говорить "только правду и ничего, кроме правды".

Умалчивание обид, утаивание своих мыслей от партнера – частая причина отчуждения. Со временем обиды накапливаются, реальные проблемы дополняются домыслами и предположениями, из которых делаются ложные выводы, возводящие между людьми невидимые, но почти непреодолимые стены. Наша задача – разрушить эти преграды, пролить свет на сложившуюся ситуацию, сделать явными и решить все подспудные и утаиваемые обиды. К слову сказать, автор этих строк часто жалел, что не существует средства полностью открыть свой разум партнеру и точно так же проникнуть в его мысли...

С позиций психологии, лучше всего начинать с обсуждения негативных моментов, а затем переходить к положительным. Это поможет понять, что сторонам есть за что бороться, создаст дополнительную мотивацию для выработки решения сложившейся проблемы. А еще неплохо бы, чтобы каждый из партнеров предварительно подверг себя тщательному самоанализу (как показано выше), выяснил свои собственные мотивы, желания и побуждения, взглянул на себя со стороны, установил честные взаимоотношения с самим собой.

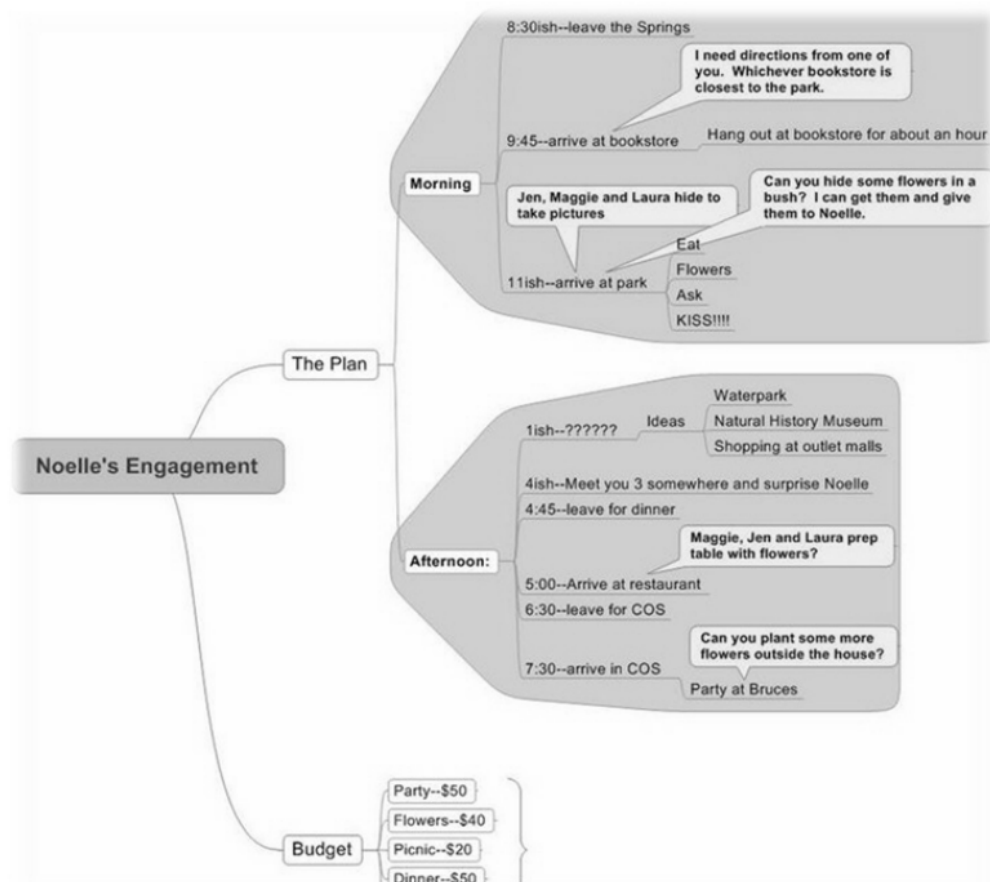
В качестве примера мы приведем карту слегка "противоположного" содержания, которая описывает идеальные отношения между людьми. Этот замечательный образец художественной ментальной картографии читатель может просмотреть на сайте компании IQ Matrix, проследовав вот по этой ссылке: ссылка: <http://blog.iqmatrix.com/mind-map/keys-to-a-lovingrelationship-mind-map>. Кстати, там же можно найти массу интересных майндмепов, многие из которых вполне могут посоревноваться в красоте с шедеврами живописи.

## Ведение личного дневника

В наш век Интернета многие предпочитают вести свой дневник в публичном доступе, в том числе и автор и этих строк, в чем вы можете убедиться, перейдя по ссылке ссылка: <http://liketaurus.livejournal.com>. Однако, несмотря на все свои преимущества, блог все равно остается последовательной записью, в которой события линейно располагаются вдоль шкалы времени. Такие записи интересно читать другим людям, но они не очень-то подходят для анализа своей собственной жизни, их

неудобно применять как средство выявления тенденций и планирования. А "ментальные карты" способны наделить ваш дневник еще и этим качеством, что позволит не только описывать прошлое, но и распределять время в соответствии с вашими потребностями.

В принципе, все, что нужно для ведения дневника с помощью майндмеппинга, мы уже рассмотрели. По большому счету, речь идет о комбинации двух способов применения "ментальных карт", а именно о конспектировании и планировании с их помощью. Результатом такой комбинации будет не просто хроника, а система планирования вашей жизни. О планировании нами уже было сказано более чем достаточно. Отметим лишь, что рекомендуется фиксировать и планировать события на ежедневном, месячном и годовом планах. Причем наиболее подробным будет ежедневный план (он же отчет), в месячном будет меньше деталей (максимум – по пять событий на день), а годовой план будет сугубо концептуальным, отражающим лишь основные тенденции, и не должен содержать никаких подробностей вообще.



Конечно, существует риск, пользуясь приведенными выше рекомендациями, построить нечто огромное и запутанное, карту, которая не только не поможет взглянуть на свою жизнь со стороны, а наоборот, со временем работа над ней станет восприниматься как ненужная "бумажная" работа. Поэтому хорошая практика состоит в разбиении такого дневника на отдельные карты, которые могут быть посвящены, к примеру, здоровью, семье, творчеству, работе. Вспоминаете тэги в "Живом журнале"? Здесь такой же принцип – создавать не свалку записей, а упорядочивать их на основе нескольких основных категорий (карт).

## Семейные применения ментальных карт

Кроме всего рассмотренного выше, майндмеппинг может помочь вам значительно разнообразить и сделать более увлекательным семейный досуг (если, конечно, у вас остается время на этот самый досуг). Причем "ментальные карты" в семейном кругу можно применять и в учебных, и в развлекательных целях.

## Сочинение историй для ребенка

Об этом применении майндмеппинга мы уже говорили. Дети всегда требуют сказку на ночь, а "ментальные карты" позволяют сделать эти сказки логичными, интересными и запоминающимися. Предварительная подготовка к рассказу делает это занятие увлекательным не только для ребенка, но и для самого сказочника. Куда интереснее сочинять истории всей семьей, а делать это можно, руководствуясь такой последовательностью действий.

- Кристаллизация идеи. По сути, этот этап представляет собой самый настоящий семейный мозговой штурм, где каждый член семьи высказывает свои идеи по поводу названия истории, места действия, основных персонажей и т.д. Важно зафиксировать все прозвучавшие идеи (возможно, вы используете их в других своих историях), а затем провести голосование и большинством голосов решить, о чем же мы будем фантазировать сегодня.
- Водопад ассоциаций. Каждый из участников этого действия составляет свою собственную "ментальную карту", в течение некоторого времени (обычно достаточно 15-20 минут) фиксируя на бумаге (или экране компьютера) все, что приходит в голову в связи с выбранным центральным образом, в качестве которого может выступать один из героев повествования, местность, в которой происходит действие рассказа, его название и т.д.
- Упорядочивание идей. После свершения этого акта индивидуального творчества все члены семьи договариваются о неких стандартах для своих "ментальных карт", выбирая основные ветви, часть из которых обязательно должны присутствовать. Это могут быть сюжет и развязка, герои рассказа, основная тема и мораль повествования, место и время действия, предыстория и т.д. На это действие надо отвести чуть больше времени – 30-40 минут. Выше мы говорили об использовании компьютера. Никто



не спорит, что так проще и удобнее, но стоит также попробовать рисовать "семейные карты" разноцветными фломастерами на больших листах бумаги формата А1 – так получится намного веселее. К тому же, дети очень любят рисовать. Кстати, после завершения этой фазы весьма уместным будет небольшой перерыв, например, на обед. К этому времени мы уже получили массу положительных эмоций и сделали несколько открытий, касающихся богатства фантазии своих близких. Самое время обсудить все это за едой.

- Компиляция и устный рассказ. Что ж, пришла пора объединить свои усилия и свести воедино все, что удалось придумать всем членам семьи. Для этой цели мы берем большой лист бумаги, рисуем центральный образ (это, к примеру, может быть название истории, иллюстрированное изображением главного героя) и начинаем сравнивать карты, подготовленные каждым членом семьи, комбинируя основные идеи и детализируя их, все более разветвляя дерево ассоциаций. После того, как такая сводная карта будет готова, можно сесть вокруг нее и начать рассказывать сочиненную историю, по очереди "передавая микрофон" друг другу. Каждый новый рассказчик должен приложить все силы к тому, чтобы наиболее логично продолжить все сказанное до него, базируясь на составленной карте, импровизируя, домысливая и меняя сюжет по своему усмотрению. Все новые подробности, рождающиеся в процессе рассказа, нужно сразу же фиксировать на карте, дополняя и расширяя ее. Очень хорошо во время этого этапа вести аудиозапись – возможно, вы захотите записать сочиненную историю на бумаге, создав свою собственную книгу сказок, опубликовать ее в Интернете или даже предложить книгоиздателю или редакции какого-то журнала.



Понравилась идея? Попробуйте, и вы весело и с пользой проведете время. Не говоря уже о том, какое удовольствие это доставит вашим детям. Такое упорядоченное с помощью "ментальных карт" сочинительство будет просто бальзамом им на душу, позволит проявить и развить детскую фантазию. А вы, как родители, сможете лучше понять своего ребенка, увидеть его внутренний мир. Мы уже не говорим о том, насколько сближает и сплачивает семью такое совместное времяпровождение!

### Учеба в кругу семьи

Помните, как ваши родители мучили вас занятиями в музыкальной школе, посещением всяческих кружков, изучением иностранных языков и т.д.? Готовы держать пари – вы делаете то же самое со своими детьми. Никто не спорит, это для их же пользы, но почему бы не попытаться сделать этот процесс более увлекательным, а заодно и самим научиться чему-то полезному? Первое, что приходит в голову – изучение английского вместе с детьми, но на самом деле учиться можно чему

угодно, начиная с географии родного края и заканчивая корпускулярно-волновым дуализмом. Главное, что вы делаете это вместе с детьми и получаете от этого и пользу, и удовольствие. Кстати, такой подход можно использовать и в ходе групповой работы студентов какого-либо учебного заведения. Какой может быть последовательность действий, думаем, понятно. Если же попытаться формализовать процесс такого семейного обучения, в нем можно выделить два больших этапа.

- Подготовка к работе. На этом этапе вы решаете, что именно и в каком объеме будете изучать. После этого проведите индивидуальное построение "ментальных карт", постаравшись зафиксировать на бумаге все свои знания касательно предмета изучения. Цель – выявить пробелы в своих знаниях, которые вы будете заполнять в ходе второго этапа. Далее следует обменяться результатами своего труда и составить единую карту, содержащую в себе как ваши совокупные знания о предмете, так и направления, методы и цели предстоящего обучения. Главное, что вы должны выявить в ходе этого упражнения, – это список тех вопросов, на которые вы хотите найти ответы.
- Собственно учеба. Индивидуально просмотрите весь материал, намеченный к изучению. Обсудите свои впечатления с остальными членами семьи и постарайтесь совместными усилиями составить "ментальную карту", которая содержит знания, полученные каждым из вас в ходе этого первоначального просмотра материала. Сравните полученный майндмеп с картой, подготовленной вами в процессе подготовки, выделите те вопросы, ответы на которые вы уже получили, и постарайтесь отыскать в первоисточнике ответы на те вопросы, которые остались за рамками первого обзора материала. Очень хорошая практика – искать ответы вместе, сразу же обсуждать найденное и наносить на общую карту.

Эти нехитрые рекомендации помогут быстро получить прочные знания по выбранной теме, причем неважно, с какой целью вы это делаете, – чтобы повысить успеваемость детей в школе или университете, создать прочный теоретический фундамент для своего хобби, повысить свою эрудицию или просто чтобы с пользой провести время в кругу своих близких. Подобные мероприятия можно даже сделать регулярными, объявив, к примеру, каждое первое воскресенье месяца Днем семейной

учебы! И ввести практику завершения таких "праздников" семейными торжествами, походами в кино, в кафетерий, спортзал и т.д. Поверьте, такая "привычка к учебе" в будущем "отольется" вам немалыми дивидендами!

Конечно, мы рассмотрели далеко не все способы применения майндмеппинга в личной жизни, но и этого достаточно для того, чтобы сделать вывод об универсальной применимости этой замечательной методики, позволяющей в буквальном смысле вернуть нам контроль над своими знаниями и своей жизнью.

## Выводы

- "Ментальные карты" применимы в любой области человеческой деятельности, а также в личной и семейной жизни.
- Маркетологи, консультанты, продавцы и менеджеры проектов могут значительно повысить свою продуктивность за счет использования техники майндмеппинга.
- Массу преимуществ можно извлечь из применения "ментальных карт" во время совещаний, презентаций и публичных выступлений.
- Один из основных и наиболее естественных способов бизнес-применения майндмеппинга – это планирование (организация бизнеса, захват рынка, маркетинговые кампании, финансовое планирование и бюджетирование и многое другое).
- От использования "ментальных карт" в образовании выиграют и студенты, и их преподаватели, причем для последних владение техникой майндмеппинга является абсолютно необходимым навыком, возможно, даже критерием профессиональной пригодности.
- В личной жизни "ментальные карты" помогут как решить проблемы в отношениях с близкими, так и с пользой организовать семейный досуг.

## Контрольные вопросы

- Приведите примеры областей человеческой деятельности, в которых применение "ментальных карт" особенно оправданно.

- В чем состоят общие черты применения майндмеппинга маркетологами, продавцами, менеджерами проектов, консультантами?
- Какие выгоды из использования "ментальных карт" может извлечь преподаватель? Перечислите способы использования майндмеппинга в ходе подготовки и проведения лекций и публичных выступлений.
- Какие способы применения "ментальных карт" вы бы рекомендовали своим студентам?
- Опишите процедуру самоанализа и принятия решений на основе "ментальных карт".
- Каким образом майндмеппинг может спасти отношения между супругами?
- Опишите возможные варианты семейного применения майндмеппинга.

## От теории – к практике

В данной лекции мы рассмотрим такие вопросы: основные принципы, лежащие в основе разработки "ментальных карт" типичные ошибки при построении "ментальных карт" и их последствия, выработка индивидуального стиля.

Ну, вот мы и обсудили в деталях самые разные способы применения "ментальных карт". Конечно, перечислить всего мы не могли, да и не ставили перед собой такой задачи. Однако были даны некоторые рекомендации и детально описана последовательность действий в каждом конкретном случае, так что теоретически мы уже достаточно подкованы – пора перейти к практике.

## Основные принципы создания "ментальных карт"

Можно много говорить о законах и принципах, лежащих в основе любого вида человеческой деятельности. Формализовать и разложить по полочкам можно что угодно, в том числе и процесс создания "ментальных карт". Но ведь, чтобы считать себя физиком, недостаточно выучить наизусть законы *Ньютона*. Точно так же, чтобы стать майндмепером, недостаточно просто изучить какие-то рекомендации, пусть даже написанные нами. Этим рекомендациям нужно следовать, применять их на практике, отработать их до автоматизма, а затем, возможно, количество перейдет в качество, и вы сможете адаптировать все написанное выше под собственные нужды и выработаете свой личный, неповторимый стиль "ментальных карт". Кстати, нечто подобное говорит и автор методики, Тони Бьюзен, который называет такой подход "три П ментальных карт" (ППП). Мы осмелимся слегка перефразировать классика и назвать метод обучения майндмепингу "ТПА".

- "Повторение" – этап точного следования полученным рекомендациям. Осмысление не предполагается, от вас ожидается лишь максимально точное воспроизведение рассмотренных примеров
- "Применение" – материал книги усвоен в полном объеме, и вы начинаете использовать на практике полученные знания,

доводите навыки построения "ментальных карт" до автоматизма, применяя их везде, где это только возможно

- "Адаптация" – получив значимый практический опыт, построив несколько сотен или даже тысяч майндмепов, вы, возможно, захотите поэкспериментировать с формой, оформлением и содержанием "ментальных карт", начать строить их по-своему, возведя привычки, полученные в ходе второго этапа, в ранг стандартов, создав тем самым новый, свой собственный стиль

По сути, мы не сказали здесь ничего нового, ведь, наверное, любой новый практический навык вырабатывается именно в такой последовательности – сначала бездумное следование неким рекомендациям, а затем их видоизменение в соответствии с полученным опытом и личными предпочтениями. Осталось только сформулировать эти самые рекомендации.

Прежде чем начать наш разговор, хотелось бы обратить внимание читателя на то обстоятельство, что вместо бюзеновских "законов интеллект-карт" мы говорим о "рекомендациях". Какие законы могут быть у творчества? Вы вольны самовыражаться так, как вам того хочется, а мы со своей стороны всего лишь возьмем на себя смелость дать несколько советов касательно формы и содержания "ментальных карт".

Итак, если мы говорим о форме и содержании создаваемых майндмепов, то здесь можно посоветовать следующее.

- Используйте выделение. Мы отнюдь не призываем раскрасить все ветви в разные цвета или использовать зоопарк шрифтов. Суть этого совета сводится к тому, чтобы там, где это оправдано, применять:
  - выделение начертанием и размером шрифта;
  - выделение цветом;
  - графические изображения – картинки, пиктограммы, фотографии.

Естественно, должна быть некая логичная система использования выделения. Каждое конкретное начертание шрифта и каждый конкретный цвет должны что-то для вас означать, а графические объекты должны быть уместными, логично связанными с текстом

ветви. Кстати, выделить отдельный элемент майндмэпа можно, просто оставив вокруг него пустое пространство.

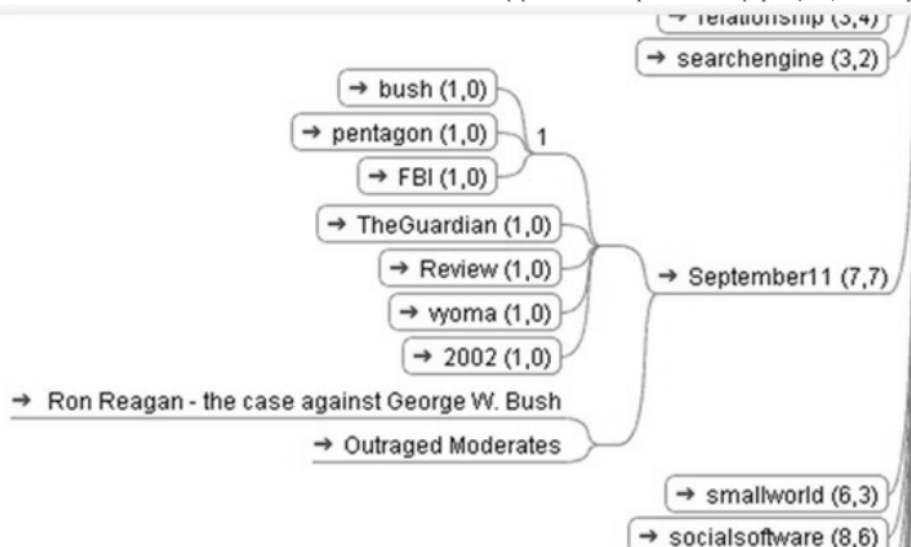
- Обозначайте ассоциации. Если вы видите, что ветви одного порядка имеют что-то общее, не стесняйтесь соединить их линией или стрелкой, отображающей направление мысли. Конечно, "древовидность" создаваемой "ментальной карты" при этом нарушится, но зато вы покажете не только отдельные потоки ассоциаций, но и взаимосвязи между ними. Явно обозначая связи между ветвями одного порядка, вы делаете майндмэп "объемным", расширяя "плоское дерево" ассоциаций в третье измерение.
- Краткость – сестра таланта. В этот известный всем с раннего детства афоризм следовало бы добавить также слова "ясность и точность". Майндмэп – это не текст и не многоуровневый список. Текста в нем должно быть как можно меньше, а связные фразы следует заменять ключевыми словами, причем нужно стараться использовать не более одного слова на ветвь. Слова эти лучше располагать строго горизонтально, не забывая о выделении и ассоциациях между ними, что мы только что обсудили. Хорошо также вдобавок к явному обозначению ассоциаций использовать замкнутые контуры, чтобы разграничить и выделить наиболее важные блоки информации, логически связанные "наборы" ветвей карты. Форма таких контуров тоже может что-то означать, наталкивать на новые ассоциации: никто не заставляет вас задействовать только прямоугольники или эллипсы – вы можете рисовать "облака" самой разной формы. Если вы используете рисунки, то они должны быть как можно более простыми и ясными, исключаящими всякую неоднозначность трактовки.
- Оттачивайте личный стиль. Первый шаг к выработке персонального стиля построения "ментальных карт" – разработка своей собственной системы выделения текста и использования графических изображений (о чем мы уже говорили ранее). Любые удачные находки стоит стараться возвести в ранг стандартов, увязать с уже сформировавшимися привычками. И неважно, что ваши карты не будут похожи на карты, подготовленные другими людьми, ведь каждый из нас мыслит по-своему. Позвольте майндмэпу в наиболее естественной для вас форме передать специфику именно вашей манеры мышления.

Если же речь идет о структуре "ментальных карт", наши советы будут



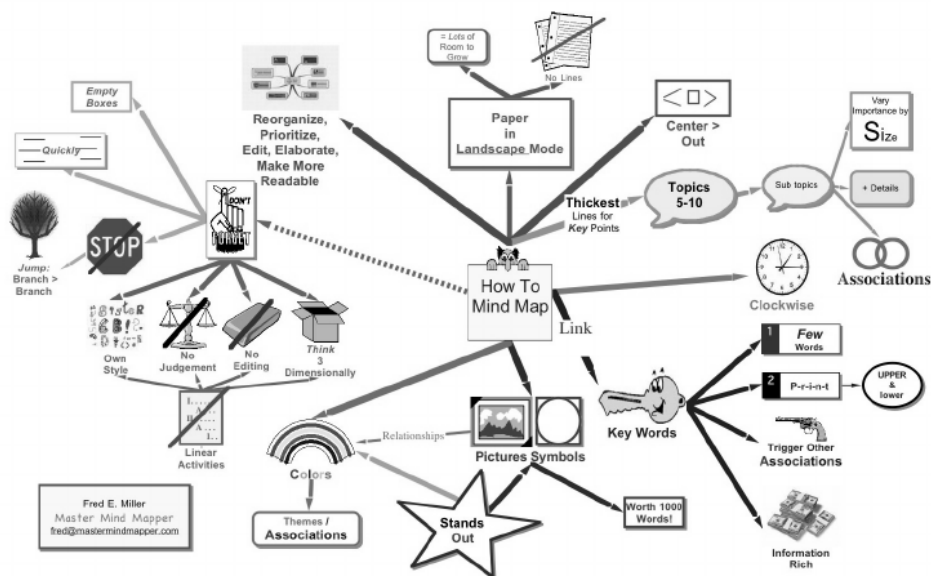
ТАКИМИ.

- Соблюдайте иерархию. Майндмеппинг дает вам необычайную свободу мышления и визуализации своих мыслей, но все же не стоит полностью отвергать какой бы то ни было порядок и делать "ментальную карту" в виде "свалки ассоциаций" – некоторая структура все же должна наблюдаться. В частности, иерархия понятий и мыслей – начинать стоит с центрального образа, вокруг которого в виде основных ветвей сгруппированы основные идеи, постепенно все более уточняемые и конкретизируемые производными ветвями. Такой майндмеп позволит более эффективно запоминать и, что самое главное, вспоминать материал, который он визуализирует.
- Нумеруйте свои мысли. Еще один способ упорядочить свои мысли, идеи и ассоциации – неважно, по хронологическому принципу, по степени важности или по логике изложения – присвоить им порядковые номера. Особенно это полезно, если вы используете "ментальную карту" для подготовки к лекции, презентации, другому публичному выступлению. Нумерация позволит четко обозначить последовательность изложения материала и сделает вашу речь более связной и логичной. Кстати, номера могут быть составными. К примеру, основные ветви обозначаются цифрами 1, 2, 3, 4 и т.д., ветви второго порядка имеют номера 1.1, 1.2, 1.3, третьего – 1.1.1, 1.1.2, 1.1.3 и т.д. Вместо цифр можно использовать буквы, это не принципиально – главное, чтобы была четко выделена некоторая последовательность, логика изложения.



И еще несколько советов напоследок.

- Старайтесь делать свои "ментальные карты" как можно более образными, используйте иллюстрации – рисунки, фотографии, клипарт.
- Пересматривайте время от времени созданные вами карты. Утро вечера мудренее – глядишь, придут новые мысли, что-то разложится в голове по полочкам, наше подсознание само сделает выводы из имеющейся информации.
- Не относитесь к созданию майндмэпа легкомысленно, сознавайте важность этой работы, "настройтесь" на нее. Сохраняйте позитивный настрой и не пасуйте перед неудачами.
- Бред – это серьезно! Не отбрасывайте даже самые бредовые и невероятные идеи. Практика, да и сама история науки показывает, что бред зачастую более рационален, чем тщательно продуманные гипотезы. Все великие открытия когда-то были всего лишь абсурдными идеями.



Однако даже тщательное следование этим рекомендациям не гарантирует получения нужного результата. Довольно часто многочасовая работа так ни к чему и не приводит – полученная "ментальная карта" не оправдывает наших ожиданий, она не только не помогает решить стоящую перед нами задачу, но наоборот, запутывает нас еще больше. К счастью, ошибки, которые допускают начинающие майндмеперы, вполне типичны, и потому мы можем предостеречь читателя. А предупрежден, как известно, значит вооружен.

## Типичные ошибки в "ментальных картах"

Обычно люди, не имеющие достаточного опыта построения майндмепов, допускают одну или несколько из четырех известных типичных ошибок.

