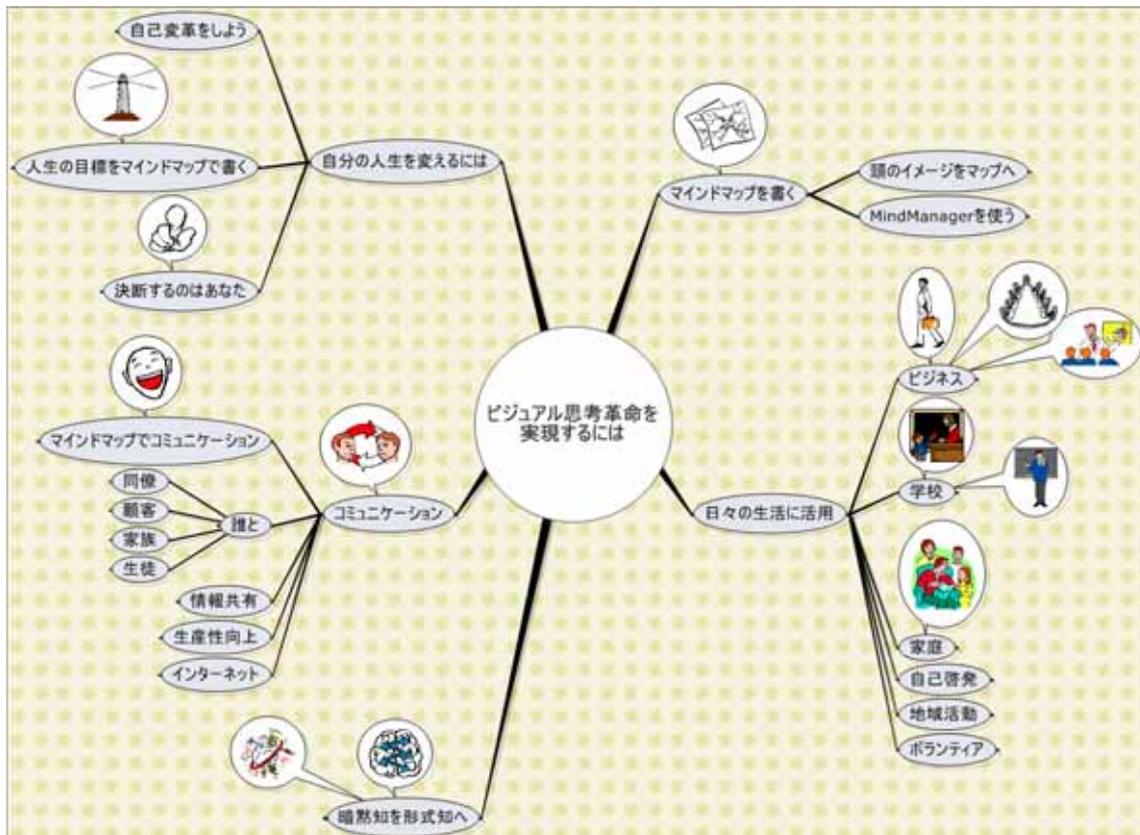


# ビジュアル思考革命

MindManager で頭脳が  
ビジュアルになる



1 MindManagerとは.....	2
1.1 マインドマップ.....	2
1.2 MindManagerとは.....	2
1.3 MindManager X5 について.....	3
2 ブレインストーミングに使おう.....	4
3 議事録作成に使おう.....	8
4 チーム・コミュニケーションに役立てる.....	10
5 基礎編(MindManagerで新しいマップを作る).....	13
5.1 タイトルBOXを作る.....	13
5.2 トピックを作る.....	15
5.3 色をつける.....	16
5.4 シンボルを貼り付ける.....	16
5.5 リンクを貼る.....	17
5.6 Topic Notesの挿入.....	20
5.7 トピックの順序.....	21
5.8 テンプレートを使う.....	22
5.9 マーカーを使う.....	24
6 応用編.....	26
6.1 作業計画を立てる.....	26
6.2 プロジェクト管理.....	29
6.3 HTMLファイルの生成.....	35
6.4 プレゼンテーションモード.....	37
6.5 フィルタリング.....	38
6.6 マルチマップ インポート&エクスポート.....	40
6.7 News Feeds.....	45

# 1 MindManager とは

## 1.1 マインドマップ

Tony Buzan によって1960年代後半に開発されたマインドマップという手法は、アイデアをまとめ、コミュニケーションを支援する手法として世界中で広く使われるようになってきました。マインドマップは一見単純ではありますが、脳の潜在能力を最大限に引き出すために、単語、イメージ、数、ロジック、リズム、色および空間の意識を使って一枚の絵に思考をまとめる手法です。マインドマップは、ビジネスのみならず、教育、トレーニングのための手法として画期的なものだといえるでしょう。

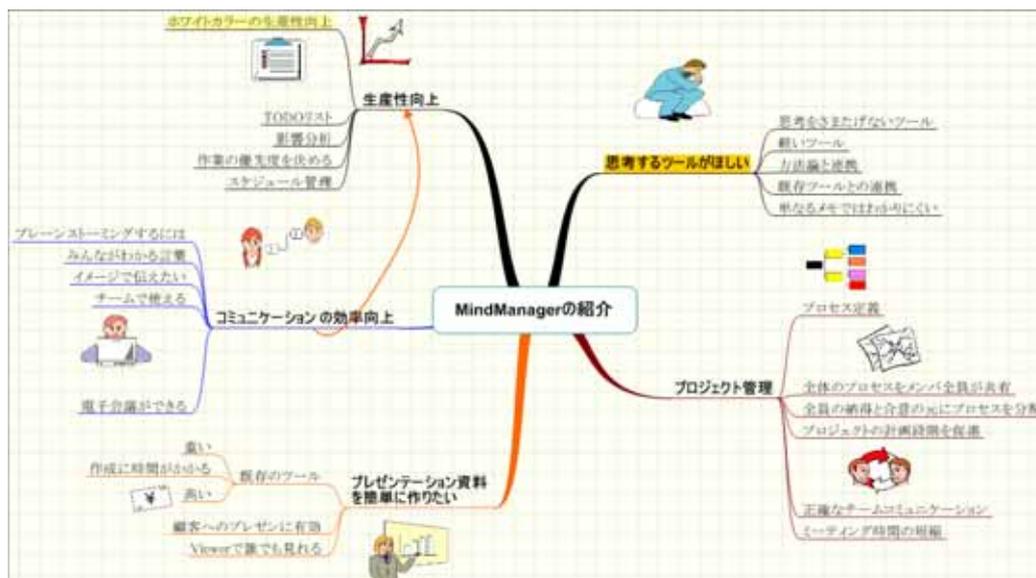


図 1-1 マインドマップの例

マインドマップについての書籍は、日本でも何冊か出ているので、そちらを参考にされるとよいでしょう。

関連リンク：<http://www.mind-map.com/>

## 1.2 MindManager とは

マインドマップを使ってアイデアをまとめていく手法は画期的なものでしたが、紙に書くことが基本でした。確かに、紙に書くことが人間にとっては、非常に馴染みやすい方法ですが、最初に書いたマインドマップを再利用したり、編集したりすることが簡単ではありません。マップを何度も一から書き直すようなことをせず、パソコン上で簡単にマップが書けないだろうかということで、過去いくつかのツールが出ています。私も過去そういったツールにトライしたことがありましたが、あまりに実用的でなく、マインドマップを書くこと自体止めてしまいました。簡単に使えるツールが

ない限り、人間は長続きしないものです。ところが、MindJet 社が開発した MindManager というマインドマップを書くツールは、私にマインドマップを書く意欲を猛烈に刺激しました。表紙にあるマインドマップも、MindManager で書いたマップです。この本では、MindManger というツールを使うと、いかに簡単にマインドマップがかけて、様々な応用ができることをみなさんに知って頂きたいと思います。

### 1.3 MindManager X5 について

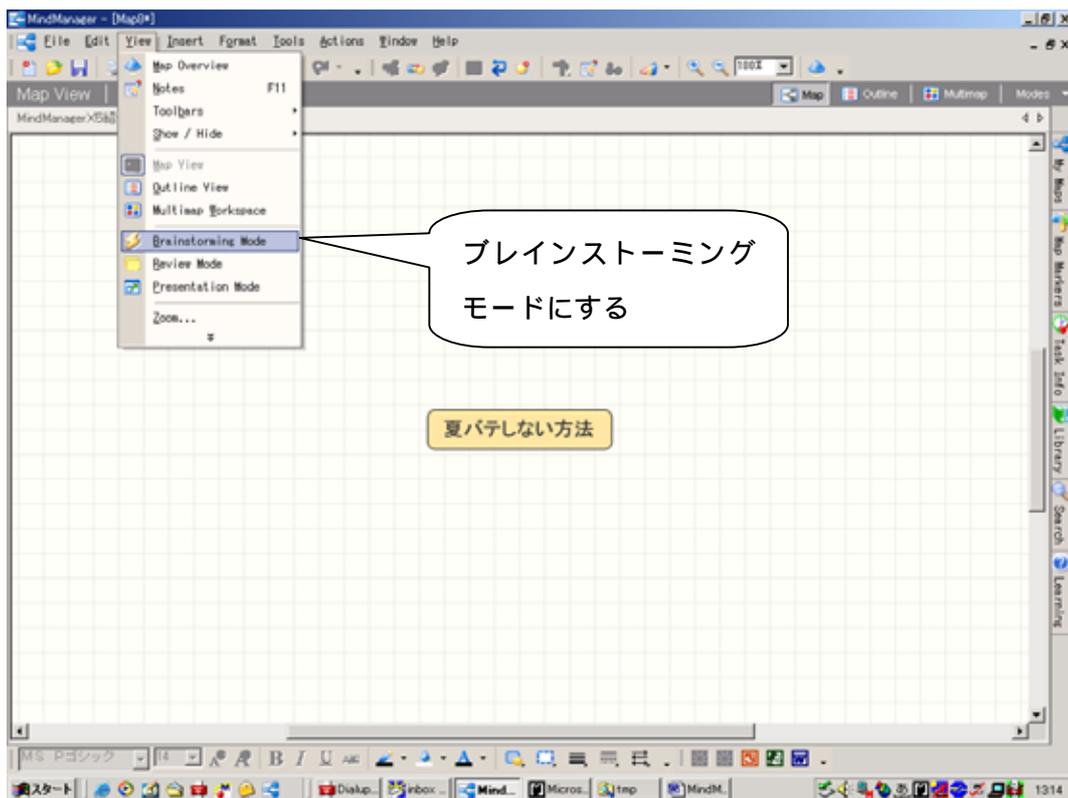
MindManager X5 は、2003年10月に Mindjet 社から発売された新しいバージョンです。WindowsXP ベースの GUI が採用されただけでなく、従来のバージョンとはまったく違うアーキテクチャーにより開発されています。ここでは、MindManager X5 を使った説明をしていきます。MindManager X5 の英語の説明を読むと、従来と違った用語の定義がされています。例えば、ブランチという言葉は、トピック(topic)という言葉で説明されています。この中では、それに従った説明をします。

## 2 ブレインストーミングに使おう

ブレインストーミングという手法は、みなさんよくご存知のように特定の問題を解決する手法として広く知られています。日本の製造業ではQC活動の中で一般的に使われてきました。ブレインストーミングのルールは以下の通りです。

- ・ 他人の発言に対して良い悪いの批判をしない。
- ・ アイデアは自由になんでも出す。制限をしない。
- ・ アイデアは質より量を求める。
- ・ 他人のアイデアをヒントにして自分のアイデアを出す。

MindManager X5 にはブレインストーミングモードが用意されています。このモードにすると、次の画面で示すように画面上部にアイデアを入力するフィールドが現れます。そこにアイデアを入力すると、フローティングトピックとなって、画面上に表示されます。フローティングトピックというのは、真中のタイトルボックスと線で結ばれない状態を指します。



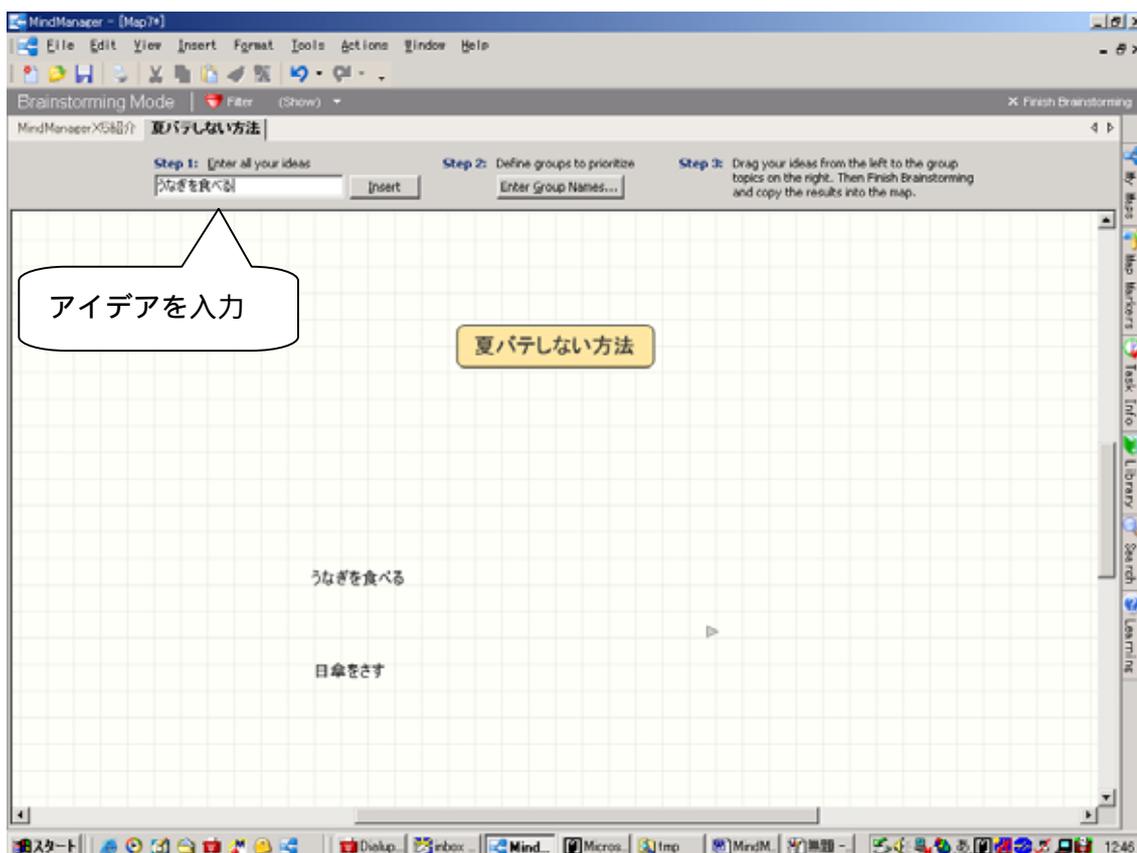
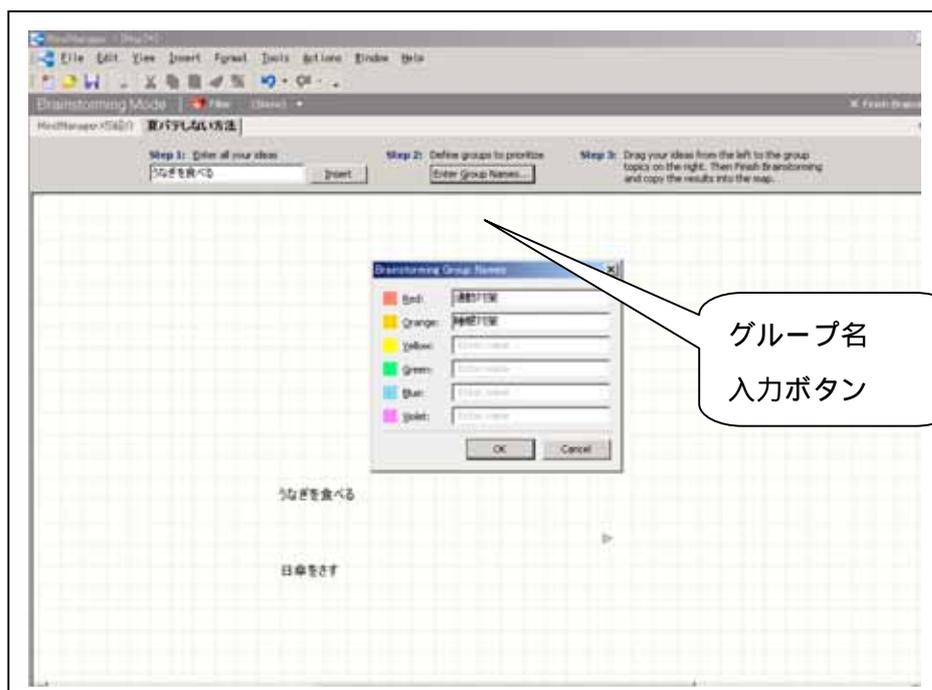


図 2-1 ブレインストーミングモードになったところ

ブレインストーミングに参加しているメンバから次々に上がってくるアイデアを入力していきます。アイデアが増えて来ると、はやり分類したくなりますので、次に示すように画面上部のグループ名を入力するボタンを押して、色別にグループ名を入力します。