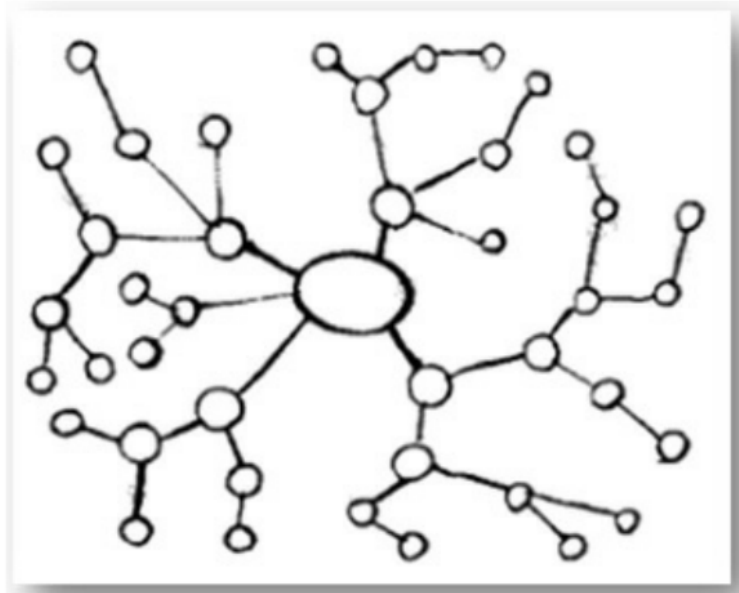
1. Создают "ментальные карты", которые, по сути, таковыми не являются. Очень часто начинающие майндмеперы, сами того не

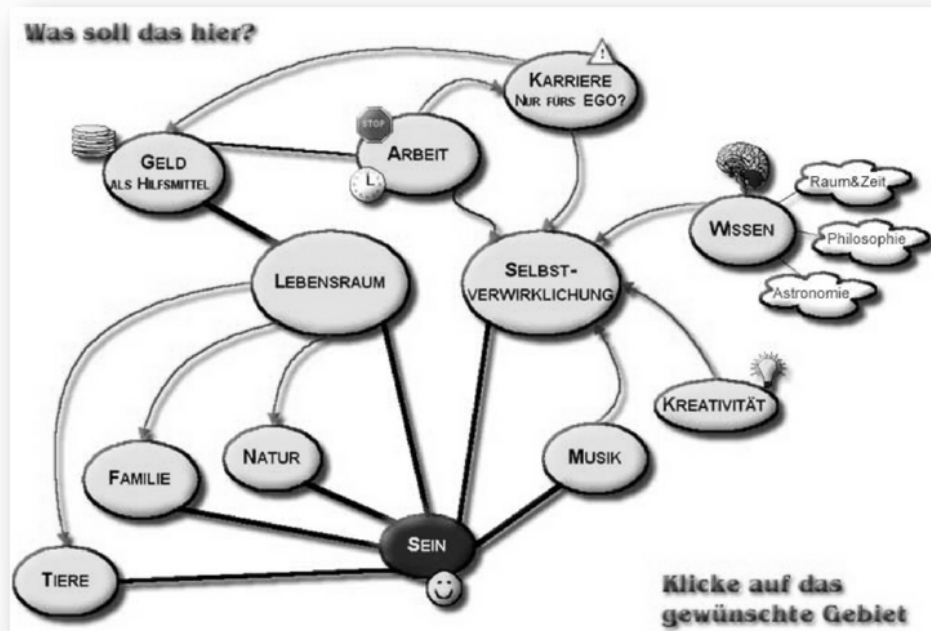
сознавая, создают карты, содержащие путаницу ассоциаций, связанных между собой, но абсолютно неупорядоченных. Внешне такие образчики их творчества выглядят подобно "настоящим" майндмепам, но, приглядевшись, замечаешь, что это только форма, не имеющая особого содержания. Без сомнения, такие карты являются визуальным представлением некоторой информации, вот только извлечь ее из них очень сложно, ведь вместо того, чтобы направлять наши мысли, такие карты их еще больше запутывают. Почему? Да потому, что ключевые слова на карте представлены в порядке, не отображающем логический поток возникающих ассоциаций. Получается просто сеть взаимосвязанных понятий, пользуясь которой, вспомнить что-либо весьма затруднительно.

2. Используют сложные фразы или даже целые предложения. Мы много раз говорили о ключевых словах и не зря. На первый взгляд кажется, что связное предложение способно описать возникшую ассоциацию или идею лучше, чем одно слово. Но мы все же будем настаивать на том, что хорошо сформированный майндмеп должен быть цепочкой понятий, слов, а не фраз. Почему? Да потому, что на то, чтобы прочесть фразу целиком, а затем на то, чтобы осознать ее смысл, проанализировать ее состав и извлечь из него значащую информацию, тратится больше времени. А ключевое слово воспринимается сразу, целиком и действует в нашем мозгу подобно вспышке, высвечивающей все новые и новые понятия, которые, вспыхивая, в свою очередь проливают свет на все новые и новые ассоциации. Бьюзен отмечает еще одно преимущество использования ключевых слов вместо предложений – слово, в отличие от предложения, зачастую лишено контекста и позволяет взглянуть на одно и то же понятие, событие, явление или проблему с различных точек зрения, без предопределенной эмоциональной окраски. Таким образом, разум остается открытым, мышление не замыкается в рамках заданного подтекста.
3. Порядок – не всегда признак качества. Иногда у вас просто нет времени, чтобы детально разложить по полочкам возникающие в вашей голове ассоциации. Чаще всего подобные ситуации возникают во время конспектирования лекций. Вспомните университет. Толковые лекции с хорошо проработанной структурой в наших вузах услышишь нечасто. А преподавателей,

умеющих эти лекции хорошо прочесть, вообще можно по пальцам перечесать. Автор этих строк запомнил только одного такого преподавателя, по конспектам лекций которого сам некоторое время преподавал высшую математику – настолько совершенны были лекции ныне покойного Василия Петровича Бурлаченко и по структуре, и по содержанию. К сожалению, большинство преподавателей не уделяют достаточного внимания четкой структуре и логике изложения материала, не пользуются слайдами, и как результат – их лекции получаются довольно сумбурными. А соответственно, такими же беспорядочными выходят и наши "ментальные карты" – конспекты. Внешне такие карты выглядят ужасно, но ведь форма – не главное! Главное, что, несмотря ни на что, такие майндмепы являются отражением реального хода вашей мысли, того потока ассоциаций, который вызвала в вашей голове прослушанная лекция. А значит, пользуясь такой картой, вы легко сможете восстановить материал, услышанный в ходе лекции. И не принимайте на свой счет высказывания по поводу сумбурности и неприглядного вида ваших карт. Стыдиться должны не вы, а лектор, который эту лекцию вам прочел. Вы же сделали все возможное, чтобы извлечь из нее максимум информации и надежно ее запомнить.

4. Опускают руки при первой же неудаче. Часто удается с первого же раза составить карту, которой вполне можно пользоваться для повторения материала и его переосмысления. Но в еще большем числе случаев "ментальная карта" подвергается многочисленным правкам, выдерживает несколько редакций, прежде чем становится пригодной для использования. Многие начинающие майндмеперы, составив "ментальную карту" и убедившись, что она нисколько не помогает в изучении и повторении материала, просто разочаровываются в самом методе майндмеппинга, что абсолютно неправильно. Правильный подход – всегда помнить о том, что создаваемая "ментальная карта" может оказаться только черновиком, первой в ряду множества версий. Если вы знаете это, то не остановитесь до тех пор, пока не получите окончательный или близкий к нему вариант майндмепы.





Способность человека ошибаться неисчерпаема, и конечно, это только наиболее типичные из возможных ошибок начинающих майндмеперов. В то же время не ошибается только тот, кто ничего не делает. Главное – уметь осознать, признать и исправить свои ошибки, извлечь из них правильные уроки, которые позволят со временем выработать свой собственный стиль составления "ментальных карт", наиболее соответствующий вашим потребностям.

## Выработка индивидуального стиля

Все мы разные. Все люди различаются своими привычками, багажом накопленных знаний, стилем мышления. Соответственно, при решении одной и той же задачи результаты у нас тоже получаются разными. Возьмите конспекты нескольких студентов одной и той же группы, слушающих одни и те же лекции, и внимательно рассмотрите их. Несмотря на то, что материал для конспектирования был один и тот же, все записи разные, все несут на себе отпечаток индивидуальности подготовившего их студента. То же самое происходит и с "ментальными картами" — каждый делает их по-своему. Со временем у каждого

майндмепера появляется свой набор обозначений, свой цветовой код, своя система выделений основных слов с помощью начертаний шрифтов и т.д.

В главе о выработке собственного стиля, в своей книге Бьюзен говорит о так называемых "художественных интеллект-картах" – майндмехах, насыщенных художественными образами, иногда и вовсе не содержащих слов, и приводит несколько примеров таких карт. Возможно, в то время, когда гуру работал над своей книгой, большинство "ментальных карт" действительно создавалось вручную. Теперь же, когда практически каждый из нас постоянно носит в кармане мини-нетбук или хотя бы коммуникатор с установленным на нем приложением для майндмеппинга (к примеру, PocketMindmap), большинство карт создаются на экране этих устройств. Конечно, иногда майндмепы рисуются от руки, скажем, в ходе совместного сочинительства в кругу семьи, но, к примеру, даже шестилетняя дочурка автора этих строк делает это, шустро орудуя стилусом на экранчике моего старого КПК.

И тем не менее, мы готовы согласиться с Бьюзенем в том, что с опытом вырабатываются важные навыки использования цветов, шрифтов, графических образов и спейсинга, т.е. оптимального размещения ветвей "ментальной карты" относительно друг друга. Также никто не будет спорить, что текст с картинками воспринимается лучше "голового" текста, а картинки с текстом (комиксы) – еще лучше. Вспомните UML – техническая документация в форме набора диаграмм в этой нотации воспринимается куда легче, чем традиционные текстовые описания, обеспечивает более полное представление о системе, способствует лучшему пониманию происходящих в ней процессов. Точно так же "ментальные карты", содержащие иллюстрации, позволяют быстрее усвоить содержащуюся в них информацию, поскольку в дело вступает не логическое, а чувственное восприятие, не требующее более длительного анализа и интерпретации языковых символов. Так что в этом вопросе гуру прав – везде, где это уместно, используйте иллюстрации. Благо, большинство программных средств для построения "ментальных карт" включают библиотеки пиктограмм и изображений. А если их недостаточно, в вашем распоряжении вся Сеть, содержащая миллиарды изображений! Возможно, со временем мы станем свидетелями рождения нового направления в изобразительном



искусстве, которое вдохнет вторую жизнь в этот отмирающий вид творчества, ведь некоторые художественные "ментальные карты" действительно кажутся шедеврами.

Если же пытаться сформулировать некие рекомендации по поводу выработки собственного стиля, то все сказанное выше можно сконцентрировать в нескольких простых советах.

- Просматривайте ментальные карты, созданные другими людьми. Майндмеппинг стал довольно популярной техникой повышения персональной продуктивности, и в Сети можно найти множество библиотек готовых "ментальных карт" и их шаблонов. Начать можно с галерей на сайтах производителей ПО для майндмеппинга и их блогов, со временем вы обнаружите все больше подобных мест в Интернете. Не хотелось бы, чтобы это рассматривалось как реклама, но обратите внимание на блог производителей нашего любимого MindManager'a (ссылка: <http://blog.mindjet.com>) – это именно то место, где можно увидеть массу примеров практического применения "ментальных карт". Зачем нужно знакомиться с картами, созданными другими майндмепперами, думаем, понятно: таким образом вы сможете увидеть чужой стиль разработки карт и, возможно, позаимствовать какие-то приглянувшиеся вам идеи.

The screenshot shows the Mindjet Blog homepage. At the top, there is a search bar and navigation links for Home, About, Resources, and Mindjet.com. The main article is titled "Tao of Productivity with PR & productivity expert Steve Rubel", posted by Michael Deutch on November 3rd. The article features a photo of Steve Rubel and text discussing his experience with MindManager and mind mapping. Below the article, there are social sharing options, tags for Innovation, Productivity, and Social, and a section for comments (currently showing 0). To the right of the article, there is a "Free Trial" offer for Mindjet software, a "SUBSCRIBE" button for the RSS feed, and a "CATEGORIES" list including Mind Map Examples, Mindjet, Mindjet Catalyst, Mindjet for iPhone, and MindManager. Below the article, another article titled "MindManager 8 for Mac - Import and Export Document Files" is partially visible, posted by Michael Deutch on November 2nd.

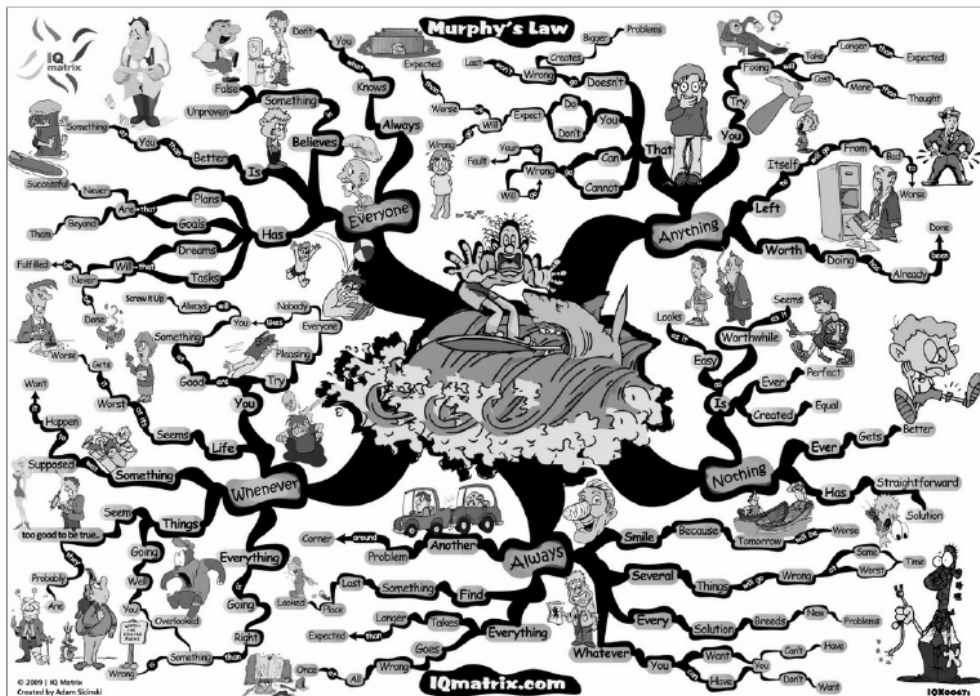
- Экспериментируйте. Не бойтесь использовать различные начертания и размеры шрифта, выделять слова различными цветами, добавлять картинки. Вероятно, сначала ваши карты будут напоминать оперение пестрых тропических птиц, но со временем вы выделите для себя несколько цветов и видов шрифта, каждый из которых будет что-то означать для вас. Все удачные находки в этой области старайтесь возвести в ранг своего личного стандарта, и применяйте снова и снова, оттачивая их применение. Конечно, этот самый стандарт – не догма, а личная система обозначений, которая может эволюционировать. Если вы нашли какой-то новый удачный способ выделения важных мыслей на "ментальной карте", но этот способ вступает в противоречие с используемыми обозначениями, меняйте свою систему не колеблясь!
- Опыт и идеями делитесь с другими людьми. Если вы создали удачную "ментальную карту", почему бы не поделиться ею с другими майндмеперами? Возможностей для этого – масса. Вы можете опубликовать карту в своем блоге, на одном из хостингов изображений, в специальной библиотеке "ментальных карт" вроде

ссылка: <http://mappio.com> и т.д. С одной стороны, вы даете возможность другим людям оценить ваш стиль и извлечь из него какие-то полезные для них идеи. С другой – вы можете получить важную обратную связь, отзывы, критику, новые идеи. Иногда в ходе таких вот обсуждений результатов вашей работы завязываются отношения, которые потом перерастают в прочное и взаимовыгодное профессиональное сотрудничество.

The screenshot shows the 'Mind Map Library' website. At the top, there are navigation links for 'Popular', 'Contact Us', and 'Sign In'. The main heading is 'Mind Map Library. 1000s of MindMaps.' with a sub-heading 'Upload your FreeMind, MindManager and JPG mind maps!'. A search bar is located on the right. Below this is a 'Featured Mind Maps' section with six thumbnails: 'SQ4R Reading Method', 'William Shakespeare - Hamlet Synopsis and Summary | Mind Map', 'Sample Status Report (2)', 'Edward de Bono's 6 Thinking Hats', 'Luciano Passuello one small step can change your life', and 'Getting to Yes'. To the right of the thumbnails is an 'UPLOAD MINDMAP' button and a list of supported formats: 'FreeMind', 'MindManager', 'Plain Text', and 'JPG Images'. At the bottom right, there is an advertisement for 'Turn Webcam into Spy Camera' by UGOlog.com.

- Чаще используйте иллюстрации. Автор этих строк по роду своей деятельности очень часто готовит презентации и затем выступает с ними перед аудиторией. Так вот, обычно каждый мой слайд содержит три ключевых фразы (максимум) и обязательную иллюстрацию. За счет этого презентации проходят "живее", а слушатели, образное восприятие которых активировано картинкой на слайде и отсутствием на нем связных предложений, принимают более активное участие в тренинге, задают вопросы, дискутируют. Их мозг находится не в пассивном режиме считывания информации, но в режиме ее активного восприятия. То же самое вы можете делать со своими "ментальными картами" – создавать их так, чтобы каждый раз, просматривая их, ваш мозг переходил в активный режим и работал максимально эффективно.

Список советов можно было бы продолжать и продолжать, но главное, надеемся, вы поняли – делайте свои карты образными, не бойтесь экспериментировать и представлять результаты своих экспериментов на суд публики. С опытом придет и свой стиль, и настоящее мастерство. А напоследок, как пример персонального стиля, хотелось бы предложить вашему вниманию абсолютно нестандартную "ментальную карту", обнаруженную автором на просторах интернета:



## Выводы

- Подход "ТПА" (Повторение – Применение – Адаптация) является наиболее эффективным при обучении технике майндмеппинга.
- Чтобы ваша "ментальная карта" была выразительной и содержательной, используйте выделение, обозначайте ассоциации, будьте кратки и вырабатывайте свой личный стиль.
- Майндмеп должен быть структурирован. Нумеруйте свои мысли, соблюдайте иерархию, следуйте логике, потоку ассоциаций.
- Типичные ошибки начинающих – создание "псевдокарт", использование фраз и предложений, свехпорядоченность майндмепа и боязнь неудачи.
- Делайте свои карты образными, чаще используйте иллюстрации, экспериментируйте с цветами и начертаниями шрифта.
- Заимствуйте идеи у других людей и делитесь с ними своими находками.

## Контрольные вопросы

- Что такое "ТПА"?
- Перечислите рекомендации, касающиеся формы и содержания "ментальных карт".
- Что вы могли бы посоветовать касательно структуры создаваемых майндмепов?
- Какие ошибки чаще всего допускают начинающие майндмеперы?
- В чем они состоят?
- Что такое художественные ментальные карты?
- Что вы могли бы посоветовать для выработки собственного стиля "ментальных карт"?

## CASE-средства для создания "ментальных карт"

Несмотря на то обстоятельство, что многие гуру советуют рисовать "ментальные карты" от руки, мы все-таки воспользовались бы для этой цели соответствующим программным обеспечением. Не будем спорить, "ручная работа" действительно позволяет полнее раскрыть свой творческий потенциал. Но в наше время, когда почти каждый из нас носит в кармане мощный коммуникатор, а в сумке – нетбук, и записи мы предпочитаем делать не ручкой на бумаге, а стилусом на экране, логичнее воспользоваться всеми удобствами, предоставляемыми этой техникой. Тем более что программных средств для создания "ментальных карт" существует великое множество, к тому же многие из них абсолютно бесплатны. Более того, некоторые пакеты даже не требуют установки на жесткий диск компьютера, поскольку реализованы в виде веб-приложений.

Автор этих строк перепробовал далеко не одно подобное средство и хотел бы поделиться своими впечатлениями с читателем. А рассмотрим мы такое ПО:

1. MindManager
2. Visual Mind
3. Concept Draw
4. Cayra
5. FreeMind
6. VYM
7. xMind
8. Thoughtex
9. Personal Brain
10. Онлайн-сервисы
11. Репозитории карт

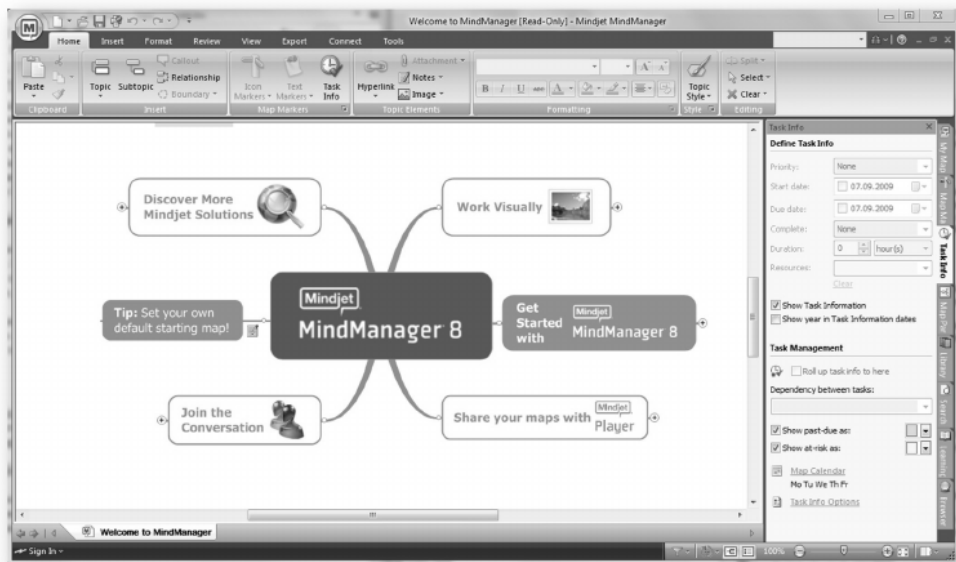
### MindManager

MindjetMindManager (ссылка: <http://www.mindjet.com>) – это наш фаворит. Седьмая версия этого продукта была хороша, но восьмая – самое настоящее чудо. Теперь это не просто пакет для создания "ментальных карт", а интегрированная рабочая среда, позволяющая в одном и том же

приложении работать и с "ментальными картами", и со связанными файлами, веб-страницами и веб-сервисами. Это позволяет реже переключаться в другие приложения, реже отвлекаться от работы над картой, реже прерывать поток ассоциаций.

С точки зрения автора, главное преимущество MindManager'a заключается в использовании микрософтовских "риббонов" вместо надоевших и неудобных меню. Приложение выглядит так, будто оно входит в состав MSOffice 2007, и пользоваться им чрезвычайно удобно. Да, конечно, "риббоны" – штука сейчас чрезвычайно популярная, и не только MindManager может похвастаться их наличием. Вот только в нем они реализованы очень качественно.





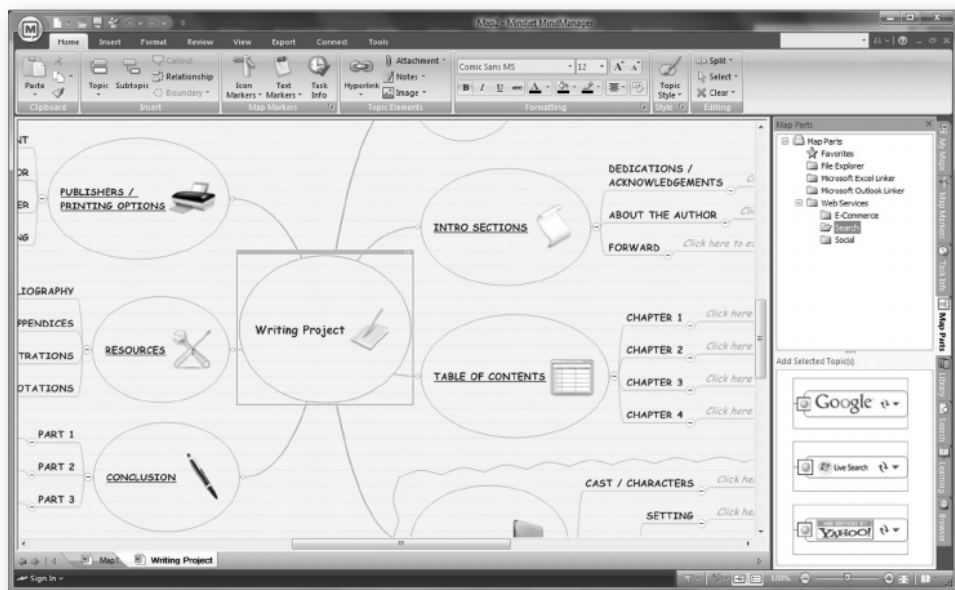
Рассмотрим же основные "пряники" MindManager'a подробнее.

- Возможность экспорта интерактивной карты во Flash или PDF с помощью нового функционала MindjetPlayer. Об HTML-экспорте мы даже и не говорим – это само собой разумеется. Из личного опыта можем сказать, что PDF-вариант не столь жизнеспособен, как бы того хотелось, но с Flash все в полном порядке.
- Интеграция с MindManagerWeb – онлайн-сервисом для работы с "ментальными картами" и MindjetConnect – сервисом для управления документами, совместной работы над ними, обмена картами и общения между пользователями MindManager.
- Встроенный веб-браузер. Эта идея – просто потрясающе проста, даже странно, что никто не реализовал подобный функционал в пакете для майндмеппинга ранее. Что может быть естественнее, чем просмотр ссылки, содержащейся в карте, прямо в окне программы, или непосредственное редактирование связанного файла Word тут же, не переключаясь в другое окно? Таким образом, появляется возможность создания так называемого "дешборда" – панели управления, содержащей ссылки на наиболее часто используемые документы, веб-сайты, приложения и сервисы. Только не стоит забывать о том, что для комфортной работы в подобном режиме необходим "широкоформатный"

монитор с соотношением сторон 16:9, впрочем, это уже несколько лет, как стало нормой.

- Интеграция с базами данных. MindManager умеет импортировать в свои карты данные из MicrosoftAccess, MicrosoftSQLServer, MySQL, Oracle, IBMDB2, MicrosoftExcel, TXT и CSV-файлов. Таким образом, появляется возможность подключения к внешним хранилищам данных, знаний и идей, причем подключиться к источнику данных не сложнее, чем с помощью знаменитых визуальных средств MicrosoftVisualStudio. А после подключения визуальное манипулирование с данными уже не является проблемой.
- Интеграция с MicrosoftOffice. Умение работать совместно с Word, Excel, Outlook, Project всегда было сильной стороной MindManager. То, насколько качественно реализована такая интеграция, просто восхищает – это надо увидеть своими глазами!
- Функционал по управлению проектами. Панель свойств позволяет гибко настраивать детали предстоящих задач по проекту, причем процент выполнения и сроки пересчитываются автоматически, подобно тому, как это делает MicrosoftProject. Кроме этого, некоторое время назад MindJet приобрела компанию-производителя JCVGantt-дополнения для MindManager, добавляющего и без того мощному пакету еще больше функционала по управлению проектами.
- Библиотека стандартных "запчастей" для карт (mapparts). Под этим названием скрываются заранее заготовленные апплеты, позволяющие выполнять поиск через Google прямо из MindManager и внедрять в "ментальные карты" RSS-контент. Также легко можно интегрироваться с Facebook, Amazon, eBay, MySpace и др. Хотя, честно говоря, таких "запчастей" могло бы быть и побольше, многих нужных мне сервисов тут явно недостает, к примеру, LinkedIn, Twitter и др.