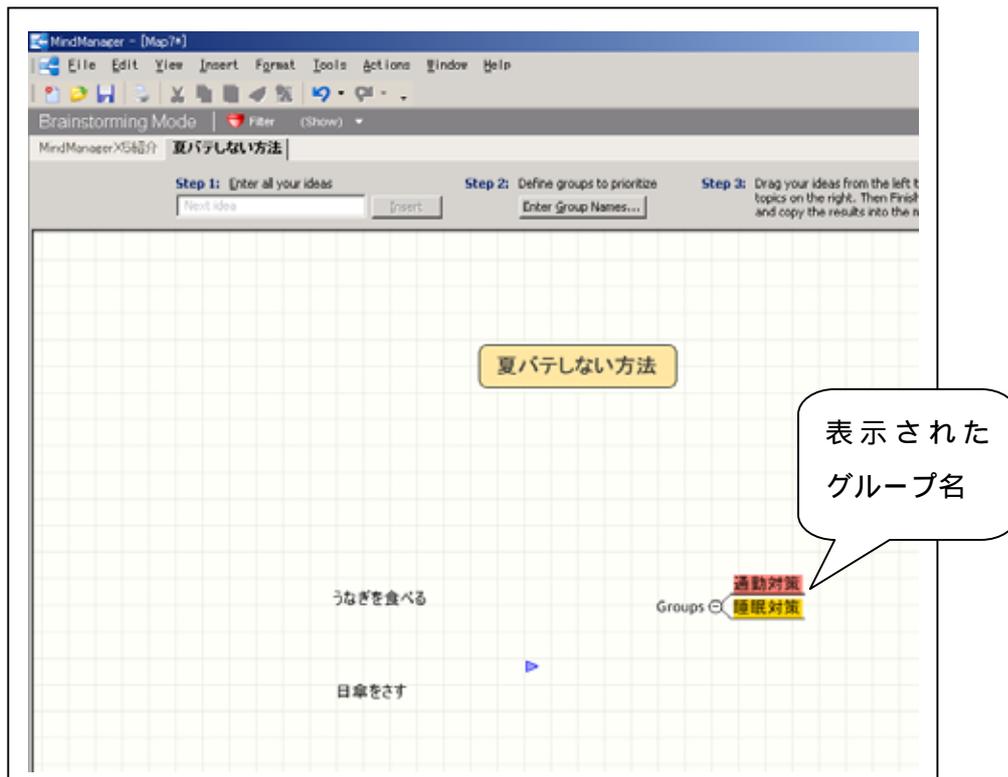


図 2-2 ブレインストーミングモードで入力中

MindManager のブレインストーミングモードでは、体裁を気にせずに参加メンバーからのアイデアをどんどん入力していきます。一通り意見が出尽くしたところで、リーダーはみんなの意見を MindManager で分類していきます。

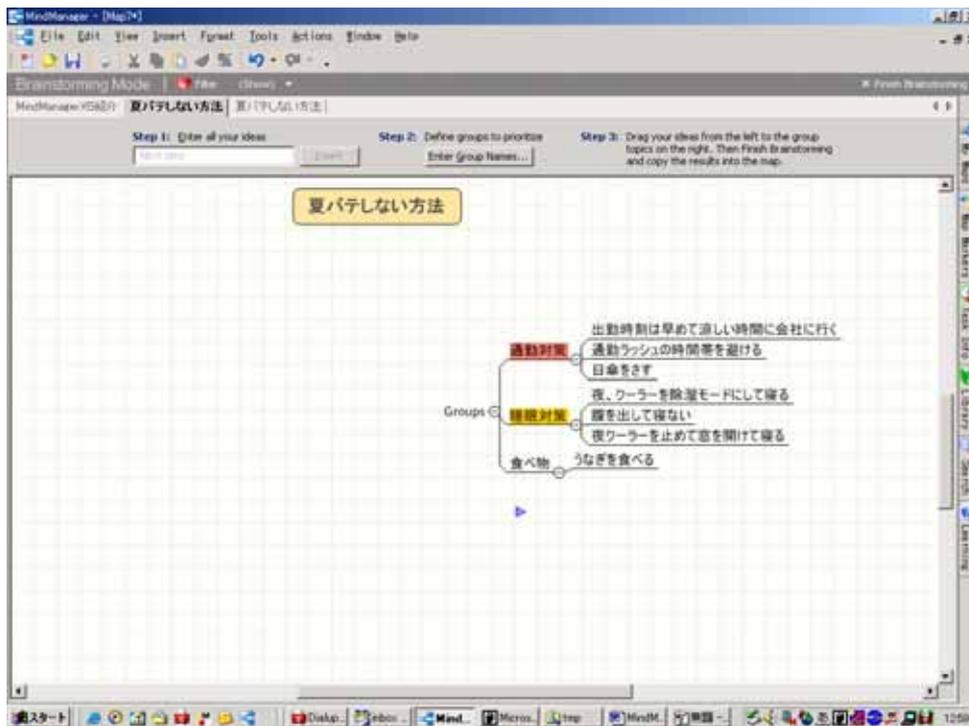


図 2-3 みんなのアイデアをランダムに打ち込んで分類したところ

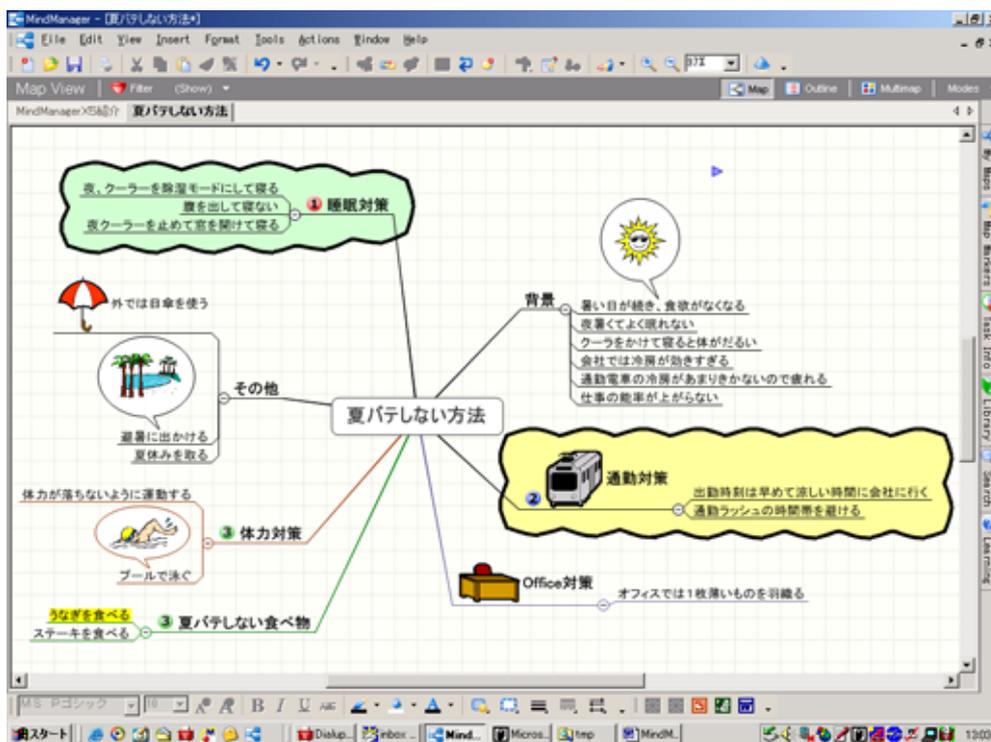


図 2-4 ブレインストーミングモードを解除して、タイトルピックに関連付ける

ここまで読んだ方は、どうやって全員が同じ画面をみることができると不思議に思うでしょう。パソコンの画面をメンバ全員が見る方法として一般的に2通りあります。

1)パソコンの画面をプロジェクタでスクリーンに映し出す

2)参加メンバ全員がパソコンを用意して、画面を共有するツールを使う。Windows上で動く Net Meeting がそれに当たります。MindManager 自体も電子会議をする機能を持っており、それについては後で述べます。

1)のプロジェクトを使う方法が一般的だと思います。

### 3 議事録作成に使おう

私が気に入っている使い方は、MindManager を、議事録を取るために使うことです。議事録は、通常紙のノートに取ることが多いと思いますが、取っている間は他の参加者の発言を聞き漏らすことも多く、その場ではざっと殴り書きをして、あとで清書するというパターンが多いのではないかと思います。

しかし、MindManager を使って議事録を取るとかなり効率がよくなります。発言者の発言を一字一句書き取るのではなくて（それは速記者の仕事ですね）、キーワードだけを MindManager で打ち込んで行きます。先ほど説明したブレインストーミングモードを使えば苦になりません。それに会議中もキーワードを分類して話をまとめて行く作業が驚くほど簡単にできます。会議が終わると、結構まとめたマップになっていることに気づくでしょう。

会議が終わった後に分類を細かくしたり、アイコンをつけたりしてマップにメリハリをつけます。完成したら、マップを Web から閲覧できるようにするか、MindManager で作成したファイルを参加者にメールで送ればよいでしょう。MindManager で作成したファイルは驚くほどサイズが小さく電子メールに添付しても苦になりません。

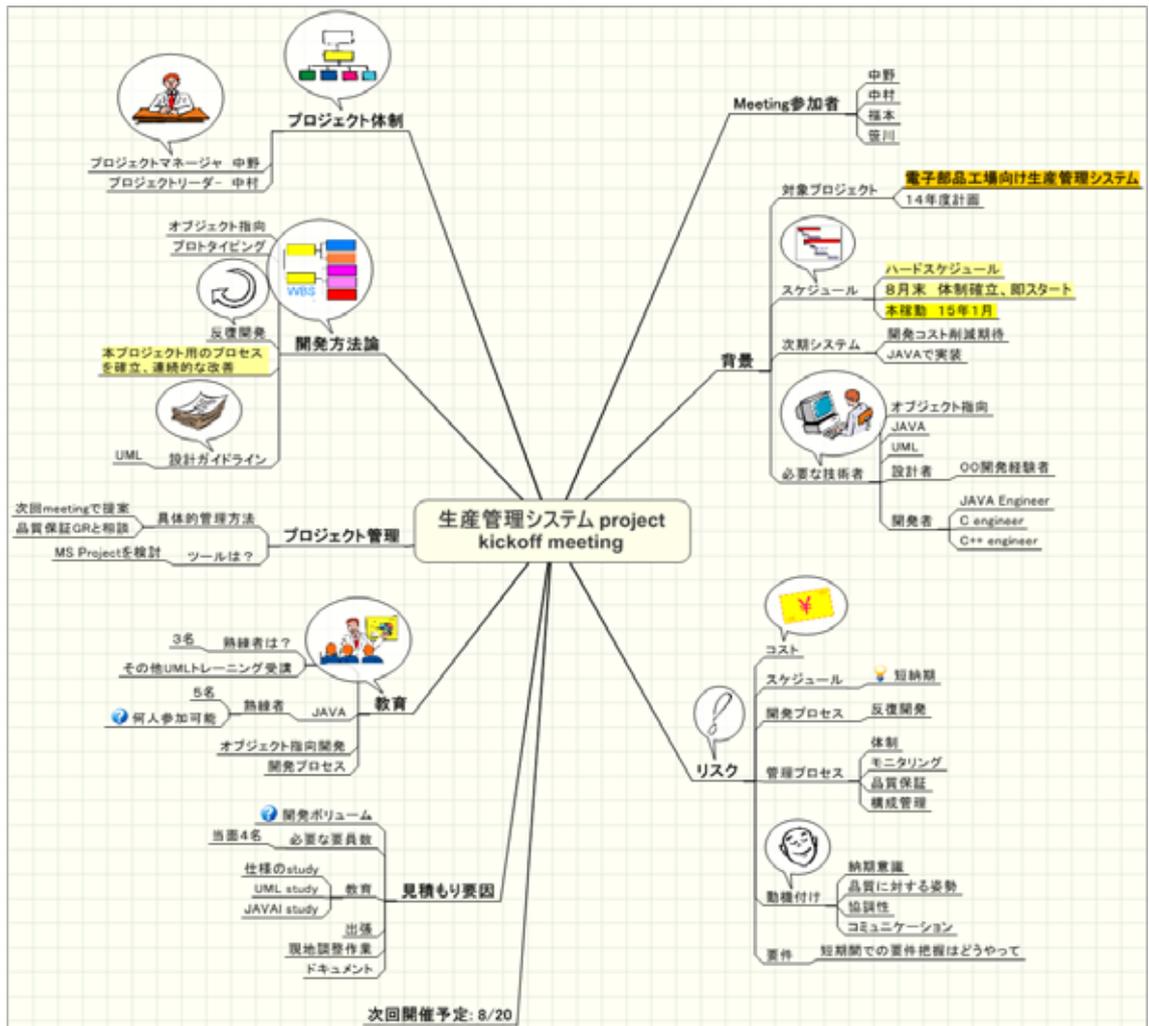


図 3-1 マインドマップで作成した議事録

マインドマップで表現した議事録は、全体を把握することが容易でお互いの関連をよく理解できます。紙に書いた議事録は、頭から順番に読んでいくので最後まで読んだときに、お互いの関連を見逃してしまう恐れがあります。MindManager で議事録を作成することは、マインドマップに馴染むよい方法だと考えます。

#### 4 チーム・コミュニケーションに役立つ

マインドマップは、他人とのコミュニケーションを促進するものだとされています。最近、ソフトウェア開発の世界では、UML(Unified Modeling Language)と呼ばれる記法が有名です。これを使うメリットはいろいろありますが、ソフトウェアの設計の中身をビジュアル化して見せるという特徴があり、これによりお互いに相手がどんな設計をしているのかが理解しやすくなっています。これと同じように人間が頭で考えていることをビジュアル化できれば、当然お互いの理解が進みます。

マインドマップでは、キーワード、色、グラフィック等を使って思考をビジュアル化することができるので、チーム・コミュニケーションに非常に役立ちます。次に示すマップはあるプロジェクトのマスターマップと呼ばれるもので、プロジェクト情報への入り口を示しています。

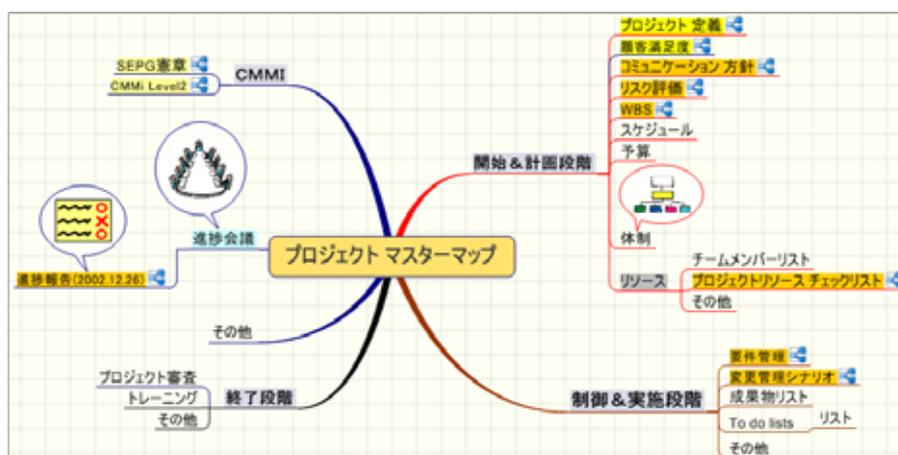


図 4-1 プロジェクトマスターマップ

図 4 - 1 でプロジェクトの定義をクリックすると、図 4 - 2 に飛んで行きます。プロジェクトのメンバ全員がこのようなマップを常に参照できる環境を持つことにより、プロジェクトの全体像を理解しやすくなり、プロジェクトの目的を明確に把握できるようになります。