В общем, у этого пакета есть только один недостаток – его цена. Продукт коммерческий, бесплатной версии нет, для загрузки доступна лишь пробная версия. И тем не менее, свои \$349 он стоит. За такое удобство и такой функционал это совсем не дорого. В любом случае, советуем скачать пробную версию – однажды попробовав MindManager, вам больше ничего не останется, как только заплатить эти \$349 (хотя для граждан стран СНГ вроде бы предусмотрены некоторые скидки).



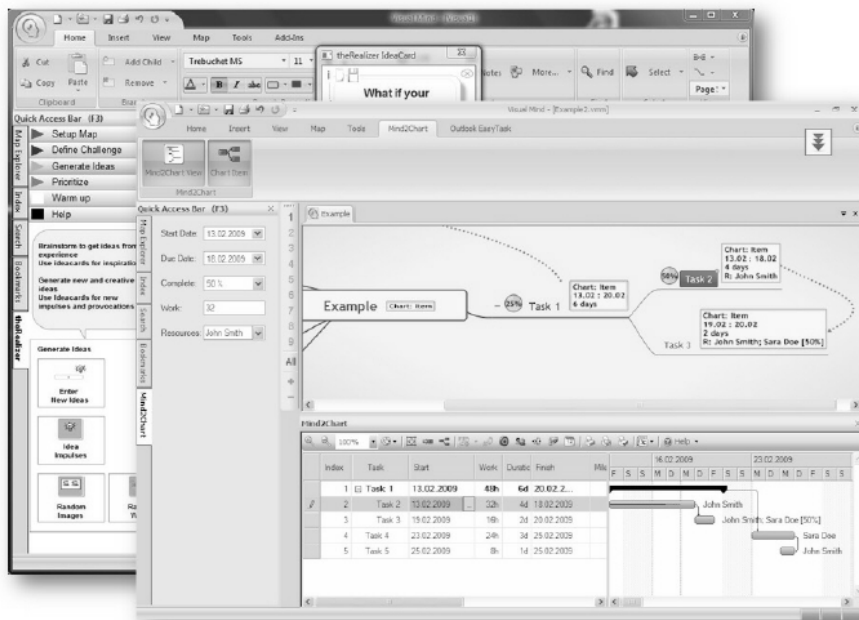
Особого упоминания заслуживает сайт программы и блог (ссылка: <http://blog.mindjet.com>), которые просто необходимо посетить, – там постоянно обновляется масса полезной и интересной информации. Кстати, у "софтинки" есть и младший брат – PocketMindmap, работающий под WindowsMobile...

## VisualMind

Тоже неплохая "софтинка" (ссылка: <http://www.visual-mind.com>). И тоже имеет "риббон", вроде бы выглядит неплохо и удобно, но автора этих строк не оставляло ощущение, что что-то не так. Хотя, возможно, это чисто субъективное ощущение человека, привыкшего к MindManager. Что лучше, а что хуже — решать читателю.

Что же касается функционала, то тут тоже все на уровне. Честно говоря, у нас сложилось впечатление, будто разработчики этого пакета просто из всех сил стараются не отстать от создателей MindManager'a – настолько точно VisualMind копирует функционал нашего фаворита, хотя есть и отличительные черты. Итак, чем же может похвастаться сие изделие?

- Непосредственное редактирование карты. Казалось бы, что здесь этого – все подобные программы позволяют это делать. Ан нет, не все так просто. В ранних версиях VisualMind новые ветви карты вводились с помощью диалогового окна, содержащего вкладки для настройки параметров шрифта, стиля, цвета, границ и т.д. Редактирование имеющихся ветвей осуществлялось таким же способом. В одиннадцатой версии появилась возможность прямого ввода и редактирования, плюс возможность переключения в расширенный режим, через диалог. Переключение производится нажатием на маленькую кнопочку возле правой границы ветви. Она же позволяет выбрать стиль оформления и иконку ветви. В MindManager'e это делается через контекстное меню, через вкладки в правой панели или через команды "ленты". Здесь же достаточно одного щелчка мышкой.



- Свободные ветви и изображения. Как и в MindManager'e, в "ментальные карты" VisualMind можно добавлять "плавающие" ветви, не связанные с другими ветвями майндмэпа. Конечно, такие вещи нужны далеко не всегда, но иногда свободные ветви просто необходимы. К сожалению, команда для добавления таких вещей упрятана достаточно глубоко, в отличие от MindManager'a,

где она находится в контекстном меню. Из этой же оперы и возможность добавления "плавающих" изображений, которая так же неудобна, как и в случае создания свободных текстовых ветвей.

- Добавление примечаний (callouts). Ветви карты теперь можно комментировать с помощью примечаний, которые отображаются над ветвью и соединяются с ней посредством пунктирной линии, подобно нотсам в UML. Однако изображаются они в виде такого же скругленного прямоугольника, как и в случае ветвей карты, что иногда немного путает пользователя. Было бы намного лучше, если бы можно было менять форму примечания, как это реализовано в MindManager'e.
- Обозначение зависимостей линиями и группировка ветвей с помощью контуров. Этот функционал кажется настолько естественным, что даже странно, почему этого не было раньше. Опять же, в MindManager'e такие вещи тоже есть.

В общем и целом, программа неплохая. Кстати, существует и серверная версия – VisualMindServer (ссылка: [http://www.visual-mind.com/ed\\_server.html](http://www.visual-mind.com/ed_server.html)). Вот только наблюдается у нее такой же недостаток, как и у MindManager, а именно платность – чтобы пользоваться ею, придется немного раскошелиться.

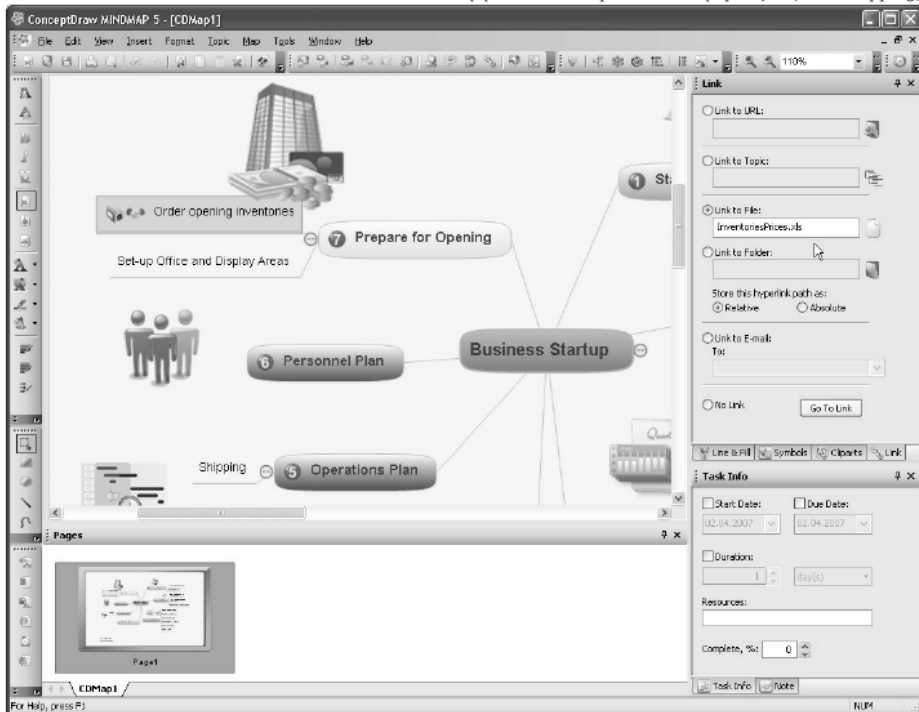
## ConceptDraw

Судя по отзывам других людей, тоже весьма достойный представитель ПО рассматриваемого класса (ссылка: <http://www.conceptdraw.com>). Нам же оно не понравилось по причине чрезвычайно запутанного меню и громадного количества иконок в инструментальных панелях – просто не захотелось тратить время на разбирательство с назначением кнопочек и панелек. Тем не менее, программа вполне функциональна и предоставляет такие возможности:

- Стандартный функционал по созданию и редактированию карт. Плавающие ветви, контуры, связи, комментарии и ветви разной формы тоже, естественно, присутствуют. Плюс в новой версии появилась возможность драг'н'дропа в карту файлов и ссылок из браузера.
- Режим мозгового штурма. Знакомый по MindManager'у

функционал, включающий таймер, который ограничивает время сессии коллективного генерирования идей.

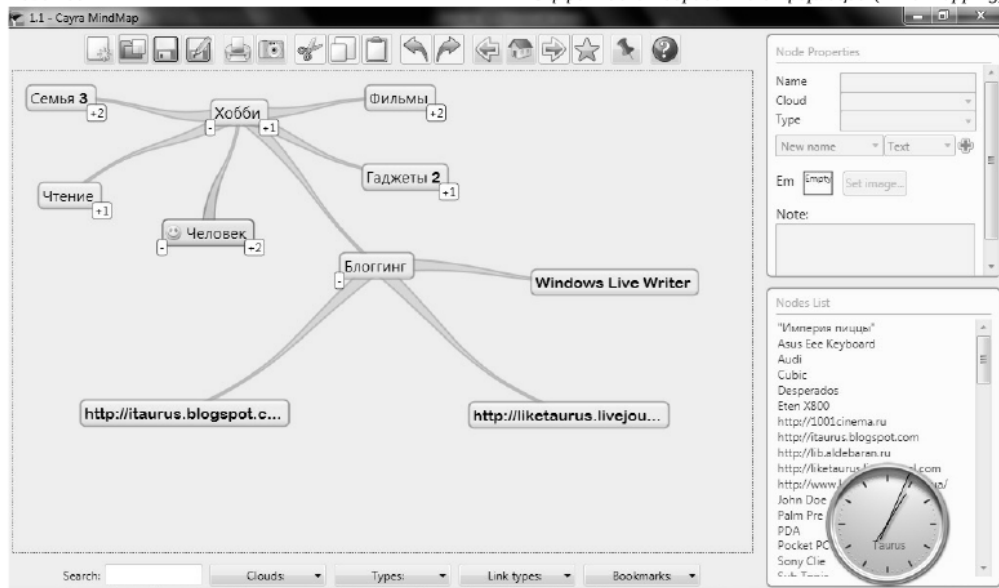
- Управление проектами. Как и наш фаворит, ConceptDraw тоже позволяет создавать задачи и гибко настраивать их свойства. Точно так же любая ветвь может быть преобразована в задачу. Более того, вы можете импортировать файлы MicrosoftProject и экспортировать результаты своей работы в этот формат.
- Поддержка многочисленных форматов. Вы можете сохранить свою карту в HTML или PDF, в виде изображения BMP, JPEG, GIF, TIFF, PNG, в формате OPML. Возможен импорт из MindManager'a.
- Интеграция с MSOffice. ConceptDraw отлично работает в связке с Word, PowerPoint, Visio, Project и Outlook. Да, он не умеет экспортировать во Flash или интерактивный PDF, как это умеет делать MindManager, но создание анимированной презентации в PowerPoint "софтинке" вполне по плечу. В Word он тоже умеет экспортировать, а вот с Project, Outlook и Visio обмен данными возможен в двух направлениях.
- Частичная кроссплатформенность. Почему частичная? Потому что есть версии для Windows и MacOS, но не для Linux. А еще поддерживается работа с iPod и iPhone.
- Полноэкранный режим. Нечто наподобие режима презентации в MindManager с сохранением возможностей по редактированию карты.



Несмотря на все перечисленное, ConceptDraw показался нам программой, крайне неудобной в использовании, с запутанным и архаичным интерфейсом в стиле MSOffice 2003. Хотя, возможно, это только наше субъективное мнение – ведь "софтинка" хорошо известна и находит своих поклонников...

## Сауга

Программа отечественного производства, которая не может похвастаться особой функциональностью или удобством, но очень и очень красива, к тому же, отображает карты в своем собственном, неподражаемом стиле (по мере перехода от ветви к ветви, карта "самоорганизуется", пытаясь расположить свои элементы наиболее оптимальным образом). К сожалению, сайт программы (ссылка: <http://sauga.net>) "мертв", по-видимому, проект больше не развивается и не поддерживается. А жаль – со временем из этой бесплатной, написанной на .NET "софтинки" мог бы вырасти достойный конкурент рассмотренных выше программ.



Как мы уже только что говорили, несмотря на свою красоту и довольно простой интерфейс, быстро освоить программу обычно не получается – вроде бы все на виду, все перед глазами, а все равно, поначалу все выглядит довольно странно и нелогично. К счастью, авторы этой "софтинки" на славу поработали над ее справочной системой – справка очень подробна и написана простым, понятным языком. Да и покойный ныне сайт тоже когда-то был весьма неплох, содержал средства для обмена созданными файлами и ряд других интересных вещей, в частности, *визуализатор* связей между пользователями ЖЖ в "фирменном" Saura-стиле.

Сохранять результаты работы программа умеет в своем собственном формате либо в формате HTML, а открывает не только свои файлы, но и файлы MindManager (чем могут похвастаться почти все подобные пакеты, ведь MindManager – это стандарт де-факто) и карты, подготовленные во FreeMind. Автор этих строк неоднократно пользовался этим свойством рассматриваемой "птички", открывая с ее помощью карты, созданные в MindManager, чтобы полюбоваться "самоорганизующейся" картой...

## FreeMind



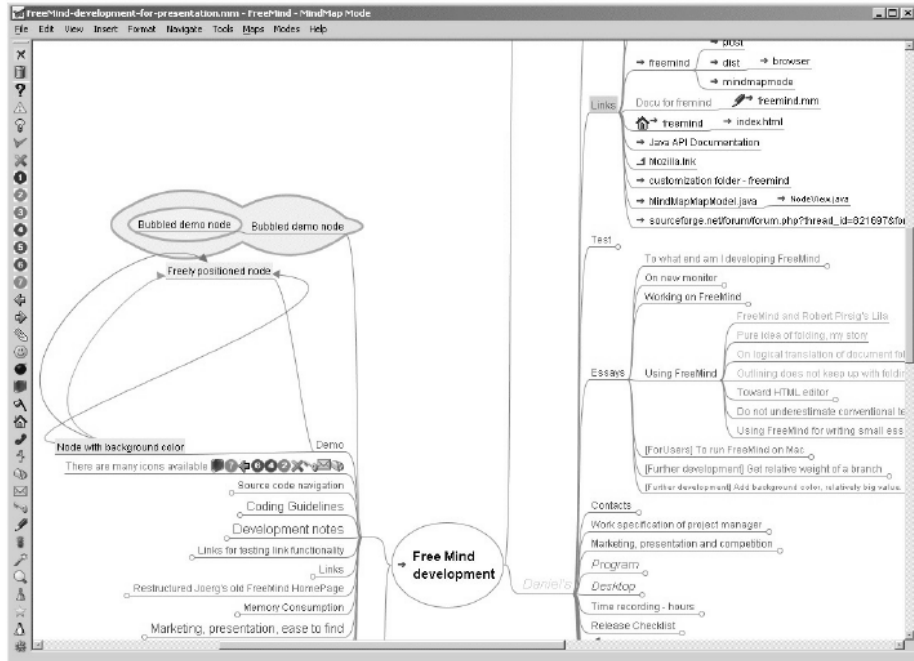
Одна из трех рассматриваемых здесь программ такого рода с открытым исходным кодом и наиболее известная из них (ссылка: [http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Main\\_Page](http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Main_Page)). Программа кросс-платформенная (Windows, Linux и MacOS X), написана на Java и вполне функциональна, причем многие считают ее единственной стоящей "софтинкой" такого рода. Когда-то это было просто жалкое подобие заурядного аутлайнера, но за последние несколько лет "софтинка" заметно прогрессировала и на данный момент представляет собой мощное, функциональное и довольно удобное средство создания и редактирования "ментальных карт". В 2008 г. FreeMind был номинирован на получение звания лучшего проекта с открытым исходным кодом (SourceForge.net's Community Choice Awards).

Интерфейс программы, на наш взгляд, довольно архаичен, но возможности ее вполне "на уровне".

- Богатые средства редактирования карт и навигации по ним. Поддерживается работа с клавиатурой (масса клавиатурных сокращений), мышью (кстати, советуем заглянуть в контекстное меню!), использование колес прокрутки, драг'н'дроп и т.д. Правда, тут есть один нюанс – щелчок на ветви карты приводит к сворачиванию всех ее подветвей, причем разработчики FreeMind уверяют, что это не баг, а фича. Так было сделано намеренно, чтобы при работе над ветвью майндмепер не отвлекался на другие элементы карты. Иногда такое поведение ветвей причиняет ощутимые неудобства в работе.
- Интеграция с другими программами. Очень хороша интеграция на уровне копирования-вставки. Вы можете вставить в карту текст, скопированный из MicrosoftWord или Outlook, и FreeMind корректно обработает его как RTF. Точно так же при вставке текста, скопированного из окна браузера, FreeMind распарсит его и гиперссылки останутся гиперссылками. Неплохо реализован и импорт/экспорт. FreeMind способен импортировать карты MindManager'a, а на выходе создавать PDF, ODT, HTML, XML (который, к тому же, можно преобразовывать с помощью XSLT). А еще имеется масса плагинов для интеграции с самыми разнообразными Wiki-системами и CMS (MediaWiki, MoinMoin, Moodle, Drupal и др.).
- Три режима работы. FreeMind может работать в нормальном

режиме создания или редактирования "ментальной карты", в режиме просмотра (хотя до режима презентации в MindManager ему очень далеко) и в файловом режиме, когда иерархия папок и файлов на диске вашей машины отображается в виде майндмэпа (правда, зачем это может быть нужно – неизвестно).

- Широкие "оформительские" возможности. На это мы даже время тратить не будем – все современные программы такого класса умеют красиво форматировать карту, предлагают наборы стилей оформления и форматов ветвей, не говоря уже о связях между ветвями, контурах и т.п.



ссылка: <http://webscripts.softpedia.com/scriptScreenshots/FreeMind-Screenshots-31129.html>

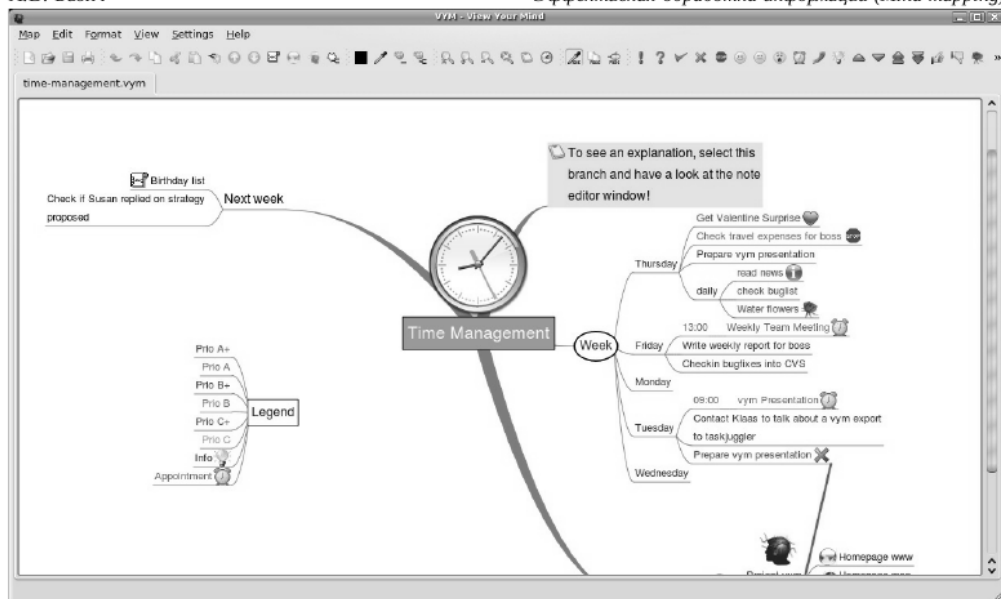
А еще у программы есть мобильный "двойник" – PocketFreeMind (ссылка: <http://sourceforge.net/projects/pocketfreemind>), отлично работающий под управлением WindowsMobile. Подводя итоги, скажем, что программа очень даже неплоха, впечатляюще функциональна и абсолютно бесплатна. Но наше сердце все же принадлежит творению MindJet...

## VYM (ViewYourMind)

Еще одна софтинка с открытым исходным кодом, которой автор пользовался в среде MandrivaLinux 2008. Выглядит не лучше, чем FreeMind, но тоже вполне может использоваться по назначению, к тому же, понимает формат MindManager.

VYM (ссылка: <http://www.insilmaril.de/vym/>) можно найти в репозиториях всех наиболее популярных дистрибутивов Linux. Конечно, эта "софтинка" не может похвастаться таким мощным функционалом, как

FreeMind или MindManager, но ведь 80% фиш обычно использует только 20% пользователей! По словам одного из пользователей VYM, преподавателя из Германии, который перешел с Windows на SUSELinux, раньше он пользовался MindManager'ом, причем "эта мощная программа имеет массу функций, которые никому не нужны". Мы не можем согласиться с этим мнением на "все сто", но доля правды в его словах есть. Если человеку не нужна интеграция с другими программами и сервисами, расширенные возможности импорта/экспорта и др. подобные фиши, VYM – вполне логичный выбор. Карты рисовать в нем можно, причем вполне комфортно, всеми ожидаемыми от программ такого класса изобразительными возможностями VYM обладает. Заметки писать – тоже не проблема (к тому же в RTF). Как мы уже упоминали, VYM понимает формат MindManager'a и умеет экспортировать в HTML. Плюс есть возможность создавать на основе карт презентации в OpenOffice. В общем, "софтинка" оставляет вполне приятное впечатление.



ссылка: <http://www.linuxlinks.com/article/20080422150503541/VYM.html>

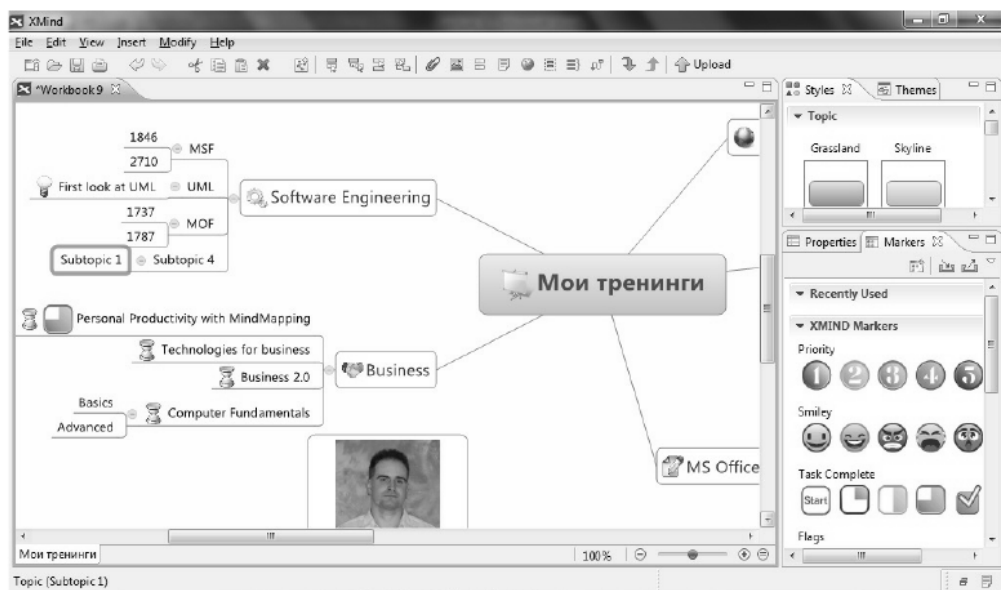
Вроде бы, существует и Windows-версия программы, хотя, как нам кажется, на этой платформе у нее нет шансов – слишком уж велика конкуренция. К тому же, на сайте VYM пишут, что версия для Windows не слишком стабильна и делает какие-то пакости в папке "Мои документы", так что пока ею пользоваться не рекомендуется.

## xMind

И опять пакет с открытым исходным кодом. В силу того, что основан он на проекте Eclipse, выглядит xMind (ссылка: <http://www.xmind.net/>) вполне симпатично и способен работать на различных платформах (естественно, нужна Java). Да и возможности у него вполне на уровне – на EclipseCon 2008 этот пакет победил в номинации "Best Commercial RCP Application".

xMind способен создавать не только "ментальные карты", но и блок-схемы, организационные диаграммы, "рыбные скелеты", таблицы и др. "Из коробки" есть несколько шаблонов. "Софтинка" совместима с FreeMind, умеет импортировать и экспортировать карты MindManager'a. Отличительной чертой рабочей книги xMind является возможность

использования нескольких листов (как в книгах MSExcel), каждый из которых может содержать "рыбную" диаграмму или майндмеп. Приятная мелочь: при наведении курсора мыши на ярлык листа отображается всплывающая превьюшка – уменьшенное изображение содержимого листа. Как и в случае MindManager'a, документ xMind (файл с расширением .xmind) представляет собой ZIP-архив, внутри которого содержится XML и сопутствующие ему файлы (стили, картинки, вложения).



Интерфейс программы, хотя и не использует "риббонов", весьма удобен и привычен для разработчиков, применяющих Eclipse. Изобразительные возможности на высоте, можно добавлять заметки, вложения, гиперссылки, метки, границы, даже аудиозаметки. Есть встроенный веб-браузер. Прямо из программы можно загрузить и опубликовать свою карту на [xmind.net](http://xmind.net) (увы, MindJet такой функционал предлагают за дополнительную плату) и потом легко внедрить виджет для ее просмотра, к примеру, в свой блог.

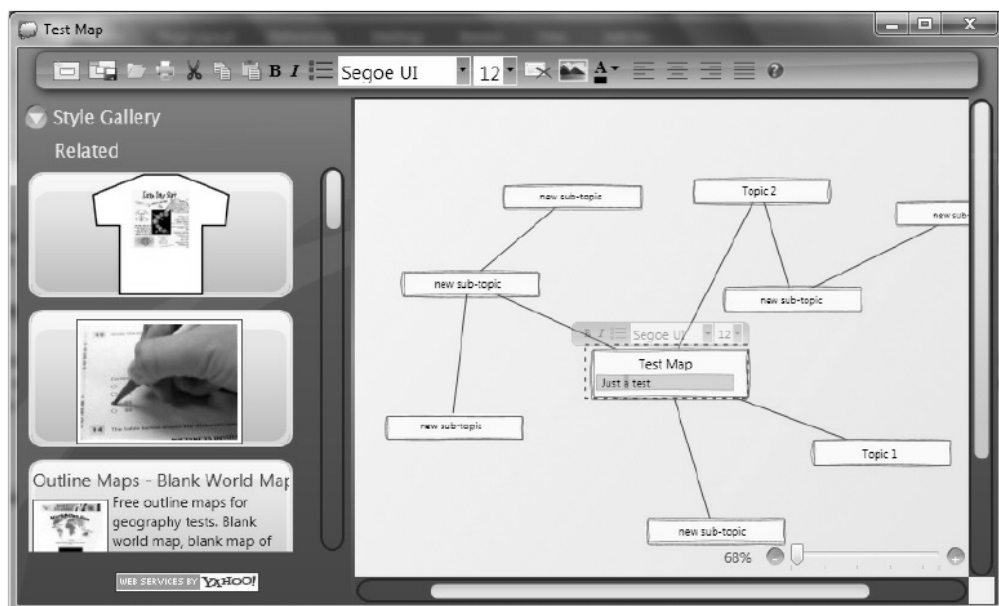
Программа абсолютно бесплатна (кстати, есть портативная версия, не требующая установки, и именно ее автор использует под Linux!), но имеется версия xMindPro, распространяемая по подписке – \$6 в месяц, обладающая расширенными возможностями по интеграции с MSOffice, способная отображать диаграммы Ганта, безопасно предоставлять

доступ к своим картам по сети, имеющая встроенный режим презентации и т.д.