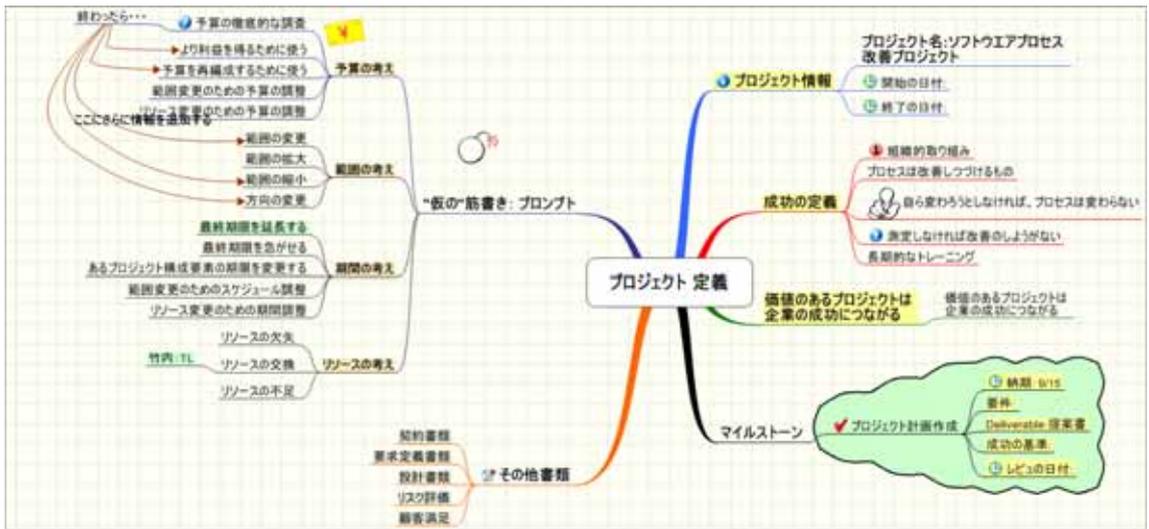


図 4-2 プロジェクトの定義

図 4 - 1 で顧客満足度をクリックすると、図 4 - 3 で示す顧客の満足度を示す指標を示します。

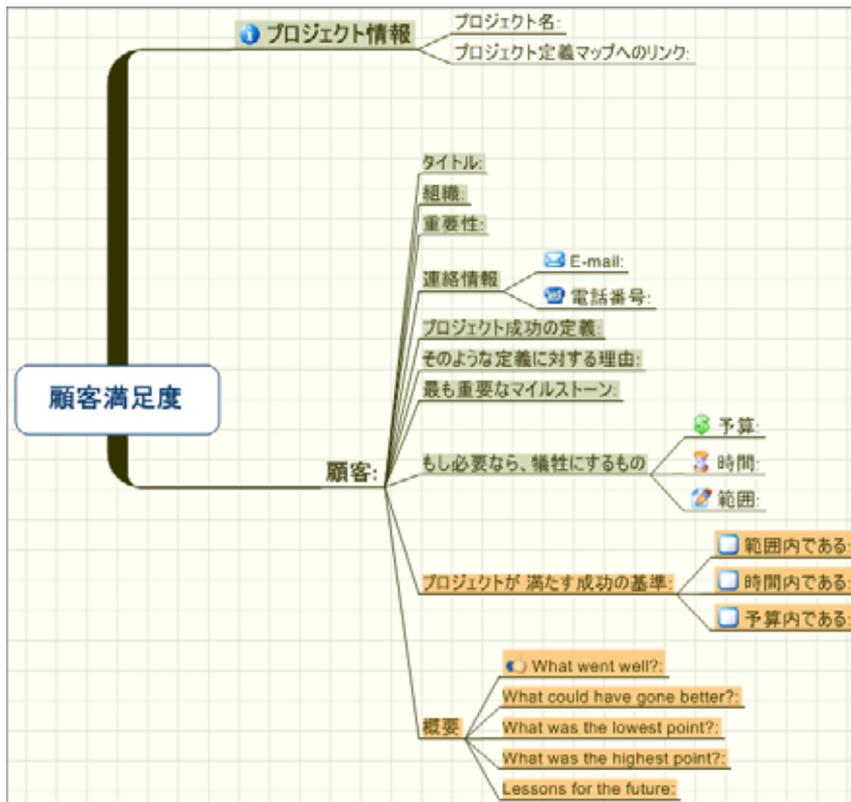


図 4-3 顧客満足度

このようにプロジェクトの情報をすべてのメンバがビジュアルに認識することにより、プロジェクトの全体像をすばやく理解し、プロジェクトへの参画意識を高めること

が可能です。また、プロジェクトリーダーだけがマインドマップを書くのではなく、参加メンバ全員でマップを作り上げるようにしていけば、よりメンバのコミュニケーションが図れます。

次のマップは、セミナー報告をマインドマップで書いた例です。マインドマップで書くと、セミナーを受講した社員が、何に対して特に興味をもったのか、今後それをどのように生かしていこうとしたいのかが一目瞭然となります。従来の紙ベースのセミナー報告と比較してみてください。マインドマップは強くあなたの脳を刺激し強い印象をもたらすはずで

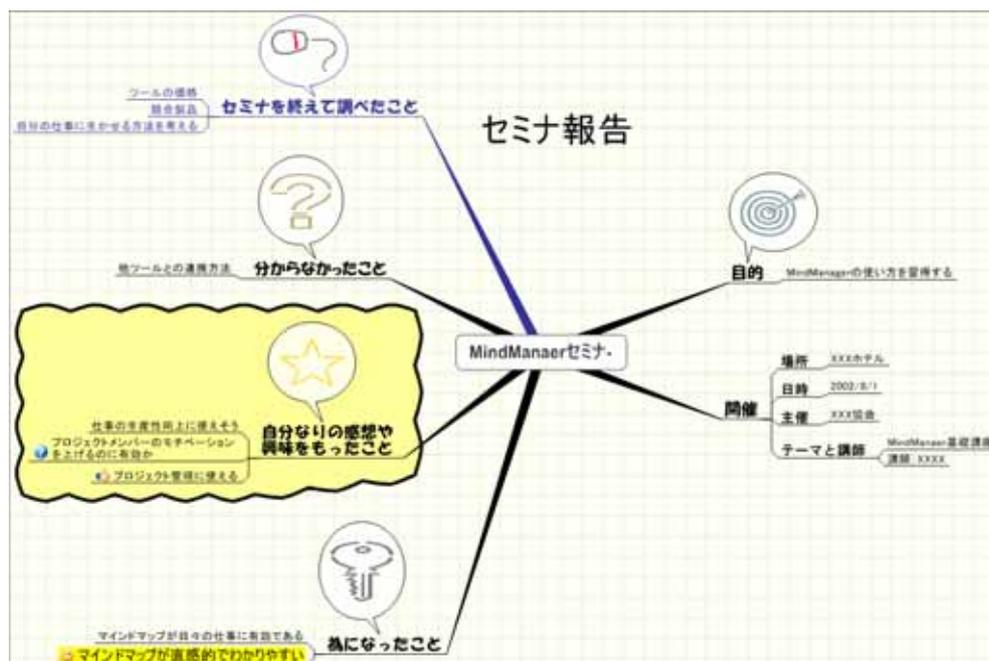
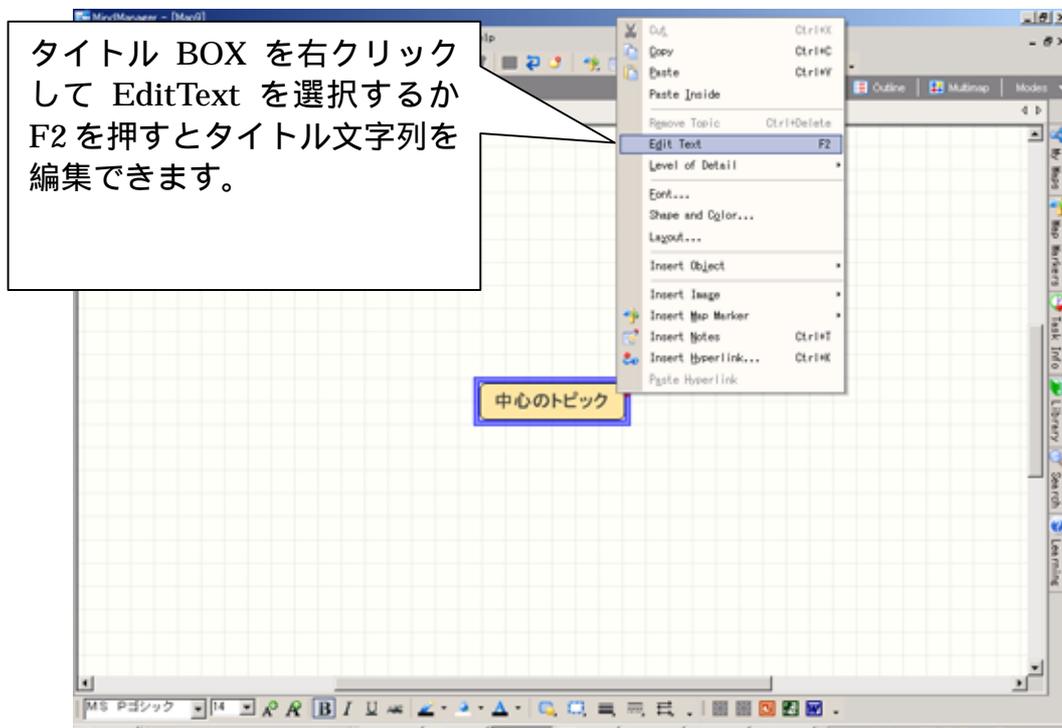
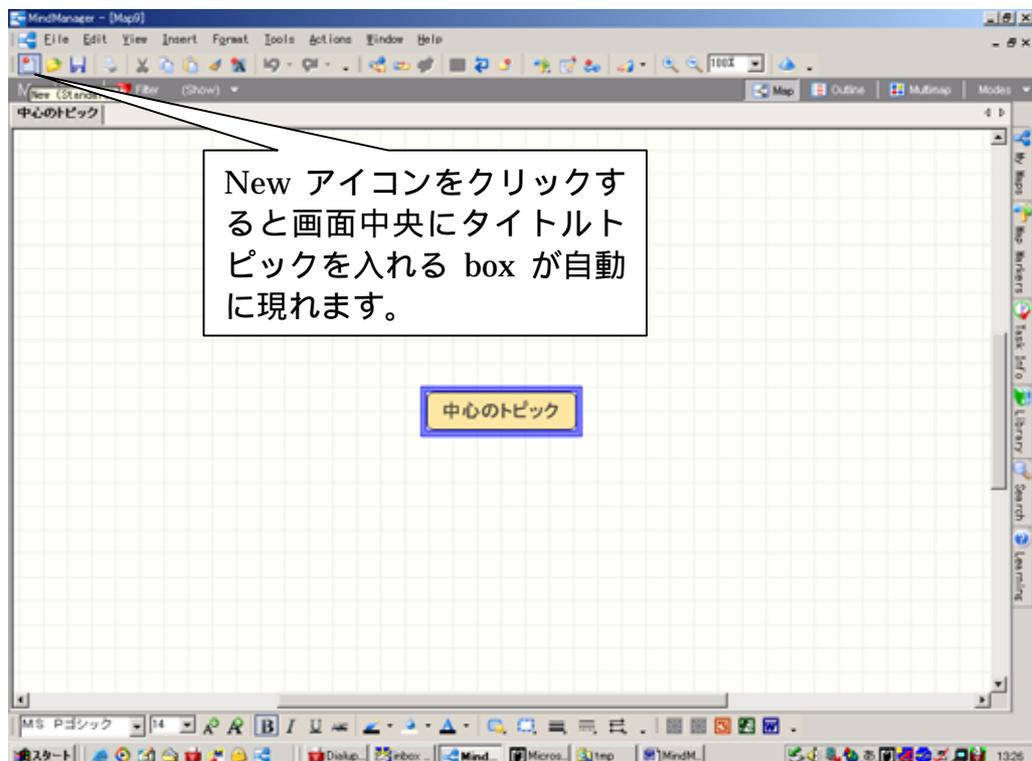
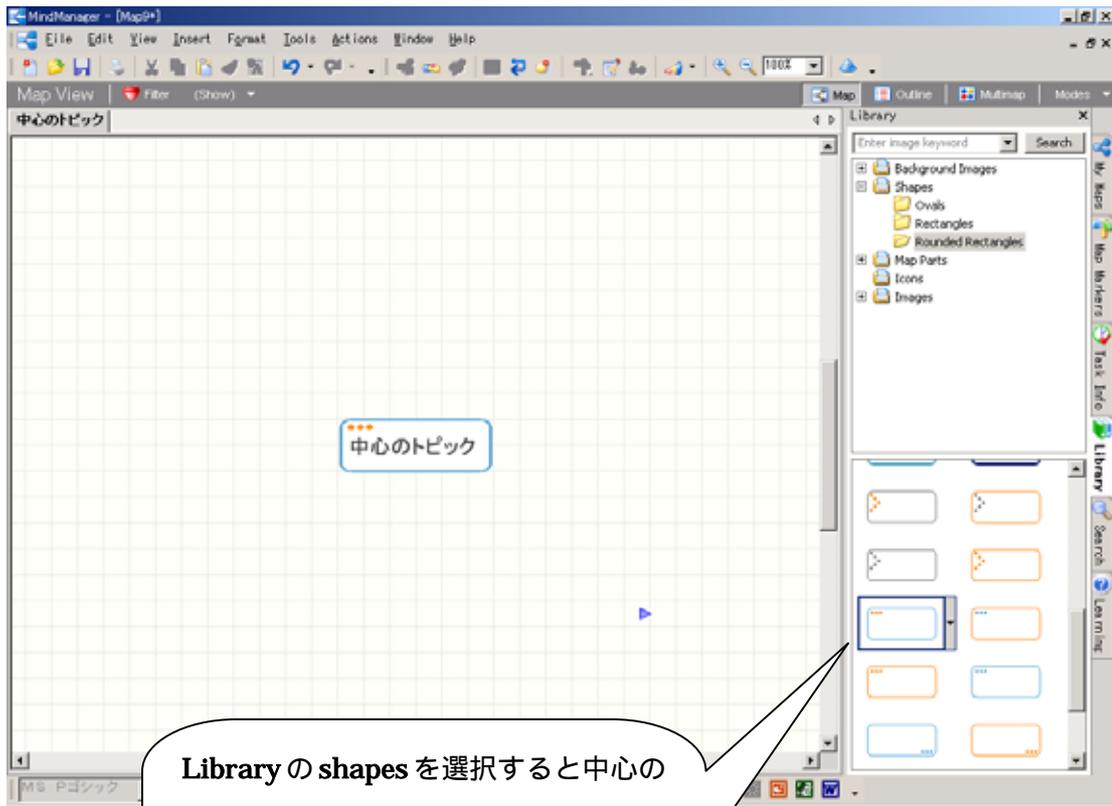