Похоже, разработчики xMind поставили цель создать одно из лучших приложений рассматриваемого класса. Нужно сказать, что цель эта близка. Молодцы, так держать!

## Thoughtex

Последняя в нашем обзоре программа с открытым исходным кодом. "Софтинка" написана на .NET с применением WPF и потому смотрится очень красиво, с массой полупрозрачностей, всплывающих подсказок, превьюшек и т.д. Что же касается функциональности, то пока это скорее прототип, чем финальная версия. Тем не менее, взглянуть на Thoughtex (ссылка: <http://thoughtex.net/>) стоит – со временем "софтинка" может стать очень неплохой...

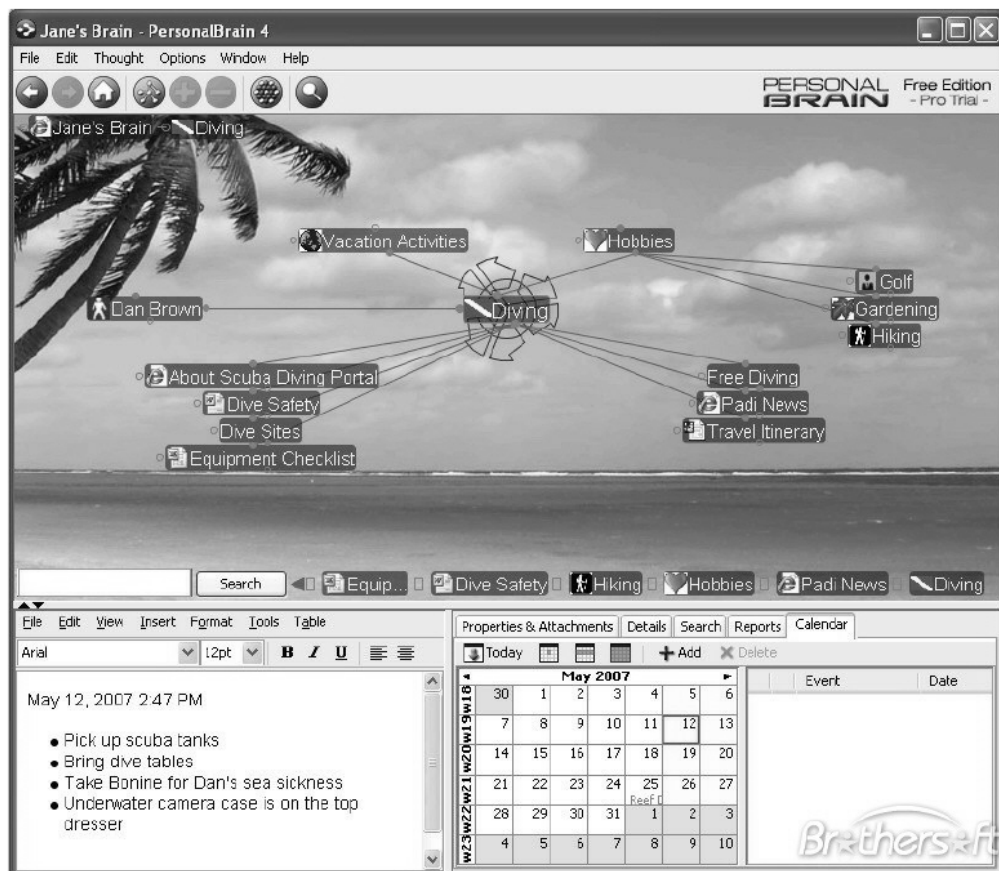


Смотрятся карты, созданные в Thoughtex, весьма необычно, напоминая скорее карандашные наброски, чем векторные диаграммы. Функционала, как мы уже говорили, минимум – программа позволяет создавать карты и сохранять их в собственном формате, есть поддержка заметок с форматированием, есть контекстный поиск через Yahoo – когда

вы создаете ветвь, в боковой панели сразу же отображаются результаты поиска "по теме" (по названию ветви). Вот, пожалуй, и все. Да, программа портативна и не требует установки (конечно же, необходим .NETFramework 3.0).

## PersonalBrain

Именно с PersonalBrain (ссылка: <http://www.thebrain.com/>) началось когда-то знакомство с майндмеппингом для автора этих строк. Программа проста, но потрясающе красива – карта отрисовывается с анимациями, ветви при навигации динамически перегруппировываются, в общем, выглядит PersonalBrain впечатляюще.



ссылка: <http://img.brothersoft.com/screenshots/softimage/p/personalbrain-132357-1239180814.jpeg>



"Софтинка" позволяет строить даже не карты, а скорее базы знаний в виде "ментальных карт". Возможны произвольные связи между ветвями, так что в конечном итоге вы можете получить не дерево, а сеть ассоциаций. Поддерживаются вложения, связи с файлами, гиперссылки, заметки с форматированием, прекрасно реализованы поиск и навигация (есть даже "хлебные крошки").

Как уже упоминалось выше, программа очень красива, интерфейс прост, но чрезвычайно удобен (впрочем, читатель сам может сделать такой вывод, взглянув на скриншот). PersonalBrain стоит денег, но есть и бесплатная версия. А есть и корпоративный вариант – BrainEKP (EnterpriseKnowledgePlatform), позволяющий создать в интранете полноценную базу знаний уровня предприятия, с доступом через браузер, удобным поиском, расширенными возможностями по интеграции с существующими бизнес-приложениями и источниками данных. Демонстрацией работы BrainEKP является сам сайт [thebrain.com](http://thebrain.com), т.к. он построен именно на базе этой платформы.

В общем, вещь очень удобная, но, как нам кажется, использовать ее нужно в связке с другой программой – классическим редактором "ментальных карт". PersonalBrain – это не тот инструмент, который вы запустите, чтобы фиксировать идеи, возникающие в ходе совещания, или законспектировать научную статью. Для этого можно и нужно применять одну из рассмотренных выше программ. Назначение PersonalBrain – создание более глобальных "ментальных карт", накапливающих в себе знания по определенной теме. Мы, к примеру, использовали этот пакет в качестве органайзера. В пору работы в Центре Знаний автор пользовался PersonalBrain для разработки и последовательного претворения в жизнь стратегии развития учебного отдела, каждый день дополняя базу знаний новыми документами, идеями, ссылками, отчетами и т.д.

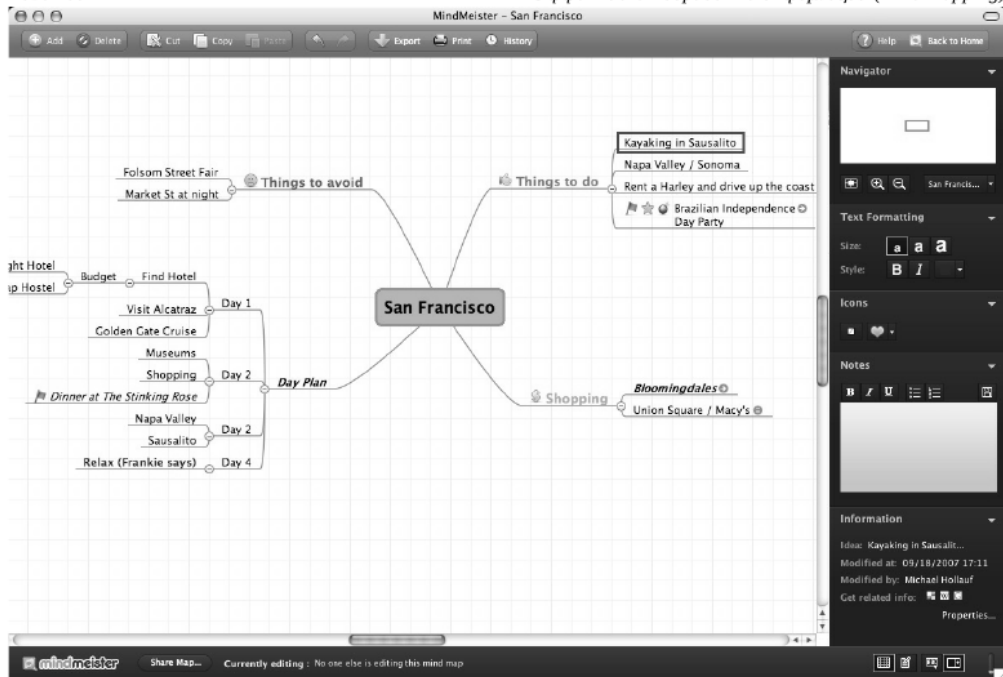
## Онлайновые сервисы

В наше время, когда умами пользователей прочно овладела концепция Cloudcomputing, очень хотелось бы не только хранить свои карты в Интернете, но и работать с ними через браузер, не устанавливая никакого программного обеспечения на свой нетбук. Тем более что современные технологии веб-разработки позволяют создавать

интерактивные веб-приложения с очень богатым функционалом. И действительно, такие сервисы существуют, и сейчас мы рассмотрим наиболее известные из них.

## MindMeister

Один из самых известных и популярных сервисов такого плана. Интерфейс MindMeister'a (ссылка: <http://www.mindmeister.com/>), конечно, "не фонтан", но вполне функционален и удобен. Имеется необходимый минимум изобразительных средств, есть возможность создания карты и предоставления совместного доступа к ней. В режиме мозгового штурма с картой одновременно могут работать несколько человек, причем ветви, добавленные разными людьми, отображаются различными цветами.



ССЫЛКА:

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/57/MindMeister\\_Mind\\_Map\\_E](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/57/MindMeister_Mind_Map_E)

Существует бесплатный базовый вариант сервиса, вот только уж очень жесткое там действует ограничение — каждый пользователь может хранить в своем аккаунте не более шести карт. Не густо, не правда ли? Если же заплатить за премиум или team-аккаунт, все ограничения будут сняты, а к базовому функционалу добавится масса других возможностей – например, экспорт в форматы MindManager и FreeMind, использование SSL, интеграция с Twitter, отсутствие рекламы, оффлайновый режим с использованием GoogleGears и др.

Советуем обратить внимание на обилие дополнительных утилит (ссылка: <http://www.mindmeister.com/services/tools>), позволяющих работать с картами через виджеты рабочего стола, с мобильного телефона и т.д. Про оффлайновый режим мы уже упоминали – таким образом, вы получаете полноценное приложение для работы с "ментальными картами" без необходимости установки чего бы то ни было на свою машину.

Еще одно хорошее место на сайте MindMeister – это галерея карт,

созданных

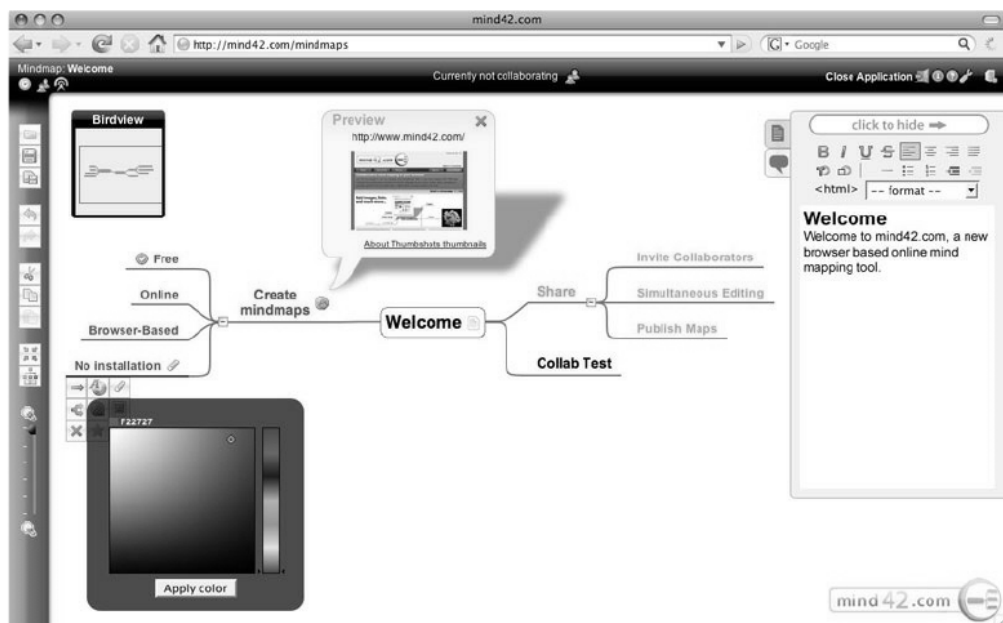
пользователями

(ссылка:

<http://www.mindmeister.com/maps/public>), куда тоже очень стоит заглянуть.

## Mind42

Еще один хорошо известный сервис. Mind42 (ссылка: <http://mind42.com/>) выглядит симпатично и слегка напоминает старые версии MindManager'a. Интерфейс очень и очень неплох, все фишки, которые мы ожидаем увидеть в подобном приложении, в Mind42 присутствуют (иконки, цвета, картинки, стили текста, ссылки, заметки). Есть и режим совместного доступа, как в MindMeister.



ссылка: <http://mind42.com/img/about/overview.jpg>

Есть экспорт в графические форматы, PDF, MindManager, RTF, зум колесиком мыши, поиск картинок в Google, виджет GoogleTalk, работа с задачами и другие полезные фишки. На данный момент Mind42 бесплатен. Возможно, в будущем будет предлагаться платная подписка. Опять-таки, доступна галерея карт, созданных пользователями (ссылка: <http://mind42.com/publicmaps>).

# Mindomo

Один из немногих известных нам онлайн-сервисов для работы с "ментальными картами", обладающих интерфейсом с "риббонами". Mindomo (ссылка: <http://mindomo.com/>) очень похож на MindManager в том виде, каким он стал, начиная с седьмой версии. Интерфейс – просто замечательный. Весьма неплохой русский перевод. Присутствует весь спектр "стандартных" фиш, которые мы ожидаем увидеть в подобном веб-приложении. Есть импорт из MindManager и FreeMind, экспорт в графические форматы, текст и PDF. Для владельцев платных аккаунтов доступен также экспорт в MindManager, MSProject, MSEXcel и HTML.



В бесплатном варианте справа от редактора отображается реклама, отсутствуют расширенные возможности экспорта, полноэкранный режим, SSL и некоторые другие возможности. Плюс действует ограничение: не более чем семь частных карт для каждого пользователя. Как и в других сервисах, есть галерея карт, созданных пользователями (ссылка: <http://mindomo.com/browse.htm>). А еще (внимание!) есть десктопное приложение Mindomo, основанное на AdobeAIR (ссылка: <http://mindomo.com/desktop/>). Здорово! А еще есть корпоративная версия, которую можно развернуть в интранете. Впечатляет? Из всех виденных нами веб-приложений для майндмеппинга Mindomo более всего похоже на наш любимый MindManager, так что советуем взглянуть на него повнимательнее...

## Comapping

Тоже довольно известный сервис, Comapping (ссылка: <http://www.comapping.com/>) написан на Flash. Все привычные фишки присутствуют, а карты отличаются тем, что ветви не расходятся из центра, как мы привыкли, а располагаются слева направо. Как уверяют авторы программы, это делает работу пользователя более эффективной. Интерфейс "риббоноподобный", но выглядит все же как-то "неправильно", хотя, возможно, это только наше субъективное мнение, так что в один ряд с Mindomo мы бы его предпочли не ставить.



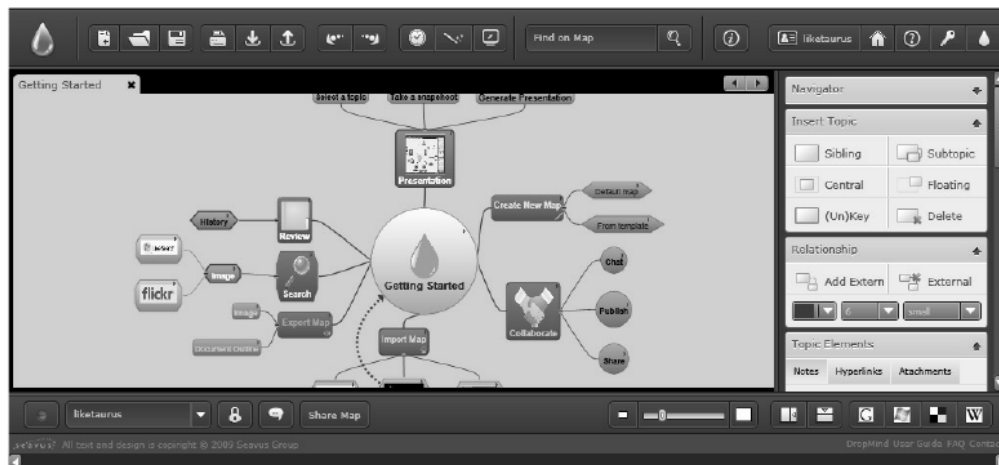
ссылка: [http://www.softpedia.com/screenshots/Comapping\\_1.png](http://www.softpedia.com/screenshots/Comapping_1.png)

Как и в Mind42, можно работать с задачами, а еще есть и уникальная фишка – возможность создания презентаций и слайдшоу. Как и у Mindomo, есть десктопное AIR-приложение (ссылка: <http://www.comapping.com/download.html>). Импорт возможен только из MindManager'a, экспорт – в этот же формат, RTF или HTML. К сожалению, отсутствует возможность экспорта в графический формат или PDF. Еще один недостаток – отсутствие бесплатных аккаунтов (впрочем, есть 30-дневный трайал)...

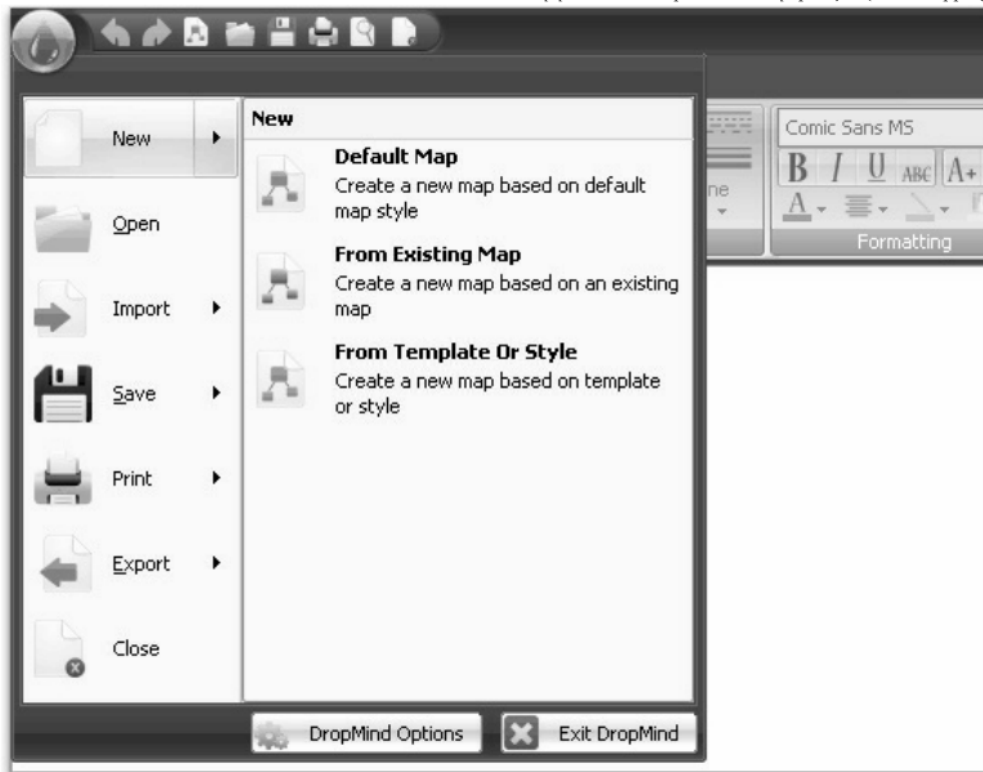
## DropMind

Недавно обнаруженный нами онлайн-сервис и десктопное приложение. Онлайн-сервис DropMind (ссылка: <http://web.dropmind.com/>),

построенный на MicrosoftSilverlight, производит двойное впечатление. С одной стороны, вроде бы есть все, что нужно. С другой – стильный темный, но не слишком удобный интерфейс. Хотя, возможно, кому-то он покажется удобным?



Большинство изобразительных и "оформительских" фиш присутствуют (связи, ссылки, вложения, картинки, иконки, форматирование текста, ветвей, стили). Есть возможность печати, импорта из MindManager, FreeMind, десктопного приложения DropMind, экспорта в графические форматы, RTF и десктопный DropMind. Есть совместный режим работы (чат с GoogleTalk, поиск с Google, Del.icio.us, Live Search, Wikipedia, режим презентации).

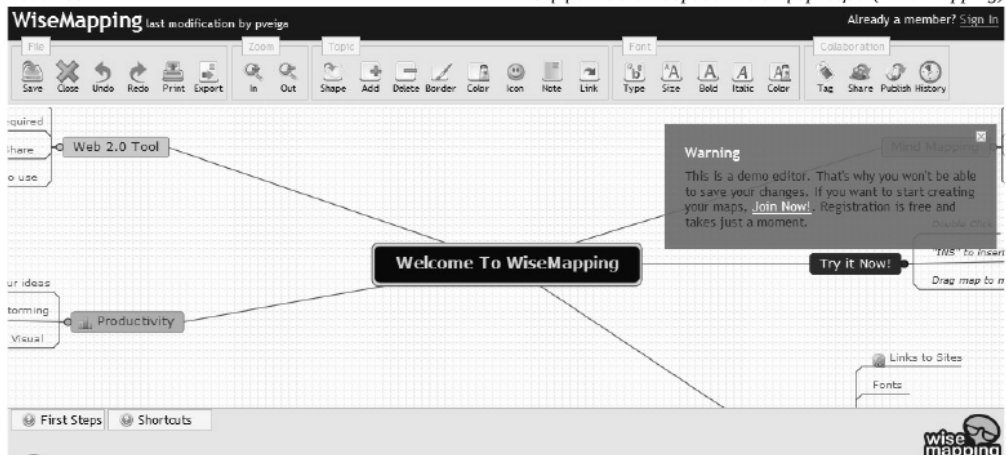


Что же касается десктопного приложения, то функционал здесь такой же – только в виде Windows-приложения. А вот внешний вид порадовал – знакомые "риббоны", и если бы не иконка на "большой круглой кнопке", то можно даже спутать DropMind с MindManager. Функционал, конечно, далеко не тот, но для нетребовательного пользователя – в самый раз. Тем более что само приложение абсолютно бесплатно, и существуют версии для Windows, Mac и Linux. Весьма неплохо...

## WiseMapping

Бесплатный сервис с весьма неплохо продуманным интерфейсом. Необходимый минимум стандартных фиш в WiseMapping (ссылка: <http://www.wisemapping.com>) присутствует, есть экспорт в PDF, SVG, FreeMind, графические форматы. Есть совместный доступ. На главной странице имеется поиск по картам, созданным пользователями.

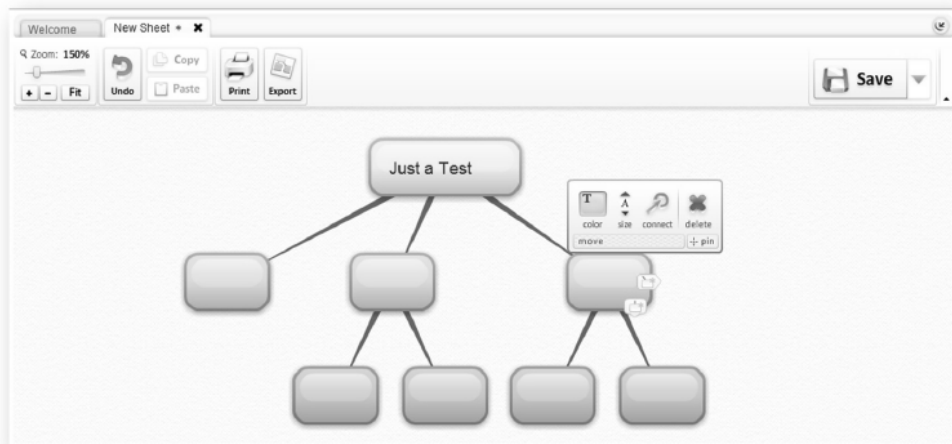




Несмотря на то, что функционал WiseMapping не поражает воображение, похоже, это вполне достойный сервис для нетребовательных пользователей.

## Bubble.us

Известный сервис для проведения мозговых штурмов. Bubble.us (ссылка: <http://bubbl.us/>) выглядит очень красиво, но функционалом, мягко говоря, не блещет. Есть экспорт в графические форматы, возможность печати, минимального форматирования ветвей. Все очень простенько, но со вкусом. Основной упор делается на совместном доступе к карте нескольких пользователей.

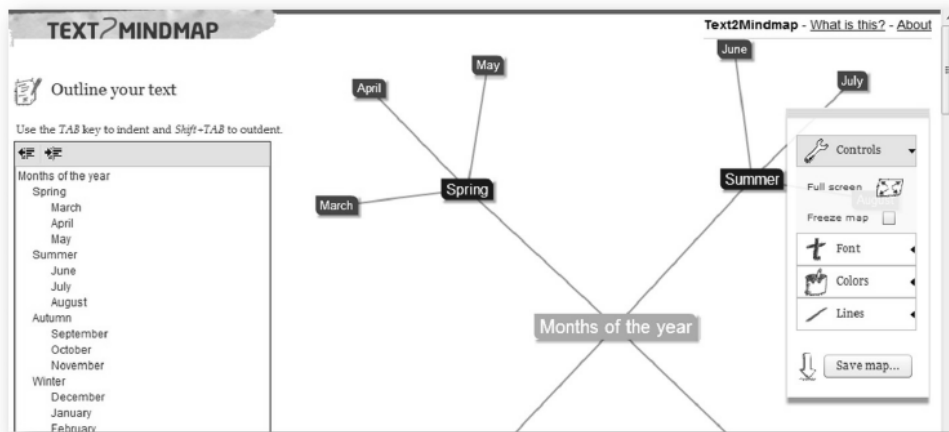


Как мы уже говорили, приложение абсолютно незамысловатое, но на многое оно и не претендует – ведь это специализированный сервис, предназначенный только для проведения мозговых штурмов. К тому же, бесплатный сервис. Кстати, очень красиво сделано описание функционала Bubble.us – в виде "ментальной карты" (ссылка: <http://bubbl.us/view.php?sid=7988&pw=ya71XC6HwyNHkMSRmVHIVLIVMcmR2TQ>).

Так же выглядят и планы на будущее – ссылка: <http://bubbl.us/view.php?sid=7991&pw=ya71XC6HwyNHkMSQ4WE01Lmwvd0Q0UQ>.

## Text2MindMap

Простой, но стильный и удобный сервис создания ментальных карт из текста. Text2MindMap (ссылка: <http://www.text2mindmap.com/>) выглядит очень "легковесным", но вполне функциональным – вы просто редактируете текст в окошке слева, манипулируя отступами от левого края, а затем нажатием одной кнопки превратите все это в майндмеп. Результат ваших усилий можно сохранить в виде графического файла.



Что ж, простой и удобный инструмент для быстрого создания "ментальных карт"...

## Другие сервисы

Конечно, все многообразие онлайн-сервисов для работы с

"ментальными картами" трудно описать в рамках одной главы. Именно по этой причине мы рассказали лишь о наиболее известных веб-приложениях. Очень советуем взглянуть также на MAPMYself (ссылка: <http://mapul.com/>) – сервис для создания "рисованных" карт, построенный на MicrosoftSilverlight. Пока этот сервис недоступен широкой публике, но выглядит он весьма многообещающим – "рукописный" стиль, инструменты свободного рисования (кисть, карандаш), клипарт, экспорт в JPEG, XPS и DOCX. Однако нет режима коллективного создания карт, нет отмены выполненных операций, а в бесплатной версии нельзя ни сохранить созданную карту, ни опубликовать ее в Интернете.

Еще стоит посмотреть на Ekenso (ссылка: <http://ru.ekenso.com/>) – простой бесплатный сервис с незамысловатым интерфейсом и вполне достаточным для нетребовательного пользователя функционалом. Есть экспорт в PDF, XML, FreeMind, графические форматы. Имеется AIR-приложение и оффлайновый режим, а также модуль для Moodle (ссылка: <http://ru.ekenso.com/downloads>). Есть галерея карт, созданных пользователями (ссылка: [http://ru.ekenso.com/mindmaps/public\\_maps](http://ru.ekenso.com/mindmaps/public_maps)).

Glinkr (ссылка: <http://www.glinkr.net/>) – бесплатное веб-приложение с не слишком интуитивным (на наш взгляд) интерфейсом (написанным на JavaScript). Тем не менее, необходимый минимум функционала предоставляется. Можно скачать исходные коды для изучения. Подробности можно почитать здесь: ссылка: <http://www.sopinspace.com/products/glinkr>.

Wisemap (ссылка: <http://wisomap.com/>) – минималистичный веб-сервис для создания "ментальных карт". Штука простая, но стильная. Кроме прочего, имеется специальная редакция для образовательных целей (ссылка: <http://wisomap.tutor2u.net/>), которая в бесплатном варианте позволяет хранить на сервере только три карты без возможностей экспорта и других "вкусностей".

Следующий наш пациент – это WriteMaps (ссылка: <http://writemaps.com/>), веб-приложение не совсем для майндмеппинга, а для создания карт сайтов. Выглядит очень неплохо, и взглянуть на него стоит. Созданные карты можно выложить для публичного просмотра и редактирования.

WebofWeb (WoW, ссылка: <http://webofweb.net/>) – платформа для совместной работы с "ментальными картами" в реальном времени,

одновременного редактирования и безопасного доступа. Написано это чудо на Java и является серверным приложением корпоративного уровня, которое скачивается и устанавливается в интранете. Из этой же оперы и компонент под названием TouchGraphNavigator (ссылка: <http://touchgraph.com/navigator.html>), также основанный на Java и позволяющий визуализировать данные в виде "ментальной карты".

## И напоследок

Предположим, вы создали "ментальную карту" и с успехом применили ее для проведения презентации, принятия решения, подготовки к экзамену и т.д. Естественно, после этого вы заботливо поместили ваш майндмеп в соответствующую папку на жестком диске вашего компьютера. Но в какой-то момент вас посетила мысль о том, что неплохо было бы сделать вашу карту общедоступной, возможно, кому-нибудь еще она послужит так же хорошо, как уже послужила вам. Куда податься? К счастью, мест, где можно опубликовать свой майндмеп, в Сети предостаточно, и сейчас мы рассмотрим некоторые из них.

Первый вспомнившийся нам сервис такого плана – это Mappio (ссылка: <http://mappio.com/>), где уже сейчас hostятся тысячи "ментальных карт". Сюда можно загружать файлы в формате FreeMind, MindManager, в виде текста или графического изображения.

Biggerplate (ссылка: <http://www.biggerplate.com/>) – тоже очень известное хранилище "ментальных карт", причем здесь они очень удобно

рассортированы по категориям и при поиске можно накладывать дополнительные условия полного или неполного соответствия запросу.

The screenshot shows the 'biggerplate' website interface. At the top, there is a navigation menu with links: Home, Register, Upload a Map, Map Library, Tutorials, Biggerplate for Business, About Us, Blog, and Contact Us. A 'Give us your opinion...' button is also visible. Below the navigation, there are three main sections:

- Member login:** Includes fields for 'Username:' and 'Password:', and a 'Login' button.
- Map search:** Features a search bar with 'Enter search terms:', a 'Go' button, and a 'Match type:' dropdown menu set to 'Any Words'. Below the search bar are four category buttons: 'Maps for Business', 'Maps for Education', 'General Maps', and 'Browse all categories'.
- Upload to our map library:** Contains the text: 'Contributing maps to the biggerplate library is very quick and easy! Go on, show the world how you use MindManager in your life - whether at work, home or at play! Upload your maps to our map library for all to see...' and an 'Upload a map' button.

Наконец, стоит упомянуть об аккаунтах на [xmind.net](http://xmind.net) (ссылка: <http://xmind.net>), куда можно загружать свои карты прямо из приложения xMind, причем поддерживаются "социальные" возможности типа комментирования, предоставления общего доступа, внедрения карт и т.д.

Если хорошенько поискать, уверены, можно найти еще не одно подобное место в Сети. А можно найти и "сопутствующие" сервисы, вроде MindMapSearch (ссылка: <http://www.mindmapsearch.org/>), где собраны ссылки на самые различные ресурсы, посвященные майндмеппингу.

В качестве послесловия отметим, что некоторые из студентов автора пытались (и безуспешно) применять для майндмеппинга CASE-средства UML-моделирования. Если вспомнить виды диаграмм UML, сразу же становится понятно, что диаграмма классов вполне может использоваться как майндмеп. Конечно, это не совсем то же самое, но тем не менее...

Не будем утомлять читателя перечислением имеющихся программ для работы с UML, а отошлем его к нашей предыдущей книге – "UML: первое знакомство". Из этой же книги можно почерпнуть и начальные сведения о UML. Возможно, прочитав ее, вы сможете изобрести и другие способы такого "гибридного майндмеппинга".

## Выводы

- Несмотря на то, что MindManager был и остается нашим фаворитом, на рынке существует множество не менее качественного ПО для работы с "ментальными картами".
- Из программ с открытым исходным кодом лидирует FreeMind, который обладает весьма впечатляющим функционалом.
- xMind, основанный на Eclipse, также демонстрирует хороший уровень функционала (в т.ч. и онлайн-овое хранилище для созданных майндмепов) и выглядит очень и очень неплохо.
- Из новичков рынка следует отметить DropMind, который существует в двух ипостасях – в виде онлайн-ового сервиса и десктопного ПО.
- Онлайн-овые сервисы для создания и редактирования "ментальных карт" зачастую предоставляют не менее полный набор функций, чем привычное клиентское ПО.
- Из онлайн-овых лидеров следует отметить MindMeister, Mindomo и тот же DropMind.

## Контрольные вопросы

- Какое из приложений, перечисленных в этой главе, умеет подключаться к серверам БД?
- Какой пакет, основанный на Eclipse, предлагает бесплатное хранилище для созданных с его помощью "ментальных карт"?
- Какие из рассмотренных программ написаны с применением .NETFramework?
- Какое из приложений существует не только в персональном, но и в серверном исполнении?
- Какие онлайн-овые сервисы для создания и редактирования "ментальных карт" вы знаете? Какие из них имеют соответствующие десктопные приложения?
- Где можно опубликовать созданные вами майндмепы?

## Другие инструменты продуктивности

Существует множество ПО и методологий, позволяющих держать руку на пульсе своей деловой и личной жизни и именно их рассмотрению посвящена данная лекция.

Что ж, обзором программных средств в помощь майндмепперу мы завершили рассказ о майндмеппинге и "ментальных картах". Надеемся, читатель убедился в мощи этого подхода, его применимости и исключительной полезности, независимо от того, чем вы в данный момент занимаетесь.

Однако все мы знаем, что один в поле не воин. Точно так же, "ментальные карты", несмотря на все их удобство и всю их мощь, далеко не единственное средство персональной продуктивности. Если уж говорить начистоту, майндмеппинг – отличное дополнение к любой методологии управления временем. Существует множество ПО и методологий, позволяющих держать руку на пульсе своей деловой и личной жизни и именно их рассмотрением мы сейчас и займемся.

А говорить мы будем вот о чем:

- Как эффективно использовать MicrosoftOfficeOutlook
- Полезные приложения для Windows Mobile
- Веб-приложения для эффективного работника
- Средства общения
- Сервисы для организации телеконференций

## Outlook на страже продуктивности

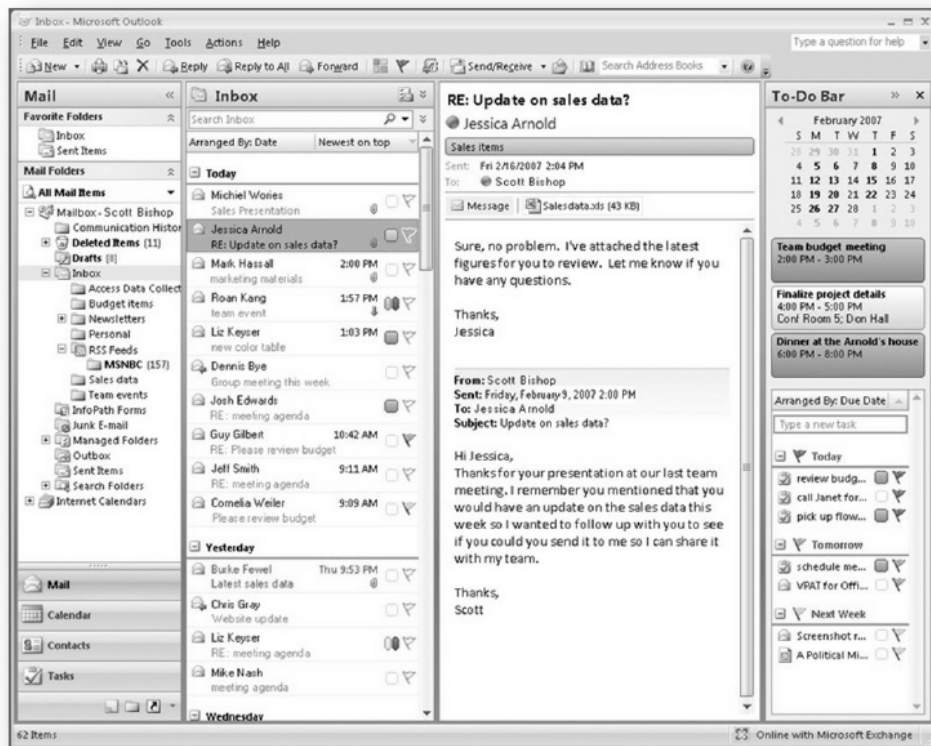
Мы привыкли считать MSOutlook средством для работы с электронной почтой и только. Тем не менее, с самого начала и Outlook, и даже его предшественник Schedule+ создавались, как нечто большее – ПО для управления временем или PIM (PersonalInformationManager). В арсенале Outlook имеются возможности для работы с почтой, ведения календаря и списка задач, заметки и журнал. Уже достаточно, чтобы держать под контролем все происходящее вокруг, но и это еще не все: функциональность Outlook можно значительно расширить за счет дополнений, разработанных сторонними производителями. Не следует



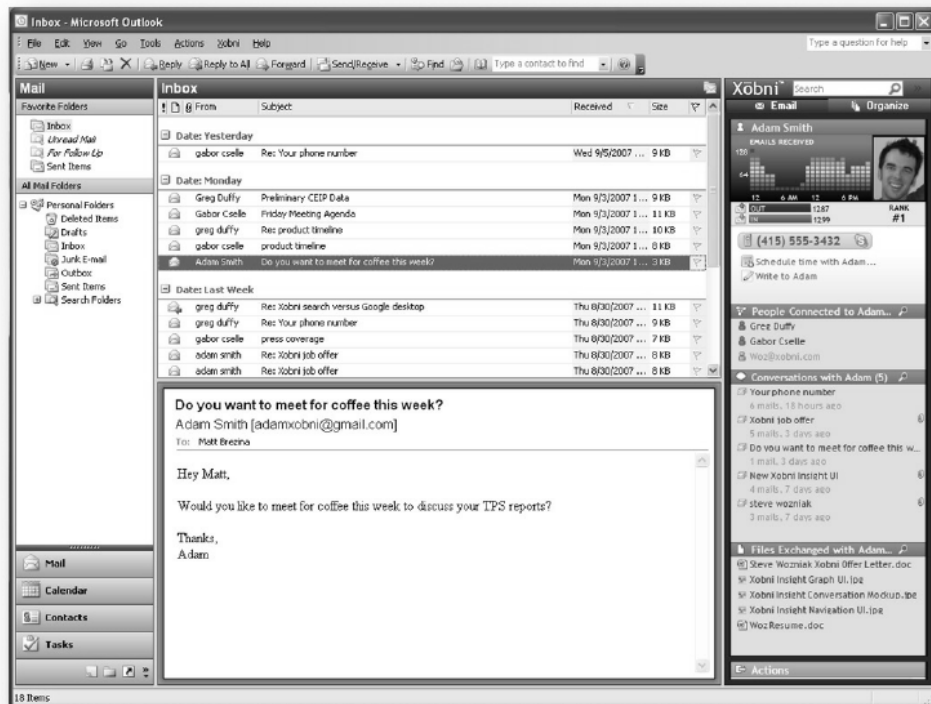
забывать и о серверных продуктах от Microsoft, с которыми работает Outlook, а именно о MExchangeServer и MSOfficeSharePointServer. Так что возможностей открывается масса, а способов использования всего этого богатства можно придумать огромное множество. Не претендуя на истину в последней инстанции, расскажем, как Outlook применяет автор этих строк.

Итак, Outlook используется для работы со всей служебной корреспонденцией (в чем мы работаем с личной почтой – расскажем чуть позже). Для того чтобы автоматизировать предварительный разбор входящих сообщений, целесообразно применять правила (ссылка: <http://office.microsoft.com/en-us/outlook/HA100968031033.aspx>), раскладывающие письма, удовлетворяющие определенным условиям (ключевые слова в теме, автор письма и т.д.), по соответствующим папкам. Впрочем, слишком увлекаться правилами не стоит. Некоторые консультанты советуют создать в Outlook отдельные папки для писем от всех сотрудников подразделения. Практика, однако, показывает, что такой подход не только не способствует повышению продуктивности, но даже снижает ее. Причина очевидна – письма от сотрудников автоматически раскладываются по папкам, и, чтобы прочесть их, нам приходится последовательно входить в каждую из папок. К тому же, мы не видим письма "в общей куче" сразу же после его поступления, так что во многих случаях не можем оперативно отреагировать на важное сообщение. И это не голословные утверждения автора – примеры того, насколько негативно подобная практика влияет на продуктивность сотрудников, автор наблюдал ежедневно во время работы в одной из компаний, где подобные вещи являлись частью корпоративного стандарта по управлению временем. Ответа на некоторые письма приходилось ждать часами. Абсолютный рекорд – полгода (как бы невероятно это ни звучало, мы говорим чистую правду). Так что не увлекайтесь правилами сверх меры. В Outlook'e автора было только два правила. Одно из них помещало в отдельную папку анкеты студентов (после прохождения тренинга слушатели заполняют анкеты в онлайн, на сайте Центра Знаний, после чего они приходят по почте тренеру, начальнику учебного отдела и всему отделу продаж). Второе откладывало в сторонку письма, пришедшие на общий список рассылки Центра Знаний (обычно это были запросы на получение дополнительной информации, вопросы по ценам и ассортименту тренингов и т.д.). Все остальные письма попадали во "Входящие", где

мы читали их в хронологическом порядке (снизу вверх), сразу же отвечая на те из них, на которые можно было ответить без каких-либо дополнительных телодвижений, и помечая "флажками" те, над которыми еще надо будет поработать. После того, как все необходимые действия выполнены, "флажки" заменяются на отметки о выполнении. Кстати, "флажок" может быть и "срочным", имеющим конечную дату выполнения, а благодаря новому функционалу Outlook 2007 мы теперь можем видеть предстоящие нам задачи прямо в календаре, что очень удобно.



С другой стороны, раскладывать письма по папкам нам просто не было нужно, благодаря Хобни (ссылка: <http://www.xobni.com>) – чудесному плагину для Outlook, добавляющему возможность видеть полные контактные данные респондентов и связи между ними (причем телефоны, адреса и т.д. извлекаются не только из полей To, Cc и Bc, но и из тела каждого содержащего их письма), а также все цепочки сообщений и все файлы, которыми мы когда-либо обменивались с каждым респондентом. Плюс мощные возможности по аналитике и поиску. Вот и все – папки не нужны, ведь в переписке всегда легко найти что угодно! Такой вот "социальный" функционал внутри Outlook. К тому же, Хобни прекрасно интегрируется с популярными социальными сетями, такими как LinkedIn Facebook.



Письма после прочтения или ответа на них мы не удаляем, хотя многие консультанты советуют это делать (в частности, те, кто создавал стандарт управления временем для моего прошлого работодателя). С точки зрения психологии, удаление письма после выполнения всех связанных с ним действий символизирует завершение работы над задачей, ставит точку в вашей работе. Однако автор привык иметь под рукой полный архив всей своей переписки и уже не раз извлекал из этого выгоду – легко доказать свою правоту, если имеется документальное подтверждение! Конечно, есть одна проблема: размер почтового ящика на сервере Microsoft Exchange в некоторых компаниях просто ничтожный (а если вы планируете работать с почтой и за пределами офиса, лучше пользоваться именно ящиком на сервере). Поэтому приходилось время от времени переносить содержимое ящика в локальные папки, но тут уж ничего не поделаешь. Кстати, Xobni работает только с почтовым ящиком на сервере.

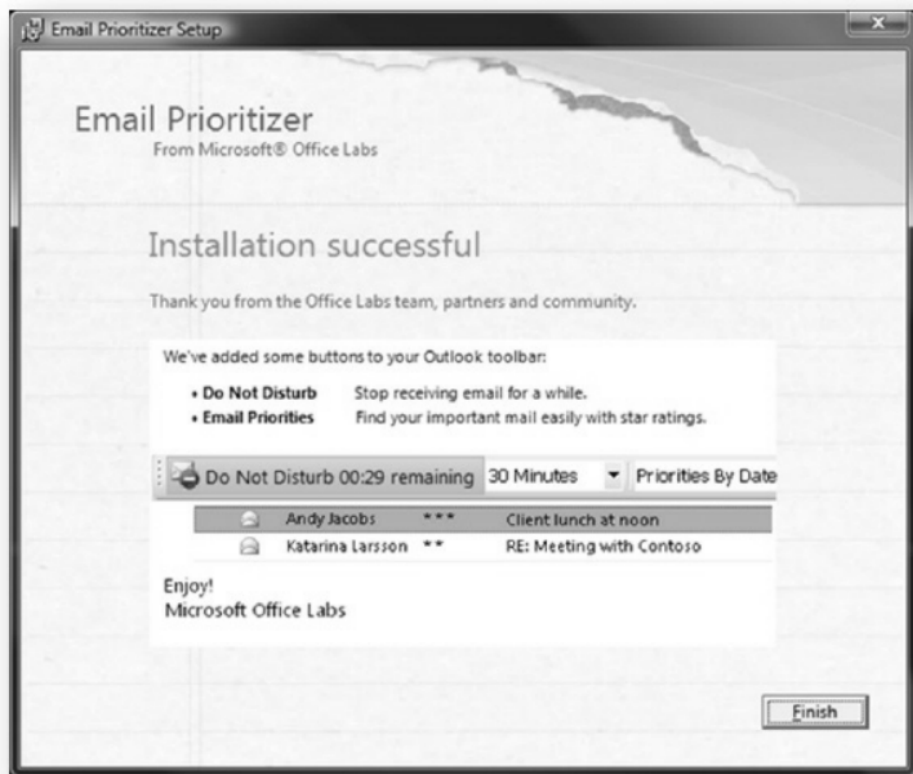
Если же необходим почтовый архив, не привязанный к рабочей машине, отличным средством для его создания может стать

MailStoreHome (ссылка: <http://www.mailstore.com/en/mailstore-home.aspx>). Эта замечательная программа не только делает полный бекап почтовых аккаунтов из разных источников, но и позволяет потом просматривать этот архив, записывать архивный DVD и делать сложные поисковые запросы к базе писем. Вот вам и еще одна возможность найти что угодно. Компетентный читатель, конечно, скажет, что можно поступить проще, воспользовавшись экспортом из Outlook'a в файл. Да, так будет проще, вот только для того, чтобы просматривать такой архив, тоже понадобится Outlook, да и расширенных возможностей поиска по базе писем вы не получите.



Еще один плагин к Outlook'у, который тоже отлично помогает в деле персональной продуктивности, – это EmailPrioritizer (ссылка: <http://www.officelabs.com/projects/emailprioritizer>) от MicrosoftOfficeLabs (ссылка: <http://www.officelabs.com>). Эта "софтинка" на основе определенных (причем легко подающихся редактированию) правил автоматически приоритезирует входящие сообщения, так что можно сразу, даже еще не читая письмо, увидеть, насколько оно для вас важно. Появляется возможность также устанавливать приоритет письма в ручном режиме, просто оценивая его определенным количеством

звездочек, точно так же, как мы оцениваем фотографии и музыкальные композиции. А еще в инструментальной панели Outlook'a появляется большая кнопка "Не беспокоить", прекращающая отображение новых сообщений на определенный (по умолчанию – 30 мин.) промежуток времени. Этот режим стоит включать во время занятий делами, требующими концентрации внимания, например, работы над каким-либо документом. Вот, пожалуй, и все, что касается почты. Единственное, что стоит добавить, – это то, что, кроме "флажков" и пометок о выполнении, письма, как и события и задачи, стоит пометать еще и определенной категорией. Набор категорий обычно прописан в корпоративном стандарте управления временем. Категории, принятые в Центре знаний, нас, в принципе, устраивали, но в своем КПК автору вполне достаточно только двух категорий – "Личное" и "Службное". Но о КПК мы еще скажем чуть позже, а пока вернемся к Outlook'у.

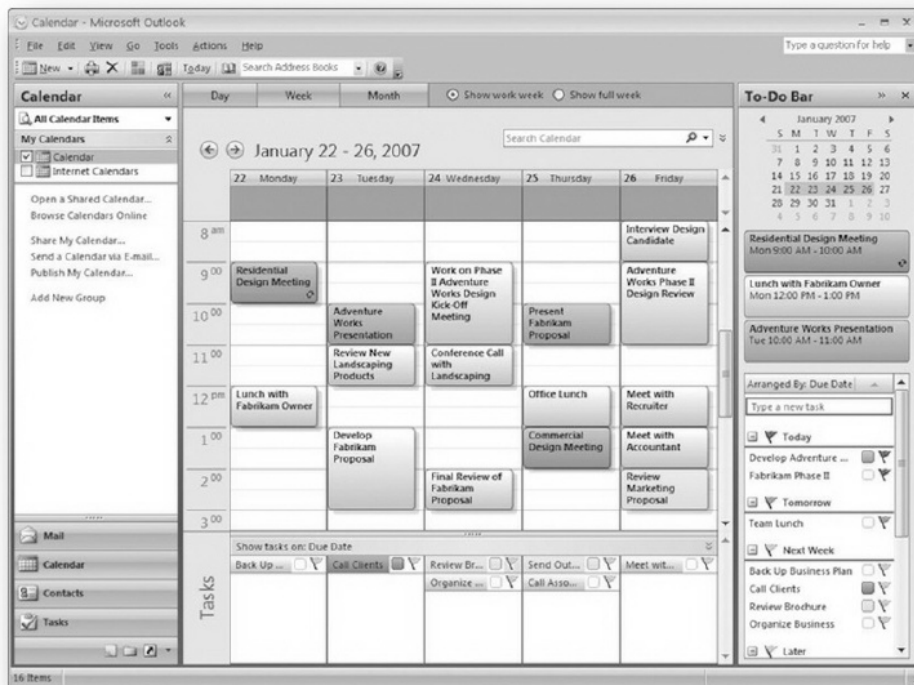


С почтой мы, как уже сказано выше, разобрались. На очереди –

календарь. В рамках учебного отдела мы все дали друг другу общий доступ к своим календарям, так что в любой момент можем видеть, кто и чем занимается. При работе с календарем у автора есть два правила.

Первое правило: заранее планировать дела, встречи и т.д. При этом нам очень не нравятся такие вещи, как шаблонные календари (или ПРВ – "Планирование Рабочего Времени"), в которых уже "забито" время на работу с почтой, планирование на день, обед и т.д., так что в конце концов день в календаре выглядит "сплошным блоком". Конечно, в ПРВ есть некоторый смысл – он нужен, чтобы привить новым сотрудникам привычку работать по четкому плану. Но для нас календарь полезен только тогда, когда мы можем, не вникая в подробности, с одного взгляда увидеть, когда человек занят, а когда относительно свободен, на какие дату и время запланированы какие-то мероприятия или встречи. Поэтому хорошая идея – заранее отмечать в календаре только встречи и планируемые дела. При этом тренинги обычно попадают в календарь как дела на весь день (точнее, на несколько дней) и отображаются в верхней части представления рабочей недели.

Второе правило – сразу же после выполнения какого-либо дела надо отметить в календаре, чем вы только что занимались. При этом к концу дня он (день) в календаре становится опять-таки "сплошным блоком". Таким образом, дни прошедшие будут заполнены делами, и календарь теперь легко и удобно использовать для составления отчета, а дни грядущие содержат только наиболее важные из планируемых дел. Применение категорий с целью классификации дел в календаре также приветствуется, более того, очень желательно.