図 4-4 セミナー報告

## 5 基礎編(MindManager で新しいマップを作る)

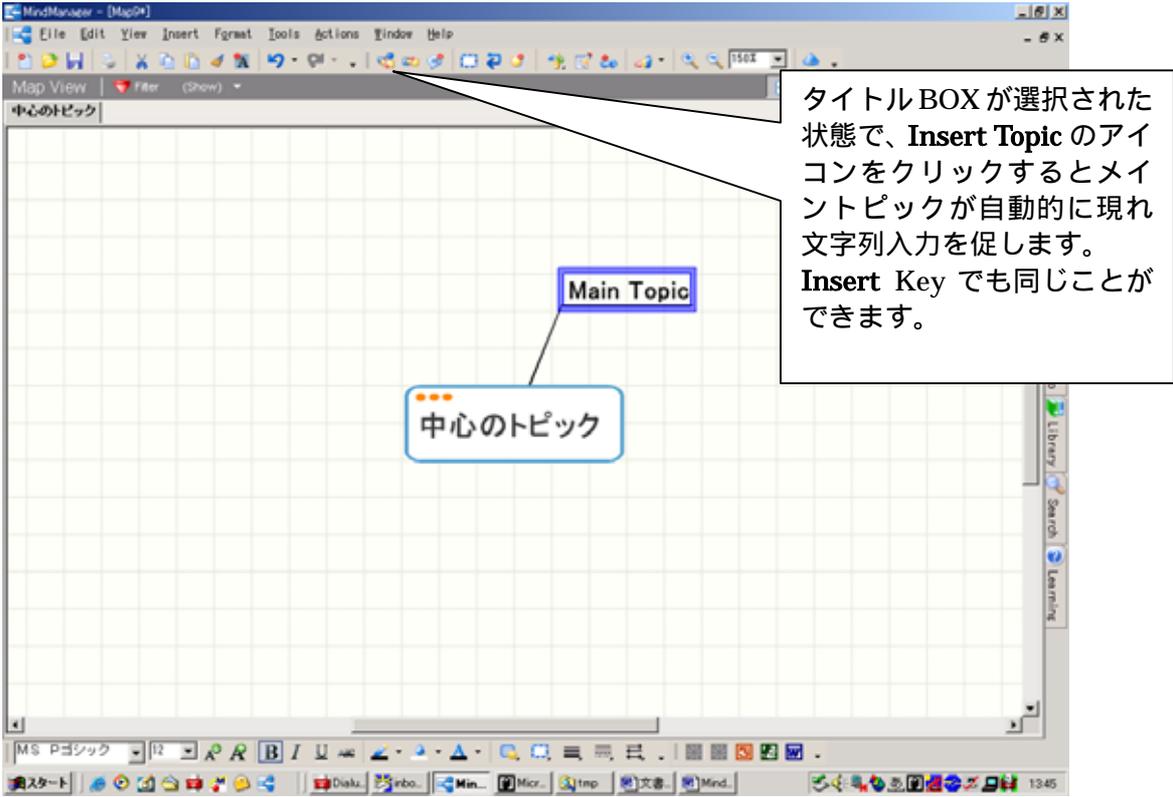
### 5.1 タイトル BOX を作る



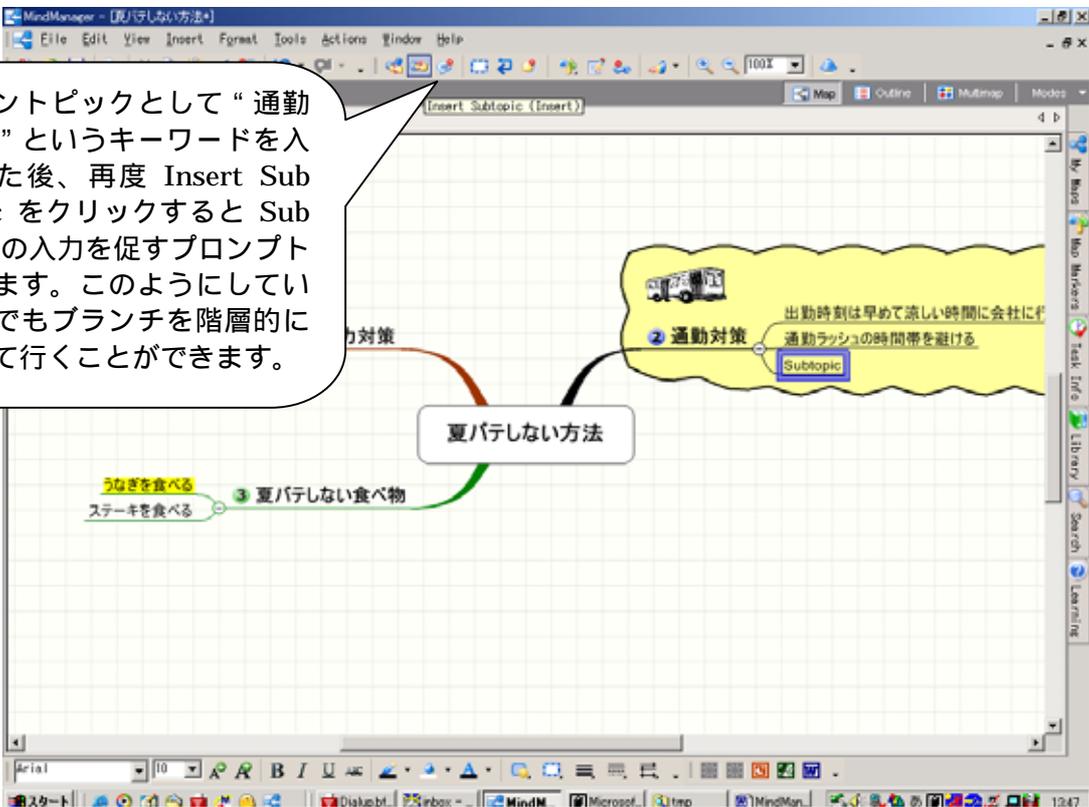


**Library** の shapes を選択すると中心のトピックの形状を変えることができます。中心のトピックを左クリックしてから、好きな形状を左クリックして下さい。

## 5.2 トピックを作る

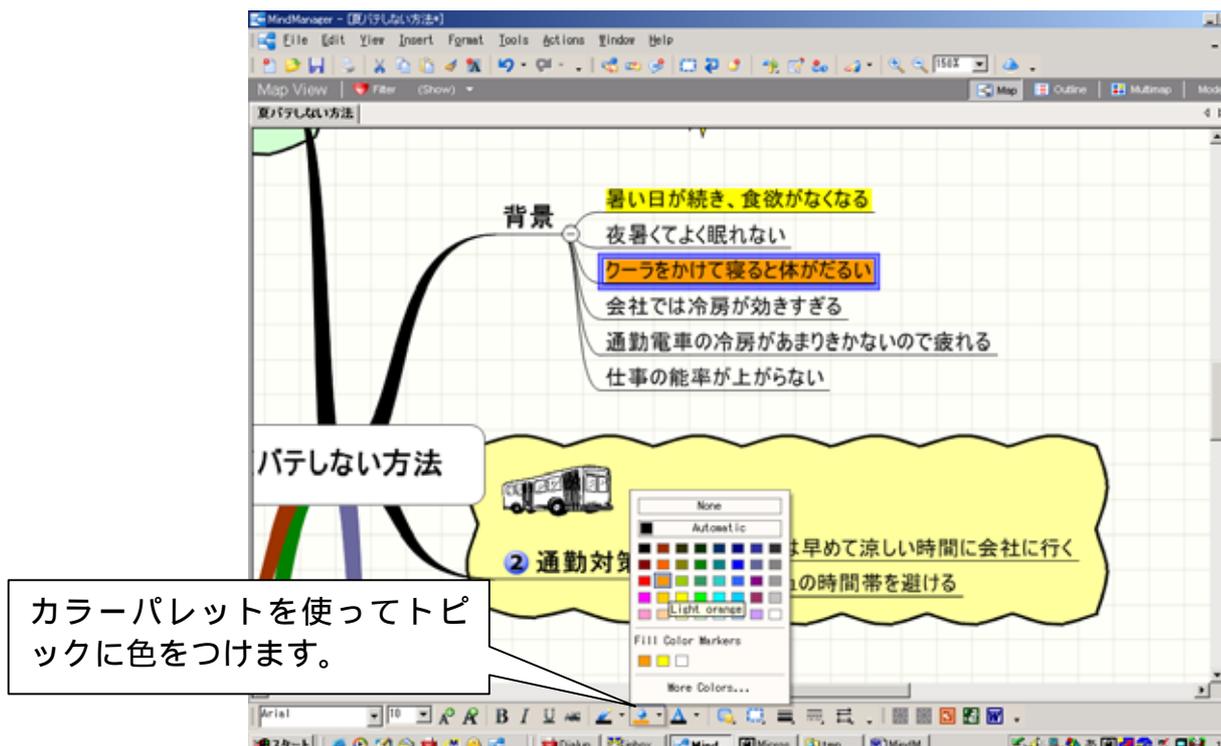


タイトルBOXが選択された状態で、Insert Topicのアイコンをクリックするとメイントピックが自動的に現れ文字列入力を促します。Insert Keyでも同じことができます。

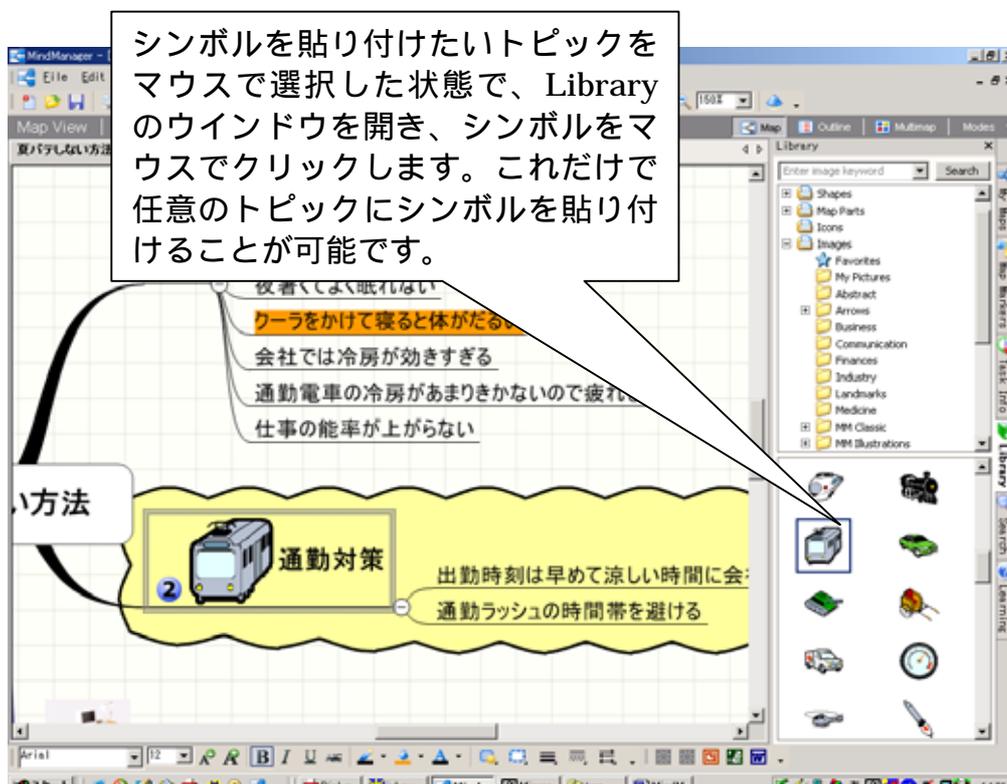


メイントピックとして“通勤対策”というキーワードを入力した後、再度 Insert Sub Topic をクリックすると Sub topicの入力を促すプロンプトが出ます。このようにしていくだけでもランチを階層的に作って行くことができます。