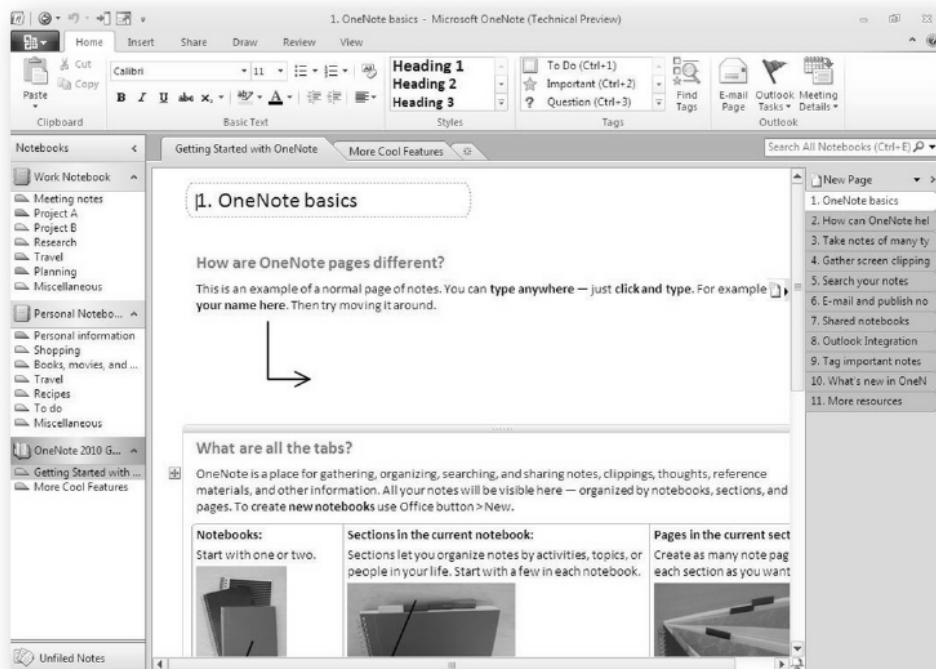


О контактах Outlook мы здесь говорить не будем – локально мы их не храним (за редкими исключениями), пользуясь адресной книгой компании, к тому же, Ховні заботится о контактах. А персональные контакты лучше хранить в КПК. Так они всегда будут под рукой, да и вам будет спокойнее.

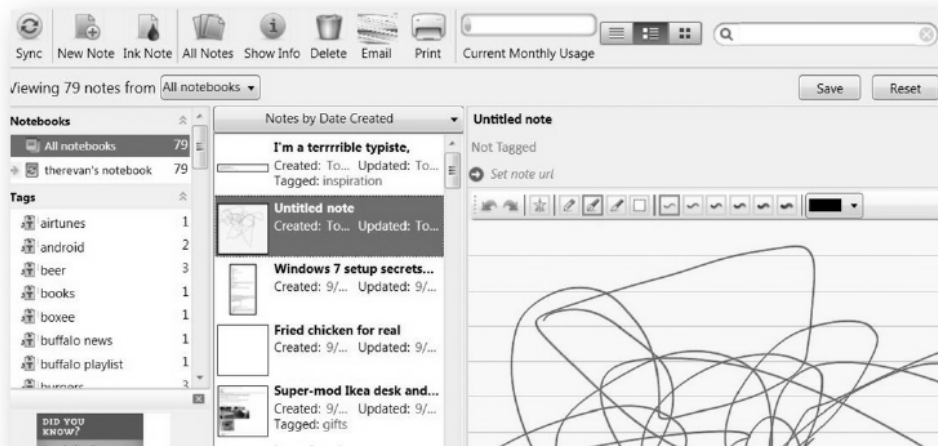




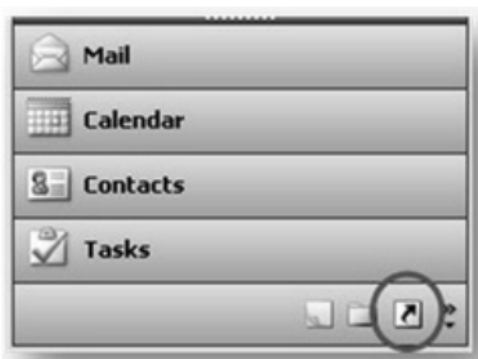
Задачи – одна из наиболее продвинутых фиш Outlook'a. Вы можете как планировать свои собственные действия, так и ставить задачи другим членам команды и получать отчеты об их выполнении. С задачами мы тоже работаем "сплошным списком" (причем, в основном на КПК). Различные представления списка – это хорошо, но для нас вполне достаточно стандартных *Active Tasks*, *Overdue Tasks*, *By Category* и *By Person Responsible*. Естественно, очень удобно пользоваться при этом категориями. Как уже было сказано выше, в 2007-м Outlook'e наконец-то задачи стали отображаться и в календаре, что на порядок удобнее стандартного представления списка задач с распределением их по времени.



Заметки в Аутлуке мы используем только на КПК и с Exchange'м не синхронизируем. Вообще же, для ведения заметок лучше использовать более подходящие инструменты, о которых мы уже говорили ранее, например, Microsoft Office OneNote 2007 или Evernote (ссылка: <http://evernote.com/>), который нам нравится больше, т.к. хранит заметки у себя на сервере и с ними можно работать через браузер или через Evernote for Windows Mobile на коммуникаторе. У обеих "софтинок" возможности по работе с заметками очень широкие – структурирование, поддержка разных видов заметок, захват изображений с экрана и снимков веб-страниц, распознавание текста на картинках и т.д. К тому же виртуальных блокнотов в обеих программах можно создать несколько. Очень удобно использовать их для сбора и систематизации информации перед написанием статьи или обзора. Кстати, обе "софтинки" прекрасно интегрируются с Outlook.



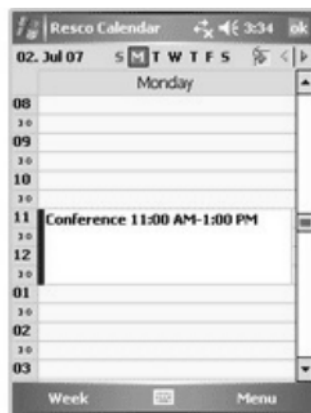
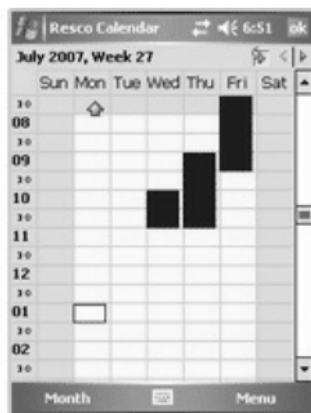
Еще одна вещь, которой автор довольно активно пользуется в Аутлуке, – это ярлыки (Shortcuts). Очень удобная, надо сказать, фица – создать себе ярлыки для быстрого доступа к определенным папкам программы.



Ну вот вкратце и все, что нам хотелось рассказать о нашем личном стандарте использования Outlook. Он прост и незамысловат, но позволяет автору быть очень продуктивным и быстро реагировать на изменения ситуации. Единственная вещь, не затронутая в этом обзоре, – это плагин TaglocityforOutlook (ссылка: <http://www.taglocity.com/>) от MicrosoftOfficeLabs, позволяющий присваивать письмам метки (теги) для быстрого поиска. Впрочем, это продукт на любителя – почти того же можно добиться за счет использования категорий.

## Помощник в кармане

Что ж, мы поговорили о большом Outlook'e, пора поговорить и о маленьком, карманном. Да, вы абсолютно правы, речь пойдет о PDA – почти полноценном компьютере, который тихо лежит в кармане большинства из нас, ожидая своего часа. В личной системе управления временем автора КПК и Pocket Outlook играют огромную роль. Там ведутся все рабочие записи (в заметках, которые с сервером не синхронизируем). Там же хранятся личные контакты, туда же приходит корпоративная почта, "карманный" календарь синхронизируется с Exchange'вским календарем и там же ведется персональный список задач (не синхронизированный с сервером).



Вообще же, по большому счету, без КПК говорить о тайм-менеджменте не стоит вообще. КПК – это ключевой (центральный) компонент системы управления временем, поскольку он всегда с нами (в офисе и вне его, в рабочее время, до и после работы), все время в руках, туда записывается абсолютно все и очень многое потом попадает в том или

ином виде в "большой" Outlook. Особенно хороши в качестве такого "центра личной продуктивности" девайсы на базе Palm OS. В них выгодно сочетаются удобство и простота использования, функциональность и быстрдействие. Первым PDA автора был SONYClieT615C, работающий под управлением PalmOS 4, и впечатления от него остались самые радужные. В смысле юзабилити WindowsMobile пока еще очень далеко до PalmOS, жаль, что эта система сейчас не очень популярна. Впрочем, возможно, все еще изменится...

Однако мы слегка отвлеклись. Вернемся же к обсуждению тех выгод, которые сулит нам применение PDA в качестве центра персональной продуктивности. Мы не тратим много времени на разбор возможностей PocketOutlook по той причине, что большую часть возможностей большого Outlook'a (за исключением разве что "Журнала") мы уже рассмотрели ранее. Единственное, что стоит добавить, так это то, что в PocketOutlook на первый план выходит работа с задачами, для которых, как советуют некоторые эксперты (в частности, Вася Кислый: ссылка: <http://time-mngmnt.narod.ru/>), стоит создать несколько категорий и принять для себя некоторые правила, касающиеся движения задач из категории в категорию. Самые простые из таких правил выглядят так: вначале все мысли, задачи, дела, встречи и т.д. помещаются в общую категорию-свалку. Один или два раза в день следует проводить разбор "свалки", перемещая задачи в категории для текущих дел, для отложенного "на потом", для дел, которые нужно поручить кому-то другому. Вот и весь секрет. Записывайте все, что приходит в голову, и один-два раза в день потратьте 15 минут на приведение своих записей в порядок, – и ваше время будет у вас под контролем!

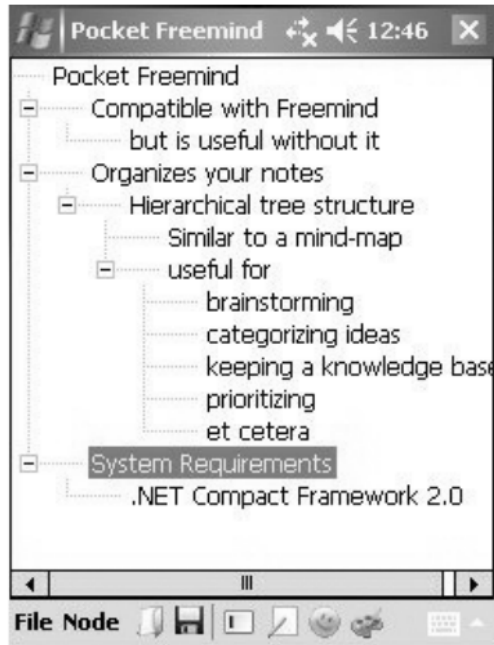
Теперь же хотелось бы рассказать о других приложениях, позволяющих использовать PDA более эффективно. Первое, что приходит в голову – это VITOAudioNotesTouch (ссылка: <http://vitotechnology.com/mobile-audio-recorder.html>), приложение, позволяющее делать аудиозаметки. Этим MP3-диктофоном автор пользуется каждый день и очень им доволен. Технология проста — вместо ведения записей во время совещаний и просто в течение дня, ведется их аудиозапись, появляющиеся мысли и задачи надиктовываются в коммуникатор. А в установленное время эта свалка разбирается – записи прослушиваются и становятся задачами или событиями в календаре (благо, программа имеет удобные средства поиска и сортировки записей по дате).



Как мы уже писали выше, все свои персональные контакты автор хранит в PDA. И если в большом Outlook'e работать с контактами довольно удобно, то в PocketOutlook дела с управлением контактами обстоят не столь хорошо. Исправить ситуацию поможет еще одна программа от VITOTechnologies, а именно VITOFunContacts (ссылка: <http://vitotechnology.com/contact-manager.html>). С ней найти нужный контакт можно в считанные секунды, а интерфейс приложения – просто произведение искусства, и, как и у предыдущей программы, пальцеориентирован.



Конечно, заметки PocketOutlook вполне функциональны, но довольно часто (а по правде говоря, так практически всегда) требуется не просто линейный список, а некоторая иерархия записей. Для этой цели существует масса приложений-аутлайнеров, однако лучшими нам кажутся PocketFreeMind (ссылка: <http://sourceforge.net/projects/pocketfreemind/>) и ReenSoftOutliner (ссылка: <http://www.reensoft.com/Outliner/>). Первое хорошо тем, что сохраняет документы в формате FreeMind. Поскольку экран PDA очень мал, вместо майндмэпа PocketFreeMind отображает древовидную структуру, но при открытии таких файлов на большом компьютере они становятся самыми настоящими "ментальными картами".



Второе приложение (ReenSoftOutliner) точно так же может использоваться как ПО для управления проектами, список дел или покупок и т.д. Однако при этом предоставляются дополнительные возможности, такие как чекбоксы, прогресс-бары и т.д. Радует то, что обе программы абсолютно бесплатны.



Outliner		12:00a		ok
B	Item	C	Qty	Price
<input type="checkbox"/>	▼ Walmart	☆		\$18.92
<input checked="" type="checkbox"/>	◆ Bath-set	☆	1	\$18.92
<input type="checkbox"/>	◆ Turkey	★	1	
<input type="checkbox"/>	▼ RadioShack	☆		\$99.98
<input type="checkbox"/>	◆ Flashlight	☆	1	
<input checked="" type="checkbox"/>	◆ Compass	☆	2	\$99.98
<input type="checkbox"/>	◆ Soldering gun	★		
<input type="checkbox"/>	▼ Amazon	☆		\$35.97
<input checked="" type="checkbox"/>	▼ Book	☆		\$17.98
<input checked="" type="checkbox"/>	◆ The-hobbit and-The lord-of-the Rings	☆	1	\$17.98
<input type="checkbox"/>	▼ DVD	☆		\$17.99
<input type="checkbox"/>	▲ Star Wars	☆	1	\$17.99

New ▲ Edit View Tools    

Один из вариантов применения заметок на мобильных устройствах – это хранение разнообразных паролей (сайты, кредитные карточки, почта, онлайн-сервисы и т.д.). Конечно, можно записывать свои пароли в заметках PocketOutlook или в аутлайнерах, но есть и более удобный способ – использовать специальное ПО. Таких программ тоже существует немало, но мы пользуемся мобильной версией знаменитого KeePass (ссылка: <http://keepassd.sourceforge.net/>), позволяющего удобно и безопасно хранить всю вашу конфиденциальную информацию.



Еще одна вещь, которую стоит сказать о PDA: ваш коммуникатор – хоть и маленький, но компьютер, причем по своей вычислительной мощности вполне способный поспорить с дешевыми нетбуками. Производительности современных коммуникаторов более чем достаточно для выполнения простых офисных задач, таких как создание и редактирование текстовых документов, электронных таблиц и презентаций, интернет-серфинг, работа с почтой и обмен мгновенными сообщениями. Единственное, что иногда нам мешает, – это маленький экранчик с ничтожным разрешением. Идея о том, как побороть это ограничение, уже давно витала в воздухе, пару лет назад Palm собиралась выпускать мобильные компаньоны для своих коммуникаторов под названием PalmFoleo (ссылка: [http://blog.palm.com/palm/2007/05/the\\_palm\\_foleo.html](http://blog.palm.com/palm/2007/05/the_palm_foleo.html)), но потом почему-то закрыла этот проект (и очень жаль, так как автор этих строк сразу же подписался на уведомление о доступности товара для заказа).



В мире WindowsMobile эстафету перехватила корпорация Celio, выпускающая продукт под названием REDFLYMobileCompanion (ссылка: <http://www.celioscorp.com/companion>), позволяющий работать с коммуникатором на большем экране с нормальным разрешением и со стандартной клавиатурой (хотя нам виртуальная экранная клавиатура кажется намного более удобной, чем "железная"). Стоит такое чудо столько же, сколько и неродившийся PalmFoleo, а именно \$199, что очень неплохо.



Если же вы привыкли работать с настоящим ноутбуком или нетбуком, Celio предлагает программный продукт под названием REDFLYMobileViewer (ссылка: <http://www.celiocorp.com/viewer>), предоставляющий возможность работы с коммуникатором в окне или в полноэкранном режиме с разрешением до 1024x768 и выше. Штука неплохая, вот только для работы с ней необходимо установить в коммуникатор специальный драйвер, причем работоспособность его на любом девайсе не гарантируется (хотя на Glofishx600 автора все заработало безукоризненно). К тому же программа стоит денег (вернее, будет стоить, когда выйдет из стадии бета-версии).

The screenshot shows a mobile browser interface for SmartphoneMag.com. At the top, there's a navigation bar with icons for Disconnect, Send, End, Left, Ok, Right, Start, Home, Today, Messaging, and Web. Below that is a search bar with the text "Google! Dustin Search" and a "Search" button. The main content area features a large banner for "Give the Gift of Life..." with an "iPhone Life" ad and a "Save 65% Click Here" button. The main article is titled "Werner 'Menneisyyis' Ruotsalainen" and includes a sub-headline "Major Java MIDlet manager update: now, parallel execution possible under Jbed etc." and a "bio" link. A sidebar on the left lists "Experts' Pages" and a "Search the Blogs" section. A right sidebar shows "Recent comments".

Существует программа, лишенная этих недостатков, абсолютно бесплатная и работающая через ActiveSync. Называется она MyMobiler (ссылка: <http://www.mymobiler.com/>). Вещь, надо сказать, просто отличная, вот только большие разрешения использовать с ней, увы, не получится. Компенсацией (в некотором роде) является возможность зумить, но ведь это не совсем то, чего хотелось бы. Практика, однако, показывает, что функционала MyMobiler вполне достаточно для более-менее комфортной работы.



Раз уж речь зашла о комфортной работе, стоит упомянуть о SPBMobileShell (ссылка: <http://www.spbsoftwarehouse.com/products/mobileshell/?en>) – без сомнения, наиболее удобной из существующих на данный момент оболочек для WindowsMobile. SPBShell – это потрясающе красивый и очень шустрый пальцеориентированный интерфейс.



Единственный ее конкурент, как нам кажется, – это PointUI (ссылка: <http://www.pointui.com/>), на который тоже стоит обратить внимание.

Впрочем, рассказ об оболочках для PDA слегка выходит за рамки темы этой книги, так что предоставим читателю самому найти ответ на этот

весьма интересный вопрос – какой интерфейс для WindowsMobile выбрать.



## Полезные веб-приложения

Последняя тенденция в деле софстроения – это реализация нужного функционала не в виде привычного десктопного приложения, а в форме онлайн-сервиса. Такой подход сулит массу преимуществ. Во-первых, на свою машину не нужно ничего устанавливать, во-вторых, не надо заботиться об обновлениях версий ПО, в-третьих, вы можете получить доступ к своим данным откуда угодно – из дома, с работы, с



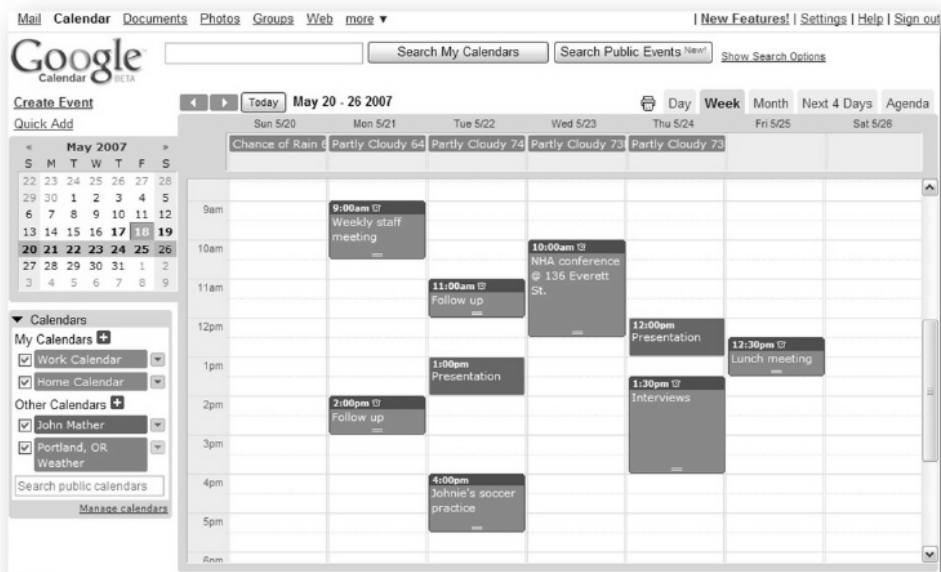
мобильного телефона и т.д.

Все вышесказанное касается как общедоступных, так и корпоративных веб-приложений. Для корпоративных пользователей есть свои преимущества. Достаточно установить на компьютер ОС и ввести машину в домен, и больше ничего не требуется – новый сотрудник может выполнять свои рабочие обязанности. Все, что ему для этого нужно, будет открываться в браузере. Плюс опять-таки централизованное управление, обновление, резервное копирование и т.д.

Если же речь идет об общедоступных сервисах, то хорошей новостью является то обстоятельство, что довольно часто они бывают абсолютно бесплатными. Правда, платить за это приходится просмотром рекламы, но это небольшая цена за тот функционал, который мы получаем взамен.

Итак, какой функционал приходит нам в голову, когда мы говорим о средствах повышения персональной продуктивности? Конечно же, календари и списки задач! Таких сервисов действительно существует масса. Мы же расскажем только о нескольких наиболее заметных из них.

Начнем с календаря. Автор этих строк (как и многие из вас) пользуется GoogleCalendar (ссылка: <http://calendar.google.com>). Конечно, сервисов для ведения онлайн-календаря в Интернете не счесть – такие возможности предлагают и Yahoo (ссылка: <http://calendar.yahoo.com/>), и Microsoft (ссылка: <http://calendar.live.com/>), и многие другие компании (например, ссылка: <http://www.freebielist.com/reviews/category/free-reminder-and-calendarservices/>).



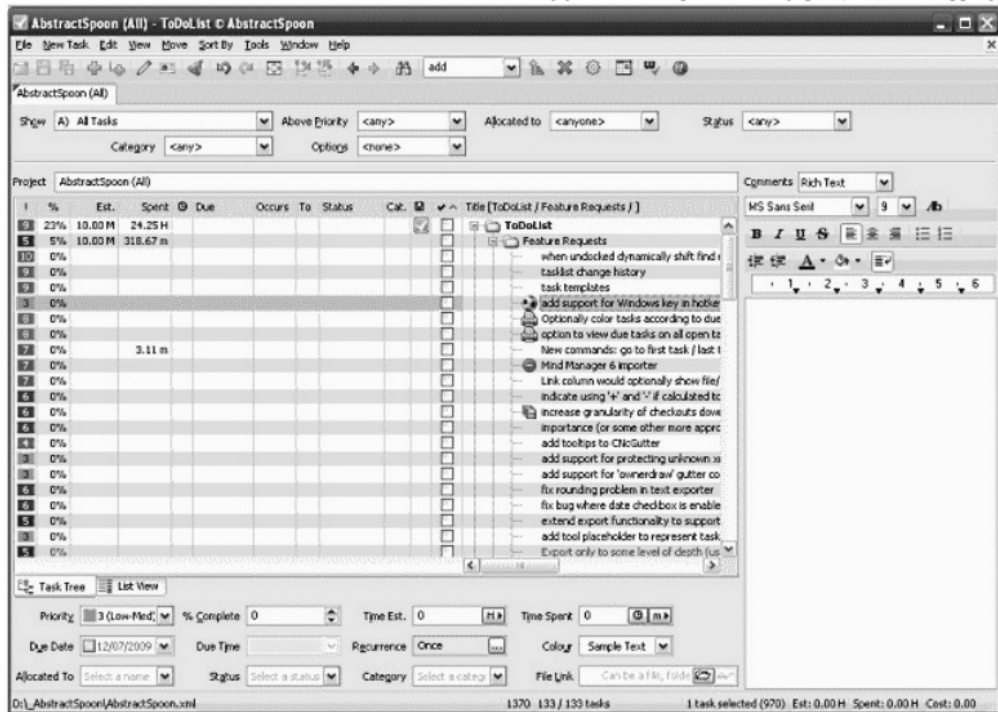
Почему же Google? Ответ прост – все дело в магии Google. Большинство их продуктов выглядят простыми, иногда даже примитивными, но при ближайшем рассмотрении оказывается, что они вполне функциональны, более того, даже удобны. К тому же сервисы Google отлично интегрируются друг с другом, и видеть предстоящие события в своем календаре вы можете прямо из Gmail (ссылка: <http://mail.google.com/>). То же самое касается списка задач и документов. А чего стоит оффлайновый режим (ссылка: <http://gmailblog.blogspot.com/2009/03/view-google-calendar-offline.html>)! Если вы используете laptop или netbook, вы получаете отличную возможность работать с вашим календарем даже тогда, когда вы не подключены к Интернету. Для работы с гугловскими сервисами на коммуникаторе мы используем Google2Go (ссылка: <http://www.freewarerocketpc.net/ppc-downloadgoogle2go.html>, кстати, похожая "софтинка" есть и у Yahoo! – ссылка: <http://mobile.yahoo.com/go>).



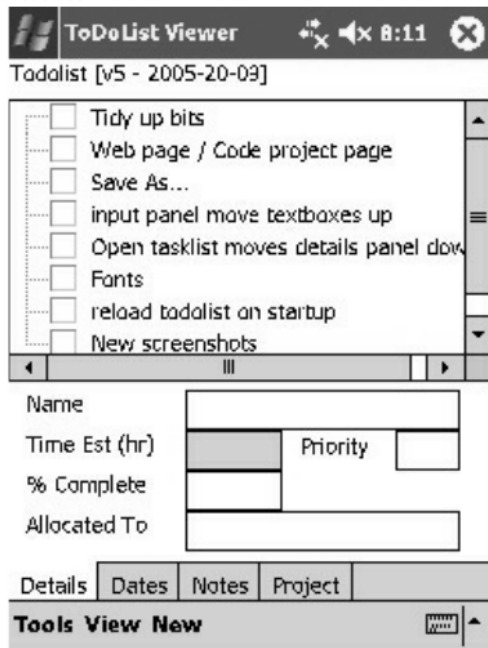
Еще одно небольшое приложение под названием ActiveGcSync (ссылка: <http://www.milow.net/public/projects/activegcsync-project-page.html>) позволяет синхронизировать календарь PocketOutlook с гугловским календарем.



Теперь о списке задач. Автор этих строк не использует онлайнные приложения для работы с задачами. Для этого на его нетбуке установлен ToDoList от AbstractSpoon (ссылка: <http://www.abstractspoon.com/>) – потрясающий менеджер задач, до которого аналогичному функционалу Outlook'a еще расти и расти. "Софтинка" чрезвычайно удобна и абсолютно бесплатна.




К тому же, есть версия для WindowsMobile – ToDoListPPC (ссылка: <http://www.codeproject.com/KB/mobile/ToDoListPPC.aspx#xx1067035xx>), позволяющая работать в пути с тем же списком задач, что и на большом компьютере.



Если же речь идет об эпизодических, "одноразовых" задачах, автор пользуется гугловскими задачами (ссылка: <http://mail.google.com/mail/help/tasks/>), которые тоже неплохи, но не так удобны, как ToDoList (в частности, невозможно выстроить иерархию задач).

Но вернемся к онлайн сервисам для управления задачами. И первым, конечно, стоит упомянуть знаменитый RemembertheMilk (ссылка: <http://www.rememberthemilk.com/>), который по праву считается самым мощным на данный момент онлайн сервисом планирования. Сервис имеет многоязычный интерфейс, умеет работать с e-mail, SMS, RSS, Twitter'ом, ICQ, Google Talk, Jabber, Skype и др. Есть возможность предоставить доступ к своим задачам другим пользователям, имеются мощные средства сортировки, категоризации, поиска, есть интеграция Gmail и Google Calendar, синхронизация с мобильными устройствами и даже оффлайн режим с GoogleGears!

Ласкаво просимо! Українська Вже зареєстровані? [Увійти](#)




Додому [Зареєструватися \(Безкоштовно!\)](#) [Сервіси](#) [Блог](#) [Допомога](#)

- Управляйте завданнями будь-де
- Отримуйте нагадування електронною поштою, за допомогою SMS або IM
- Поділіться вашими завданнями
- Доступ з вашого телефону
- Керуйте завданнями оффлайн
- Використовувати з Google Calendar
- Додати завдання на Google
- Реєстрація безкоштовна!

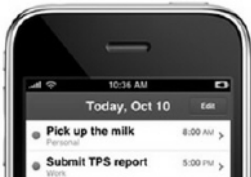
**Найкращий спосіб керувати вашими завданнями.  
Ніколи не забувайте молоко (чи будь-що інше) знову.**

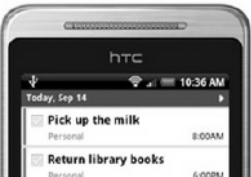
**Зареєструватися** Чи [перегляньте презентацію](#)


БЕЗКОШТОВНО



Available on the iPhone  
**App Store**









Available on  
**ANDROID**


Remember The Milk також доступно для...




Google Calendar



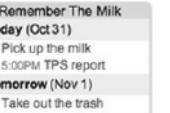
Оффлайн доступ



Twitter



BlackBerry



Gmail Gadget

Следующий на очереди – Toodledo (ссылка: <http://www.toodledo.com/>), еще один мощный онлайн-органайзер, имеющий практически все фишки предыдущего нашего героя, плюс возможность распечатать буклет со своими задачами и событиями, размер которого специально подогнан, чтобы можно было носить его в бумажнике. Естественно, есть мобильный доступ и приложение для iPhone. В общем, есть все, кроме оффлайнового доступа.



An easy to use, online to-do list. Get organized, stay motivated, and be more productive.

### Organize Your Tasks

Use **folders**, **subtasks**, **due-dates**, **priorities**, **tags**, **contexts**, **goals**, **notes**, **time estimates** and other information to easily organize, search and sort through your tasks.

Task	Folder	Due Date	Priority
<input type="checkbox"/> Finish the proposal	Work	Jan 21, 2009	High
<input checked="" type="checkbox"/> Organize my to-do list	Personal	Jan 21, 2009	High
<input type="checkbox"/> Fix the team server	Chores	03/17, 2007	Medium
<input type="checkbox"/> Buy groceries	Shopping	Jan 21, 2009	Low
<input type="checkbox"/> Clean house	House	Jan 21, 2009	Low
<input type="checkbox"/> Bank	Personal	Jan 21, 2009	Low

### Improve Your Productivity

Having a single place where all your to-dos are permanently stored and easily accessible will allow you to relax, knowing that you won't forget anything. Toodledo's **holistic**, email and sms reminders, and sortable online to-do list will help you remember to complete tasks on-time.

For those of us who are **procrastinators**, Toodledo has a **special tool** that analyzes dates, priorities, time estimates, and other characteristics to create a customized schedule of the best use of your time.

### Go Anywhere

Always have your to-do list at hand. You can get Toodledo on your **mobile phone**. In your email, on your calendar, in your RSS reader, via IM, and integrated directly into your **web browser**. You can even print up a special **foldable booklet** that will fit in your pocket.

### Collaborate

Easily work with other people on shared projects with Toodledo's **collaboration tools**. A permission system allows you to set exactly who has the ability to read, add and edit your tasks.

### Customize

Everybody is different and everybody has their own way of managing their tasks. This is why Toodledo can easily be **customized** to suit your needs. If you don't see the functionality that you want, **let us know** and we will add it.

### Import Your Existing Tasks

If you already use a task manager, you won't want to type in your tasks all over again. Toodledo can import tasks from many sources, including your **Palm OS PDA**, **Microsoft Outlook**, **Apple's iCal**, and **other online to-do lists**.

### Web 2.0 Buzzword Compliant

[Sign In](#)

Email:

Password:

Remember me for next time

[Login using OpenID...](#)

[Forgot your password?](#)

It's free and only takes 31 seconds to sign up.  
What do you have to lose?

Yes	No	Yes	No
No	Yes	Yes	No
No	Yes	Yes	No
No	Yes	Yes	No
No	Yes	Yes	No
No	Yes	Yes	No
No	Yes	Yes	No
No	Yes	Yes	No
No	Yes	Yes	No
No	Yes	Yes	No
No	Yes	Yes	No

**Compared to the rest**

See how we **stack up to the competition**.



iPhone™

Toodledo is now available on the iPhone.

Из менее известных собратьев рассмотренных сервисов можно вспомнить о Ta-DaList (ссылка: <http://tadalist.com/>) и RoughUnderbelly (ссылка: <http://roughunderbelly.com/user/login>). Первый из них – обычный менеджер задач, особо не выделяющийся своим функционалом, но, тем не менее, имеющий все наиболее востребованные фишки. Второй – более амбициозный, не столь функциональный, но с возможностью визуализации вашей продуктивности в виде графиков. Кстати, советуем посмотреть также на родственный проект – The Printable CEO™ Series (ссылка: <http://davidseah.com/blog/the-printable-ceo-series>), макеты бумажных органайзеров.

Used by 17404 people for 91368 tasks

# the online ceo

## Productivity for Programmers

Learn Productivity from a Pro. only \$19!

Login

 Username:  Password:  
[Free Signup!](#) | [Forgot my password](#)

Be more productive!

<input type="checkbox"/>	Article paging + permalinks
<input type="checkbox"/>	More Carson ads on Workshops,
<input type="checkbox"/>	Send Perl details to Ryan, Eric, Lu
<input type="checkbox"/>	Podcast questions for why
<input type="checkbox"/>	Write Ruby handout

Create tasks and check them off!

**Timer**

00:48 - **Reset Timer**  
Updated about every other minute.

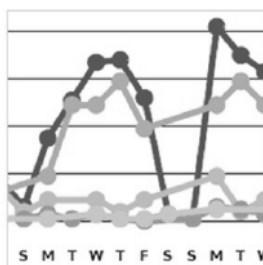
**When is something Worth Doing?**

- 10 It's life-sustaining **billable** world
- 10 It's signing **new** business!
- 5 It's **publishable** code! Ship it!
- 5 It's **sharp** visual design! Show it!
- 5 It's **concrete** planning or accounting!
- 2 It's new **self-promotion**!
- 2 It's a new **article** for the blog!

Set a timer for yourself.

48 points <b>Today</b>		
erna	60	5
erna	120	5
erna	39	1
erna		2

Your points are tallied automatically.



Your performance, in a graph.

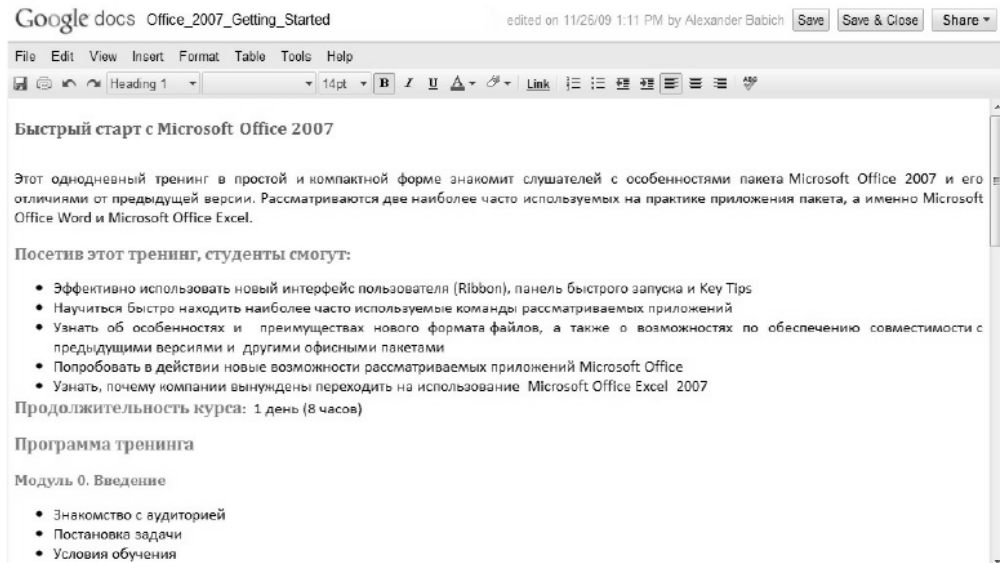
Возможно, стоит также упомянуть о HipCal (ссылка: <http://hipcal.com/>) – такой простенький календарик со списком задач и другими вполне ожидаемыми фидами. Ну, а если вас заинтересовала тема онлайн-органайзеров, более полный список таких сервисов вы можете найти здесь: ссылка: <http://www.solutionwatch.com/450/25-to-do-lists-to-stay-productive/>, – или здесь: ссылка: <http://www.techcrunch.com/2006/05/08/do-more-online-to-do-listscompared/>.



## Офис в Интернете

Что ж, мы поговорили об отдельных приложениях, которые могут помочь нам повысить свою продуктивность. Теперь пришла пора поговорить о целых пакетах приложений для повышения продуктивности труда офисного сотрудника, причем о пакетах, не требующих установки на жесткий диск вашего компьютера. Да, вы правильно подумали – речь у нас пойдет об онлайн-офисных пакетах, реализующих столь модную сейчас доктрину *cloud computing*.

Конечно же, первыми в голову приходят GoogleDocs (ссылка: <http://docs.google.com/>) – один из наиболее известных онлайн-офисных пакетов, стремительно набирающий популярность, оставаясь при этом не самым функциональным, не самым красивым и не самым удобным. Почему? Причин две: магия Google и простой, не перегруженный элементами управления интерфейс. Особым функционалом GoogleDocs тоже не блещет – есть только самые необходимые фишки, но как раз те, которыми мы пользуемся наиболее часто. Есть возможность создавать текстовые документы, электронные таблицы, презентации и конвертировать их в PDF и другие форматы. Плюс мы можем создавать не просто электронные таблицы, а онлайн-формы, к которым можно открыть общий доступ, а результаты заполнения форм разными людьми будут собраны в одной таблице. И не забываем о том, что подобные пакеты предоставляют нам возможность коллективной работы над документами, что может оказаться решающим фактором в выборе – локальный или онлайн-офисный пакет использовать.



The screenshot shows a Google Docs interface. At the top, the title is "Office\_2007\_Getting\_Started" and it was edited on 11/25/09 1:11 PM by Alexander Babich. The document content is in Russian and discusses a training course for Microsoft Office 2007. It includes a list of topics covered, such as the Ribbon interface, file formats, and application features. The course duration is listed as 1 day (8 hours). The program is divided into modules, with the first module being an introduction.

**Быстрый старт с Microsoft Office 2007**

Этот однодневный тренинг в простой и компактной форме знакомит слушателей с особенностями пакета Microsoft Office 2007 и его отличиями от предыдущей версии. Рассматриваются две наиболее часто используемых на практике приложения пакета, а именно Microsoft Office Word и Microsoft Office Excel.

Посетив этот тренинг, студенты смогут:

- Эффективно использовать новый интерфейс пользователя (Ribbon), панель быстрого запуска и Key Tips
- Научиться быстро находить наиболее часто используемые команды рассматриваемых приложений
- Узнать об особенностях и преимуществах нового формата файлов, а также о возможностях по обеспечению совместимости с предыдущими версиями и другими офисными пакетами
- Попробовать в действии новые возможности рассматриваемых приложений Microsoft Office
- Узнать, почему компании вынуждены переходить на использование Microsoft Office Excel 2007

Продолжительность курса: 1 день (8 часов)

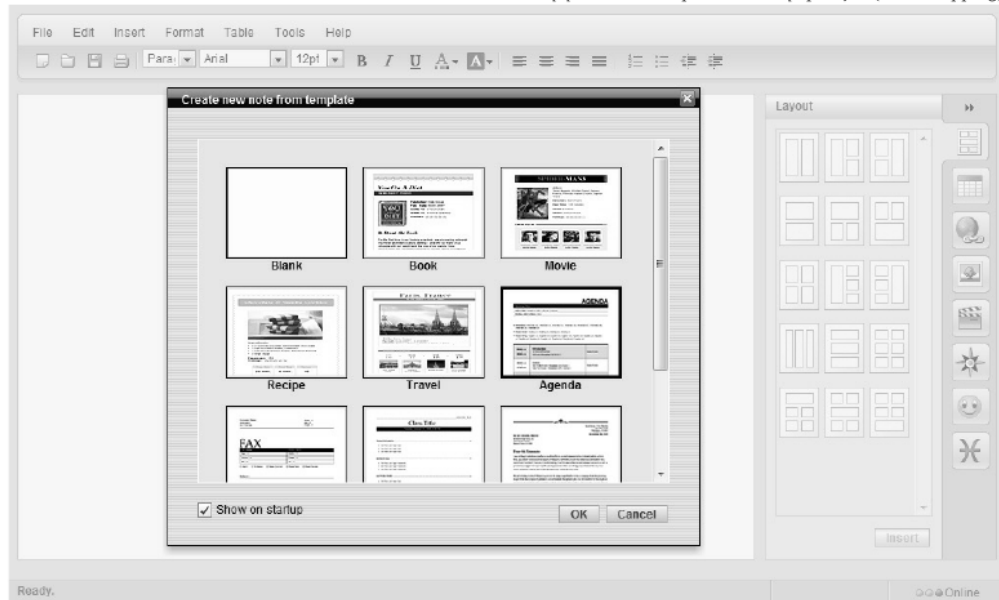
**Программа тренинга**

Модуль 0. Введение

- Знакомство с аудиторией
- Постановка задачи
- Условия обучения

Прелесть GoogleDocs состоит в том, что пакет прекрасно интегрирован с Gmail, GoogleCalendar и другими сервисами Google. К тому же, при условии установки GoogleGears (ссылка: <http://gears.google.com/>), вы получаете возможность пользоваться приложениями и при отсутствии подключения к Интернету.

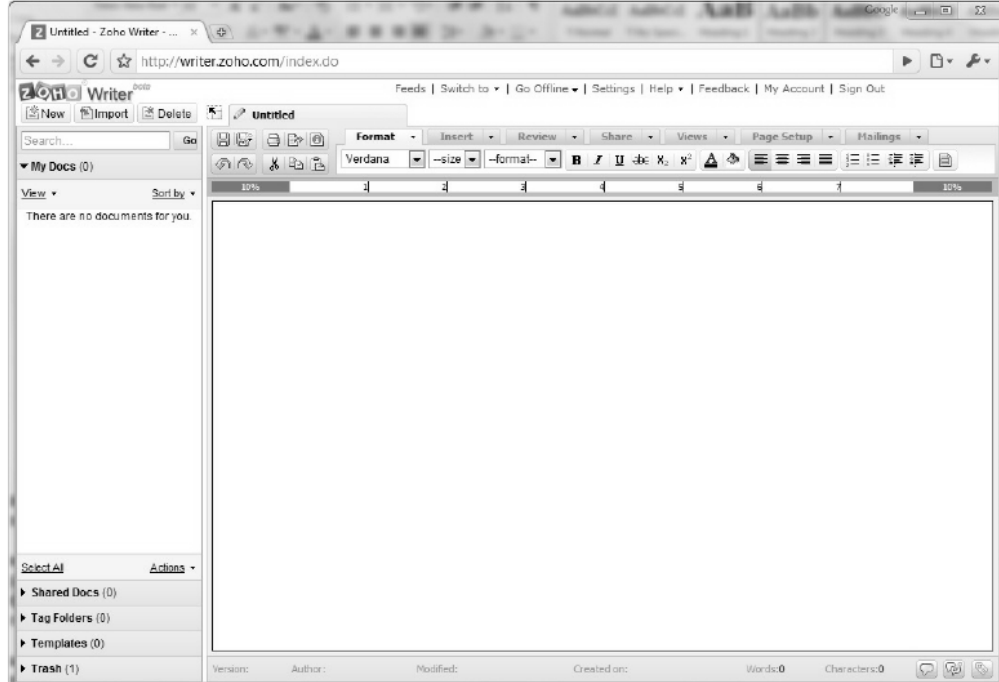
Второй замечательный пакет – это ThinkFreeOffice (ссылка: <http://member.thinkfree.com/>). Этот пакет имеет все тот же набор возможностей – текстовые документы, таблицы, презентации, плюс редактор записок, – которые могут представлять собой конспект лекции, повестку дня, кулинарный рецепт, резюме, блогпост и т.д. Очень неплохая записная книжка с поддержкой HTML-тегов (что означает вставку любых объектов: карт, картинок, видео- и аудиозаписей и т.д.) и другими заманчивыми возможностями.



Еще один важный момент – несмотря на то, что ThinkFree не предлагает оффлайнового режима, вы можете скачать десктопную версию их офисных приложений, причем есть даже версия, оптимизированная для нетбуков. Также можно пользоваться онлайнным просмотрщиком документов (такой есть и в GoogleDocs) и конвертировать файлы из одного формата в другой.

И наконец, "король" онлайнowych офисных пакетов, ZohoOffice (ссылка: <https://zoho.com>). Почему "король"? Потому что по количеству сервисов с ZohoOffice не может тягаться ничто – ни GoogleDocuments, ни ThinkFree: тут тебе и почта, тут тебе и традиционные офисные приложения для создания текстовых документов, презентаций и электронных таблиц, тут и сервис для онлайнowych телеконференций, тут и CRM, и инструменты для управления проектами, сервис для создания тестов и опросов, управления персоналом, и многое-многое другое. Есть даже интеграция с SharePoint и Outlook!

Да и выглядят приложения ZohoOffice вполне достойно, чем-то даже напоминая MicrosoftOffice 2007. Вот так, к примеру, выглядит ZohoWriter, предназначенный для создания текстовых документов:



А раз уж мы упомянули о MicrosoftOffice – не будем же произносить имя гиганта всуе, поскольку не так давно Microsoft анонсировала, и более того, даже дала в свободный доступ на бесплатной основе Office 2010 WebApplication. Правда, пока не все (на момент написания этих строк доступен был только онлайнный Excel, но ожидалось Word, PowerPoint и OneNote), и не для всех, а только для пользователей сервиса хранения файлов MicrosoftSkyDrive (ссылка: <http://skydrive.live.com>).

С учетом привычности пользовательского интерфейса MicrosoftOffice и почти идентичного внешнего вида (и фичей) онлайнных и десктопных приложений пакета, бесплатный онлайнный Office 2010 имеет очень хорошие шансы на успех.

Возможно, стоило бы еще сказать пару слов о WebOffice (ссылка: <http://www.weboffice.com/>) и HyperOffice (ссылка: <http://www.hyperoffice.com/>), но они сейчас не так уж популярны, к тому же доступны только на платной основе. FengOffice (ссылка: <http://www.fengoffice.com/>) тоже неплох, но опять-таки – за него нужно или платить, или скачать и установить в интрасети. А это не совсем то, что нам нужно.

Zoho Personal - Notebook x TestBook.xlsx - Microsoft... x

http://skydrive.live.com/edit.aspx/Documents/TestBook.xlsx

Windows Live - Alexander - SkyDrive - My Documents - TestBook.xlsx

Microsoft Excel Web App

File Home Insert

Clipboard Copy Paste Cut Font Alignment Number Tables Cells Data Office

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														

Sheet1 Sheet2 Sheet3 1 person editing

## Средства общения

На первый взгляд, рассказ о современных средствах общения не вписывается в тему нашего разговора – как говорится, начали за здравие, а кончили за упокой. Тем не менее, раз уж мы затронули тему продуктивности, в частности, онлайн-овых офисных пакетов и прочих сервисов, поддерживающих и подразумевающих совместную работу, надо бы обсудить и средства общения, которые делают эту самую совместную работу более продуктивной.

А начнем мы с простых и привычных всем средств обмена мгновенными сообщениями, которые "по-науке" называются IM, а в простонародье – "мессенджерами". Итак, какими же мессенджерами пользуется автор этих строк? Их несколько.

1. ICQ (ссылка: <http://www.icq.com>) – классика жанра, старый добрый мессенджер, с которого и началось знакомство с подобными программами для многих из нас. Программа довольно удобна, позволяет не только обмениваться текстовыми сообщениями, но и отправлять SMS, участвовать в видеочатах, играть со своими

респондентами в игры и т.д. Правда, безопасность такого общения вызывает серьезные сомнения, так что эта "софтинка" – скорее для личного, а не корпоративного использования. К примеру, в одной из крупных компаний, где в свое время работал автор, этот мессенджер был запрещен для разговоров на служебные темы.



2. LiveMessenger (ссылка: <http://messenger.live.com>) – отличный продукт от Microsoft, простой, удобный и, по-видимому, более безопасный, чем ICQ. Набор фич тот же – мгновенные сообщения, видеочат, игры и т.д. Плюс обмен фотографиями, отличная интеграция с другими сервисами семейства WindowsLive, удаленная поддержка, использование на мобильных устройствах и многое другое. Кстати, присмотритесь к продукту под названием MessengerPlus! Live (ссылка: <http://www.msgpluslive.net/>), который добавляет в мессенджер целый ряд новых фич.



3. GoogleTalk (ссылка: <http://www.google.com/talk/>) – очень неплохой мессенджер от Google. Функционал абсолютно стандартный – чат, видеочат, голосовые звонки с компьютера на компьютер, интеграция с Gmail... Вроде бы ничего особенного, но сделано просто и со вкусом.

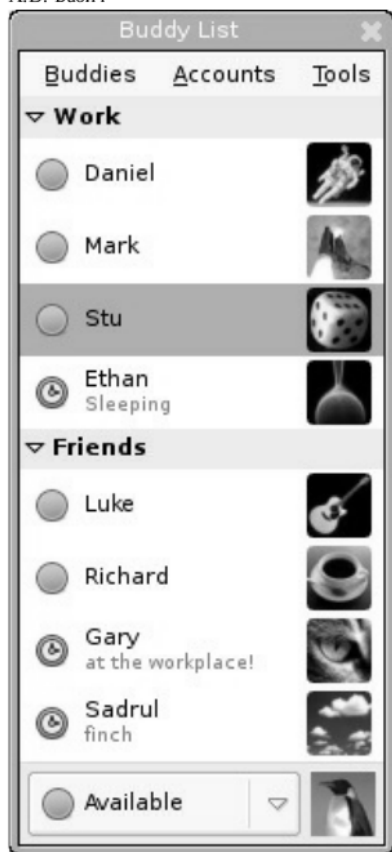




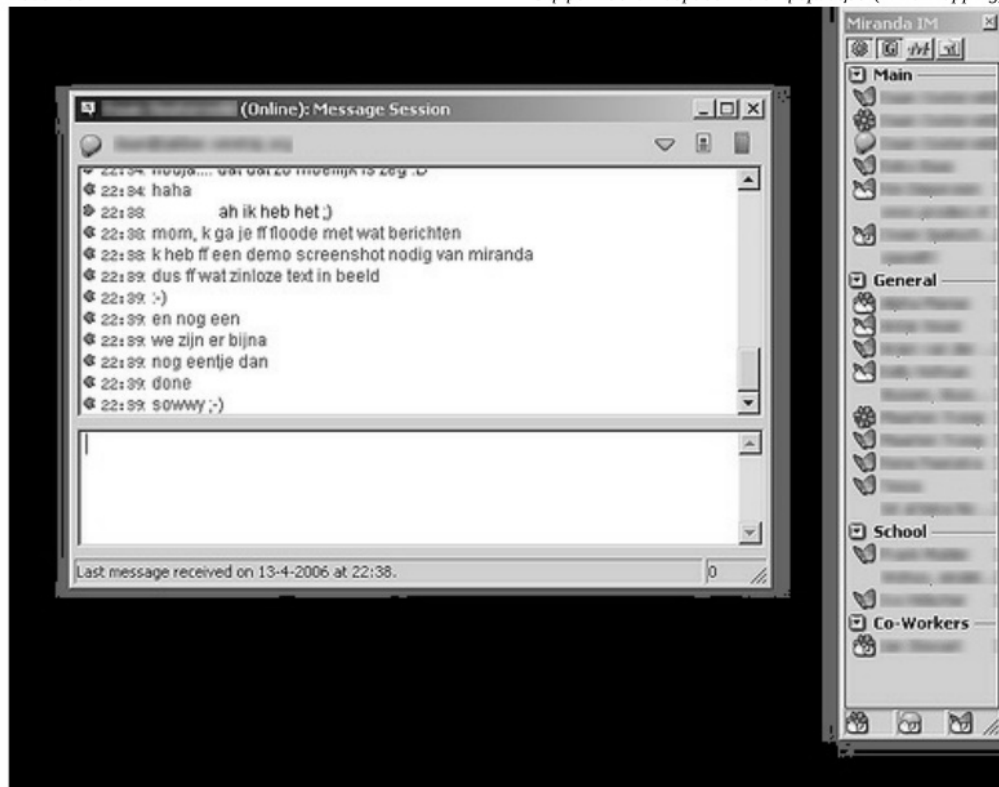
А вот YahooMessenger (ссылка: <http://messenger.yahoo.com/>), несмотря на все свои достоинства, так и не прижился на машине автора, хотя продукт это весьма добротный и качественный.



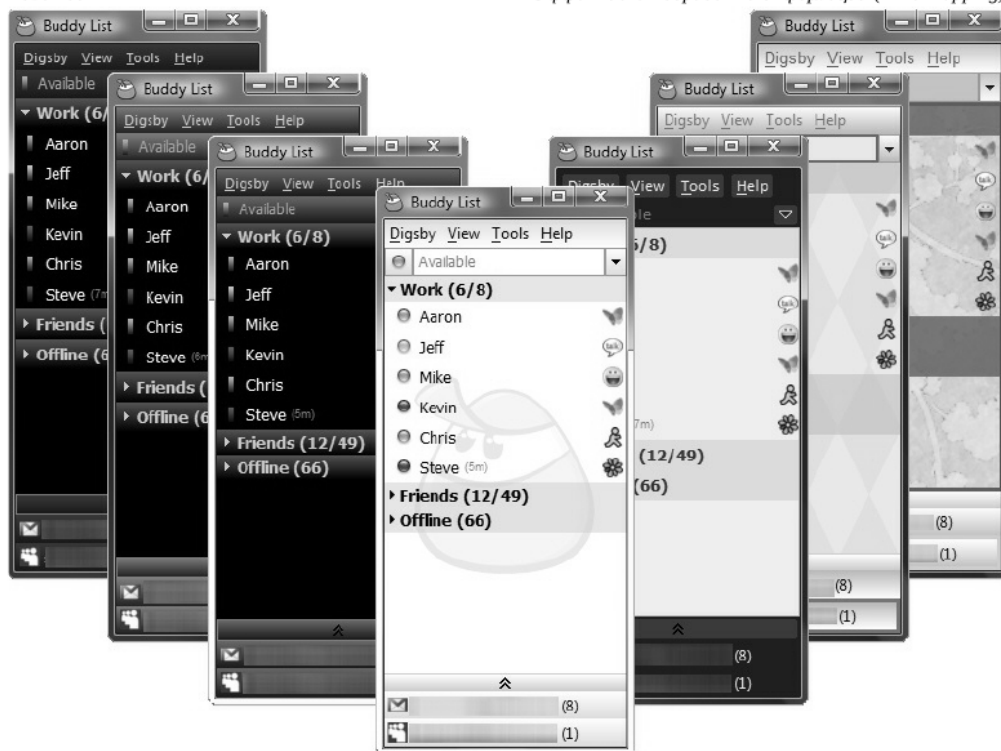
Конечно, существует целый ряд других мессенджеров, многие из которых – мультипротокольные, например, Pidgin (ссылка: <http://pidgin.im/>), мессенджер с открытым исходным кодом, который поддерживает весьма впечатляющий набор сетей для общения, в т.ч. все перечисленные выше.



Сюда же стоит отнести и Miranda (ссылка: <http://www.miranda-im.org/>) – весьма популярный многопротокольный мессенджер. Автор никогда не был его фанатом, но портативную версию в свое время использовал. Посмотрите, вдруг понравится?




Digsby (ссылка: <http://www.digsby.com/>) тоже поддерживает большой набор IM-сетей, выглядит весьма неплохо, но также весьма сомнителен с точки зрения безопасности.



А для тех, кто не хочет устанавливать лишней софт на свою машину, существуют веб-мессенджеры, наиболее популярными из которых являются Meebo (ссылка: <http://www.meebo.com/>) и KoolIM (ссылка: <http://www.koolim.com/>). Не будем тратить время на подробный рассказ об этих сервисах, скажем лишь, что они позволяют абсолютно бесплатно оставаться на связи с друзьями и коллегами, даже если у вас нет прав на установку софта на рабочей машине.




Кстати, для Меебо есть AdobeAIR-вариант под названием Meebone (ссылка: <http://code.google.com/p/meebone/>) для пользования сервисом вне браузера.



**SabseBolo**  
Task To Complete


Sabsebolo offers a **FREE** conference service.



**jaxtr**







Free international calls

---



**KOOL IM** New version!

[Home](#) [Forum](#) [Contact](#) [FAQ](#) [About](#)

 <b>AIM</b>	<input type="text" value="AIM screen name"/>	<input type="password" value="Password"/>
 <b>MSN</b>	<input type="text" value="Passport e-mail"/>	<input type="password" value="Password"/>
 <b>Yahoo</b>	<input type="text" value="Yahoo! user ID"/>	<input type="password" value="Password"/>
<b>Google Talk</b>	<input type="text" value="GTalk e-mail"/>	<input type="password" value="Password"/>
 <b>ICQ</b>	<input type="text" value="ICQ number"/>	<input type="password" value="Password"/>
 <b>Gadu-Gadu</b>	<input type="text" value="Gadu-Gadu number"/>	<input type="password" value="Password"/>
 <b>Xfire</b>	<input type="text" value="Xfire user ID"/>	<input type="password" value="Password"/>


**Choose your version**

Looking for the old KoollM?

You can choose your preferred layout configuration.

Embedded client

Install Firefox Sidebar **NEW!**

 **KOOL IM**

Registered users can take advantage of managing their accounts and more. [Forgot Password?](#)

Kool IM user ID  Kool IM password

Remember me

[Other account options](#)

**Not A User? Easy Sign Up!!**

An email will be sent to validate your email address. By signing up, you agree to our [terms of use](#).

Username:

Password:

Retype Pass:

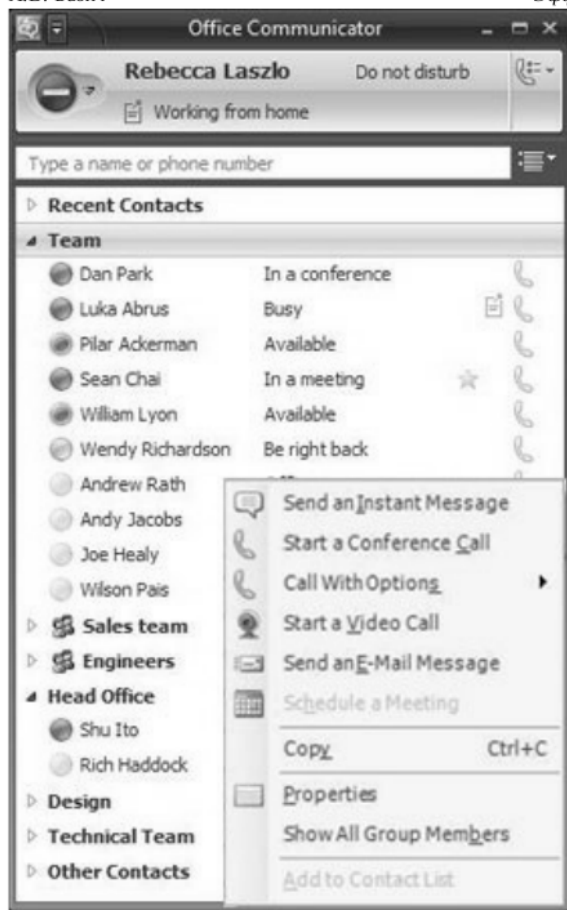
Valid Email:

Также мы постоянно пользуемся Skype (ссылка: <http://www.skype.com/>), который позволяет совершать звонки с компьютера на компьютер, а также на городские и мобильные телефоны, проводить видеоконференции, обмениваться сообщениями и т.д. К тому же, для Skype существует масса бесплатных дополнений (ссылка: <https://extras.skype.com/>), позволяющих сделать из Skype нечто большее, чем просто "софтинку" для обмена сообщениями.



На рабочей машине автор активно использует Microsoft Office Communicator (ссылка: <http://office.microsoft.com/en-us/communicator/FX101729051033.aspx>) – еще один чудный продукт от Microsoft, представляющий собой клиент унифицированных коммуникаций: текстовые сообщения, телефония, видеоконференции, удаленный доступ к компьютеру, интеграция с Outlook и MSIE и многое-многое другое...





## Видеоконференции

Последнее, о чем стоит упомянуть, – это средства для организации телеконференций, которые оказываются весьма полезны в практике дистанционного обучения, для общения географически распределенных команд и т.д. Во время работы в Центре Знаний автор использовал CiscoWebEx (ссылка: <http://www.webex.com/>), а именно WebExTrainingCenter, который, будучи идеальным продуктом для дистанционного обучения, имеет один существенный недостаток – платность (причем, для корпоративного использования этот сервис может стать даже слишком дорогим).

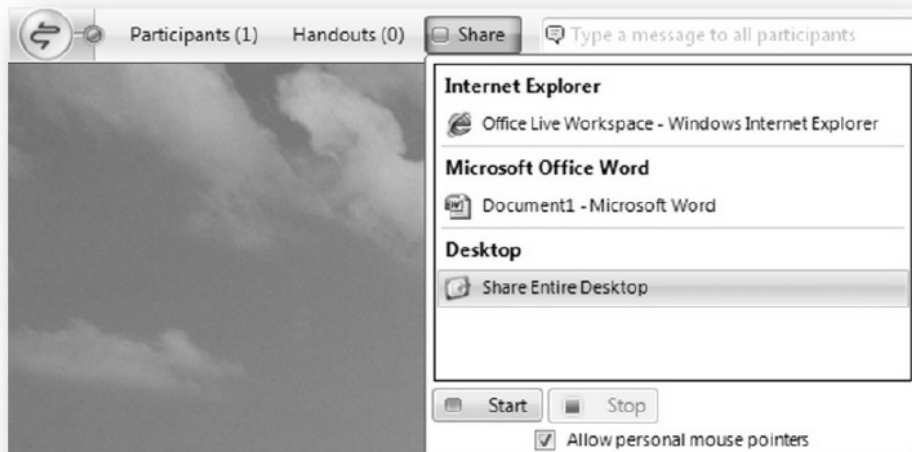
The screenshot displays a Cisco WebEx Meeting Manager interface. The main content area shows a presentation slide titled "Lecture Series: Introduction to Photovoltaics" with a sub-heading "The heart of a solar panel: the PV cell". The slide features a diagram of a solar panel with a circular inset showing a cross-section of a PV cell. Handwritten annotations in black ink point to various parts of the cell: "anti-reflective coating" points to the top surface, "electrons" points to the silicon crystal, and "Metal (silver) contact Negative terminal" and "Metal (silver) contact Positive terminal" point to the electrical contacts. Printed labels on the slide include "Packaged panel Contains solar cells connected in series or in parallel", "Protective receptacle Includes glass case", and "Silicon crystal Contains + and - electrons".

On the right side of the interface, there is a video window showing a participant named Melanie Kim. Below the video is a "Participant" list with the following entries:

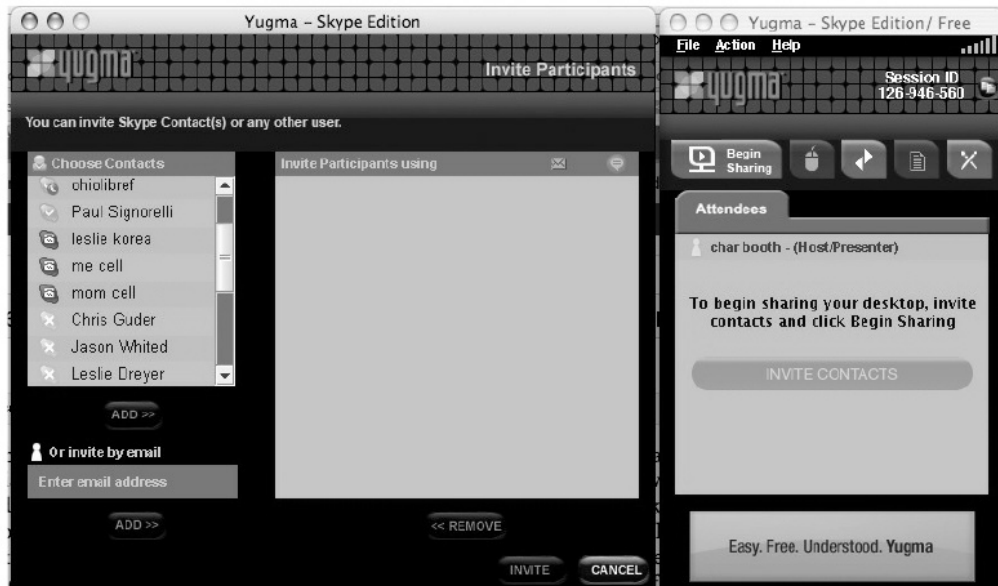
Name	Tools
Greg Smith (host)	•
Todd Mansard	•
Melanie Kim	•
Sam Tetah	•

At the bottom of the window, the meeting number is 347 579 971. The status bar shows "Connected" and "2:00".

Подробно достоинства и недостатки этого решения, так же, как и конкуренты Webex, рассматриваются в нашей презентации на SlideShare (ссылка: <http://www.slideshare.net/liketaurus/webex-webminar>), так что всех читателей, желающих узнать больше, мы отправим к этому документу. А из конкурентов упомянем лишь о таких известных и функциональных бесплатных решениях, как Yugma (ссылка: <https://www.yugma.com/>) и DimDim (ссылка: <http://www.dimdim.com/>). Хорошо себя также зарекомендовала простая и удобная программа от Microsoft по имени SharedView (ссылка: <https://connect.microsoft.com/site/sitehome.aspx?SiteID=94&wa=wsignin1.0>), которая, к сожалению, не является полноценным решением для телеконференций, поскольку не поддерживает передачу звука. Приходится использовать ее вместе со Skype...

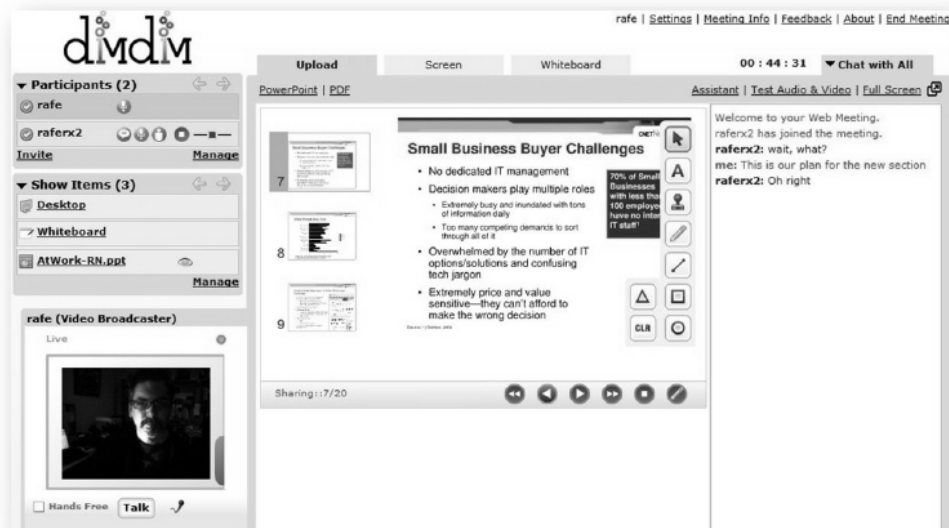


Yugma, к сожалению, тоже пока не является интегрированным решением и потому используется в паре со Skype. Правда, создатели сервиса обещают в скором времени порадовать нас своим новым творением – YugmaAV, в котором (как видно из названия) будут интегрированы аудиовидеофили.



На данный момент нашим фаворитом в этом классе ПО является DimDim. Этот сервис позволяет проводить полноценные

телеконференции, со звуком и видео, демонстрацией слайдов, обменом сообщениями и другими привычными фидами. К тому же проведение конференций до 20 участников абсолютно бесплатно.



Ну вот, в принципе, и все, что нам хотелось сказать в этой последней главе. На первый взгляд, она кажется не очень-то вписывающейся в общий ряд, но ведь не майндмеппингом единым жив человек! "Ментальные карты" – только одно из средств в арсенале человека, стремящегося максимально эффективно тратить свое время, успевать больше и работать продуктивнее. Жаль, конечно, что не удалось рассказать о "короле" средств повышения эффективности внутриофисного взаимодействия – MicrosoftOfficeSharePointServer (ссылка: <http://sharepoint.microsoft.com/Pages/Default.aspx>), но это уж совсем особая тема, достойная отдельной книги.

Тем не менее, мы рассказали вам об используемых нами инструментах продуктивности, а уж как их применять – решайте сами, благо соответствующих методологий – масса. Самой известной из них является GTD (ссылка: [http://en.wikipedia.org/wiki/Getting\\_Things\\_Done](http://en.wikipedia.org/wiki/Getting_Things_Done)), но вы можете найти и другие или даже изобрести свой собственный метод достижения максимальной эффективности в работе!

## Выводы

- Майндмеппинг – не панацея. "Ментальные карты" можно и нужно применять в комплексе с другими программными средствами.

- Немалую помощь в деле повышения продуктивности может оказать привычный нам всем Outlook, дополненный бесплатными расширениями.
- Очень удобно иметь все свои данные всегда при себе и продолжать работать в любом месте и в любое время. PDA поможет в этом.
- Существует масса онлайн-сервисов для эффективной совместной работы.
- Онлайн-офисные пакеты позволяют работать с документами совместно с другими людьми, не устанавливая ничего на свой компьютер.
- Для эффективного общения в реальном времени удобно использовать мессенджеры, клиенты унифицированных коммуникаций и сервисы организации телеконференций.

## Контрольные вопросы

- Какие приемы эффективного использования MicrosoftOffice Outlook вы знаете?
- Какие дополнения для Outlook позволяют эффективно работать с входящими сообщениями?
- Какие продукты для PDA, позволяющие эффективно работать "на ходу", вы знаете?
- Приведите примеры онлайн-аналогов программ для управления задачами и календарями.
- Какие онлайн-офисные пакеты вы знаете?
- С помощью каких средств вы можете в реальном времени общаться с коллегами и друзьями?
- Каким ПО или онлайн-сервисом вы воспользуетесь для проведения телеконференции?

## Приложение

В предыдущих лекциях мы рассмотрели некоторые типичные способы применения майндмеппинга. Вашему вниманию было предложено немало примеров "ментальных карт" из самых разных областей человеческой деятельности. А теперь нам хотелось бы рассмотреть процесс создания двух майндмепов в пошаговом режиме, дабы продемонстрировать всю простоту, изящество и полезность этого метода на практике.

Итак, первый наш пример – это описание должностных инструкций. А в качестве описываемой должности предлагаем рассмотреть обязанности системного администратора одной из компаний, в которой работал автор. Поскольку компания эта занималась предоставлением образовательных и консультационных услуг, майндмеп у нас получится соответствующим.

### Должностные инструкции в виде "ментальных карт"

Как мы уже говорили выше, очень хорошая идея – дать возможность построить такую карту самому сотруднику. Тем самым мы убиваем несколько зайцев: сам сотрудник лучше понимает, что он должен делать, а менеджер очень быстро и просто получает представление о том, насколько сотрудник понимает, чем он обязан заниматься. Такие карты очень удобно использовать для того, чтобы быстро ввести в курс дела новых членов команды, они помогут точнее оценить работу сотрудника во время ежеквартального ревью, выявить возможные "перегрузки" и перераспределить задачи. Обновлять такую должностную инструкцию – проще простого, нужно всего лишь добавить новые ветви и удалить ненужные. Так что подобные карты – вещь во всех отношениях полезная.

Итак, шаг первый – в центре карты размещаем название должности и набрасываем зоны ответственности в виде основных ветвей карты.



Шаг второй – пересматриваем основные ветви, и если результат нас удовлетворяет, продолжаем детализацию – добавляем ветви второго уровня – типичные классы задач.



Шаг третий – продолжаем детализацию, еще более конкретизируем – перечисляем выполняемые задачи.



Четвертый шаг – добавление ссылок на ресурсы (которые будут открываться во встроенном браузере), заметок, содержащих служебную информацию или подробное описание задачи, вложений (офисных документов, PDF-файлов и т.д.). Разумеется, детализировать можно до бесконечности, поэтому надо бы постараться соблюсти разумный компромисс между информативностью и понятностью. Что ж, идея, как



нам кажется, понятна. Перейдем ко второму примеру.

Вторая карта, которую мы будем строить, – это своего рода портфолио, простое и наглядное представление перечня тренингов, которые предлагает ваш покорный слуга.

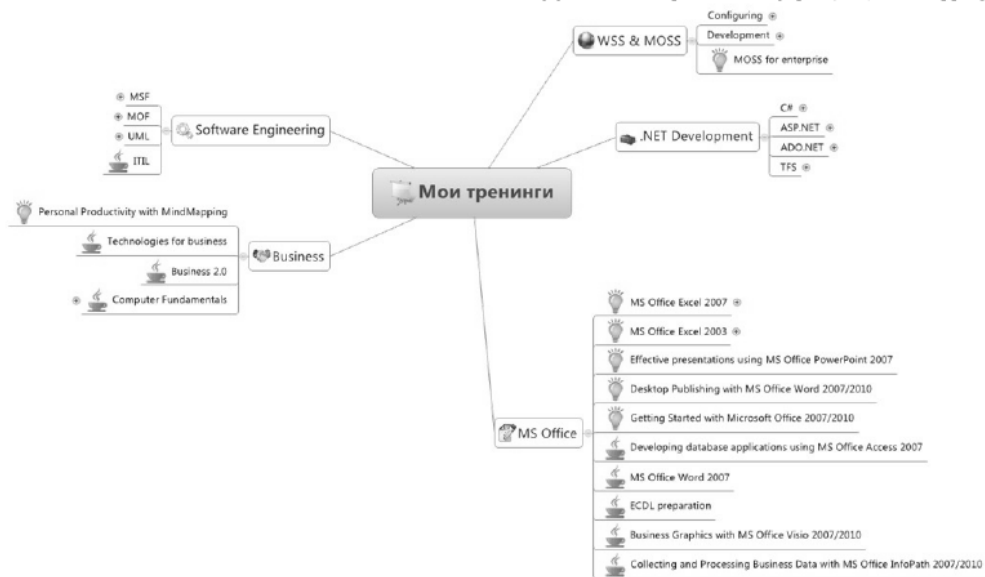
## Портфолио тренера

Зачем нужна подобная карта, как нам кажется, объяснять не нужно. Такой документ позволяет потенциальным клиентам и работодателям быстро оценить квалификацию тренера и те направления, по которым он способен провести обучение. Такая карта – своего рода "облегченная" версия профессионального резюме тренера. Так что, как ни крути, штука полезная.

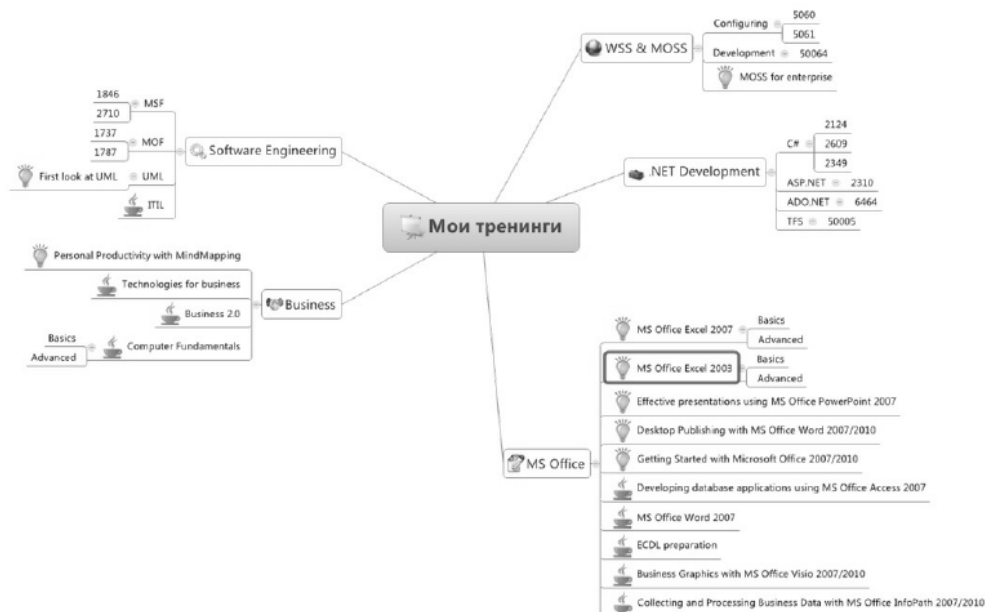
Первый шаг не будет оригинальным – в центре карты размещаем имя и фамилию тренера, его фотографию либо абстрактный заголовок типа "Мои тренинги" или нечто в этом роде. В качестве основных ветвей карты указываем направления тренингов. Результат может быть, к примеру, таким:



Шаг второй – для каждого направления указываем поднаправления и отдельные тренинги.



На следующем шаге указываем названия тренингов для каждого поднаправления. Хорошая идея – использовать различные иконки для авторских тренингов и тренингов, к проведению которых в данный момент вы готовитесь или которые разрабатываете.



И, конечно же, не стоит забывать о легенде – расшифровке наших

условных обозначений. Ее можно оформить в виде свободной ветви, например, вот так:



А если вы не указали свою фамилию в центре карты, можно вписать ее в еще одну свободную ветвь. Можно также приаттачить к ней файл резюме или контактную информацию. Можно также указать контактную информацию в самой карте. Результат подобных манипуляций вы можете увидеть, например, на ссылка: <http://www.xmind.net/share/liketaurus/my-training-2/>

## Заключение

Ну, вот вы и перевернули последнюю страницу последней лекции. Искренне надеемся, что это первое знакомство с майндмеппингом не отпугнуло вас от дальнейшего изучения этой замечательной методики и практического применения "ментальных карт" в своей профессиональной деятельности, личной жизни, учебе и т.д. Все, что мы хотели рассказать читателю, мы рассказали. Конечно, очень многое осталось за рамками этого курса, но ведь мы не ставили перед собой цель написать энциклопедию майндмеппинга, дать полное и исчерпывающее описание и самого подхода, и средств построения "ментальных карт" – вовсе нет. Цель состояла в том, чтобы познакомить читателя с техникой "ментальных карт", рассказать о возможном их применении, вооружить инструментами для их создания, рассказать только то, без чего невозможно начать пользоваться методологией.

Возможно, надеяться на это слишком смело с нашей стороны, но мы все же позволим себе предположить, что, прочитав этот курс, большинство читателей научились рисовать внятные, полезные для них "ментальные карты", присмотрели себе CASE-средство для майндмеппинга по вкусу и почувствовали в себе силы и творческие способности к построению таких карт. В таком случае мы будем считать, что курс исполнил свое предназначение, автор трудился не зря, а его попытка передать свой опыт читателям удалась. Кстати, не надейтесь, что на этом мы с вами

прощаемся – в приложении вы найдете два подробно разобранных "жизненных" примера "ментальных карт". А еще обязательно загляните на диск, распространяемый вместе с курсом. Там вы найдете подборку бесплатного и пробного ПО для построения "ментальных карт", коллекцию книг и статей на эту тему, набор ссылок на полезные интернет-ресурсы и хороший набор шаблонов карт на все случаи жизни.

Человеку свойственно ошибаться, и, как любой достаточно большой текст, этот курс содержит ошибки. Это могут быть ошибки самого разного рода: опечатки, заблуждения, субъективные суждения. Если вы обнаружили нечто подобное – смело пишите по адресу: alexander.v.babich@acm.org. Мы будем благодарны за любые вопросы, уточнения и замечания. Они не только помогут автору в работе над последующими изданиями этого курса (если таковые будут), но также помогут лучше разобраться в предмете обсуждения и вам, и нам.

Что ж, на этом все. Спасибо, что все-таки перебороли себя и дочитали эту писанину до конца. Возможно, мы еще встретимся на страницах других книг и блогов. Удачи вам всем! Удачи в применении "ментальных карт" и в профессиональной деятельности. Удачи... И помните, майндмеппинг – это пусть и нехитрая, но все-таки наука, которая подчиняется простым и логичным законам, изображенным на этом чудесном комиксе, взятом с [ссылка: http://comics.soup.io/post/38697750/The-awesome-science-of-MindMapping](http://comics.soup.io/post/38697750/The-awesome-science-of-MindMapping)

# BEHOLD THE AWESOME SCIENCE OF MINDMAPPING

## AN INSTRUCTIONALICIOUS GUIDE



# Содержание

Титульная страница	2
Выходные данные	3
Лекция 1. Визуальное мышление	4
Лекция 2. Традиционные способы записи информации	21
Лекция 3. Mind Mapping	64
Лекция 4. Применение Mind Mapping'a	78
Лекция 5. От теории – к практике	169
Лекция 6. CASE-средства для создания "ментальных карт"	186
Лекция 7. Другие инструменты продуктивности	219
Лекция 8. Приложение	274