### 5.3 色をつける

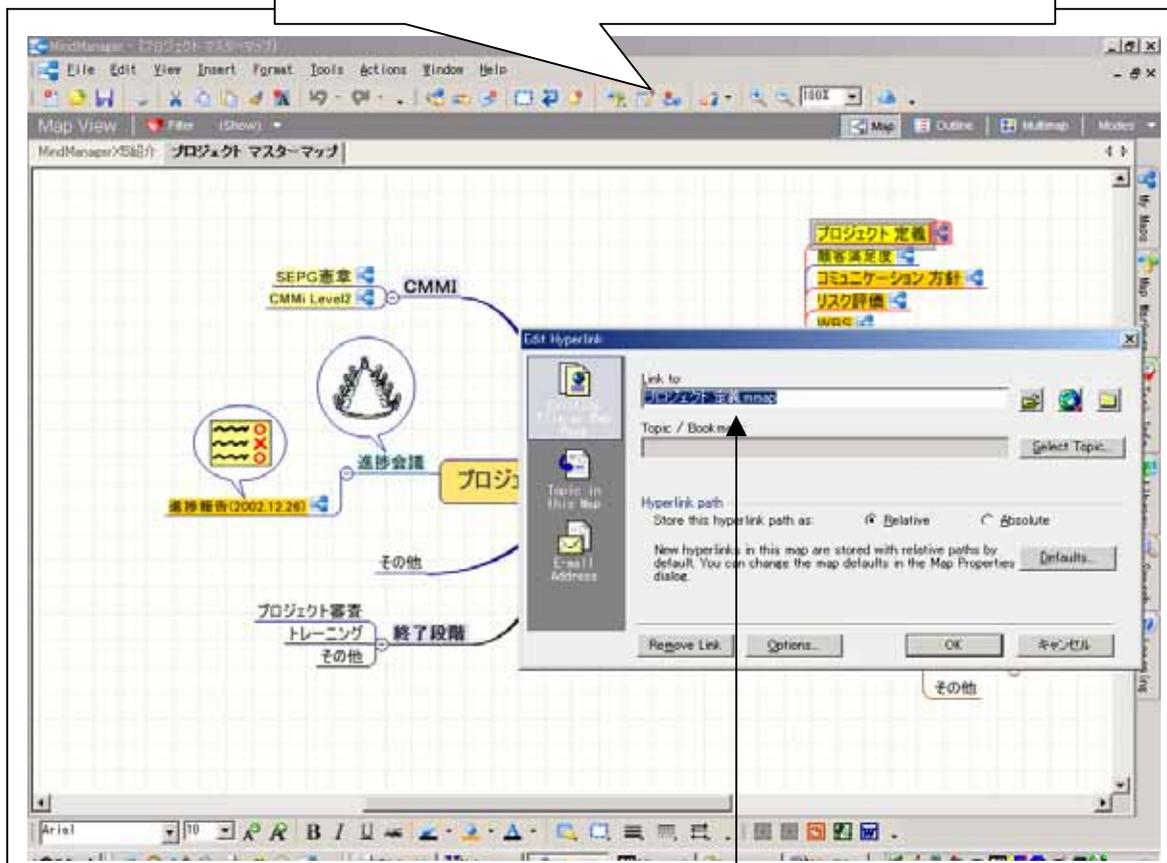


### 5.4 シンボルを貼り付ける

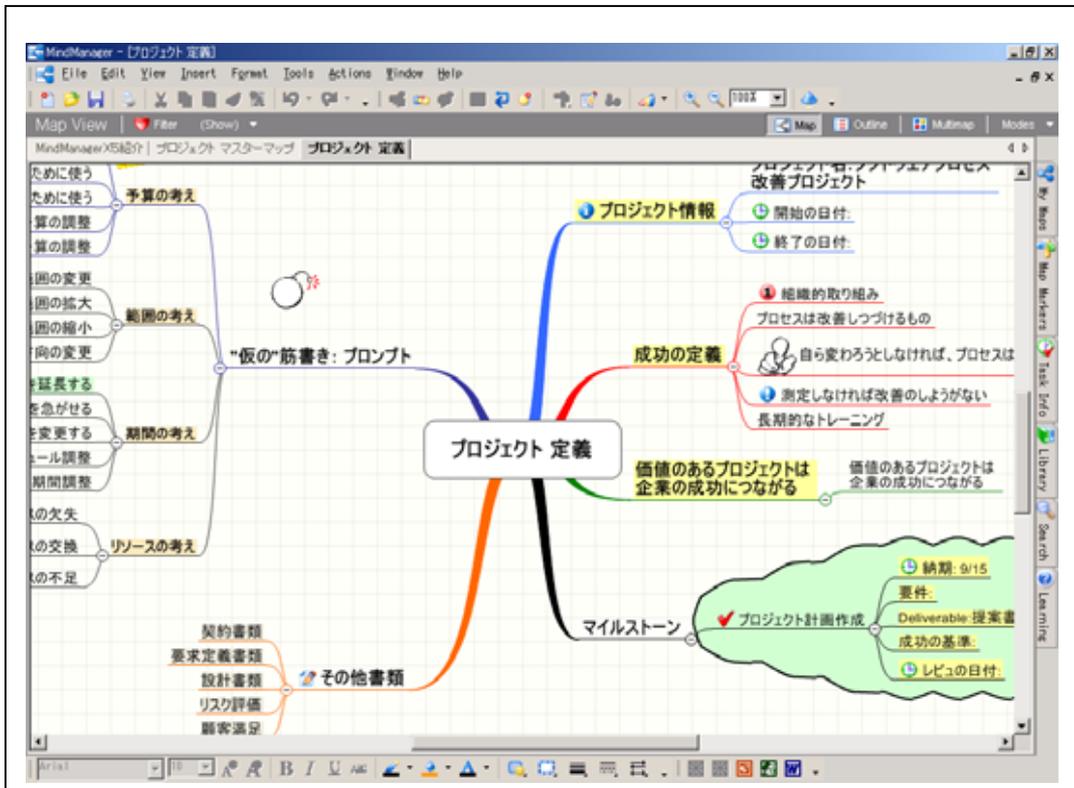
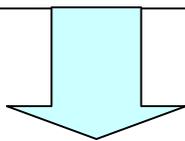
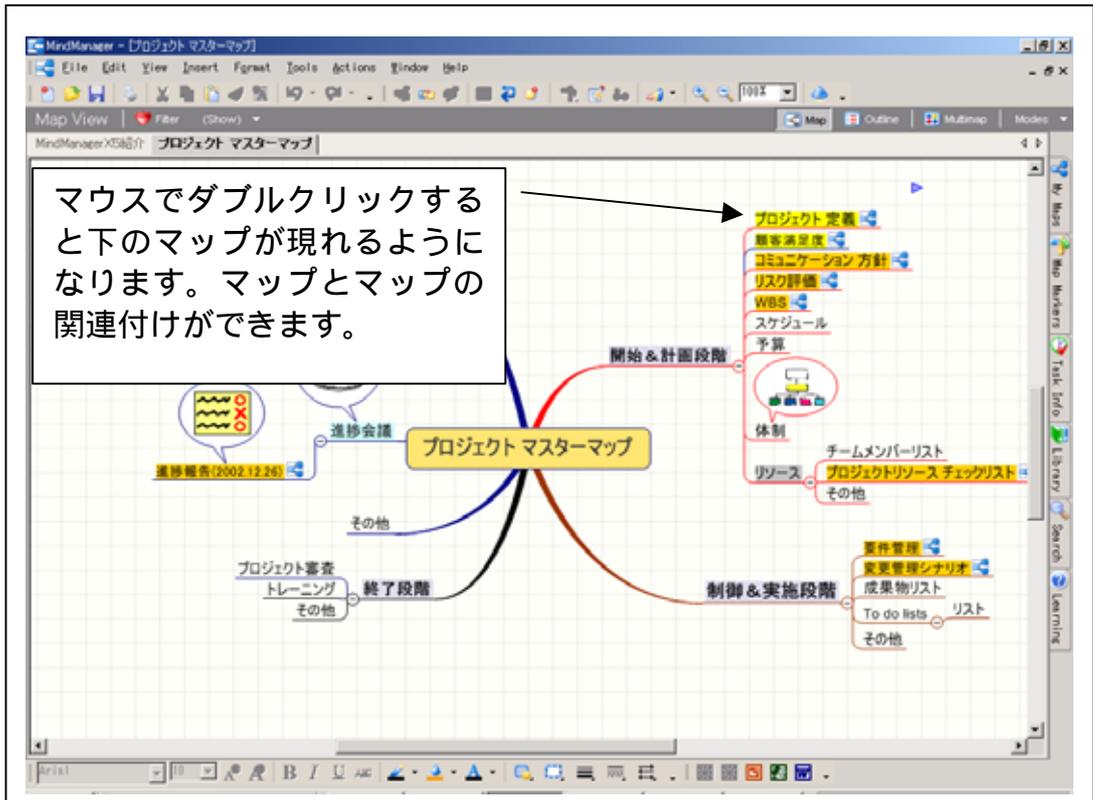


## 5.5 リンクを貼る

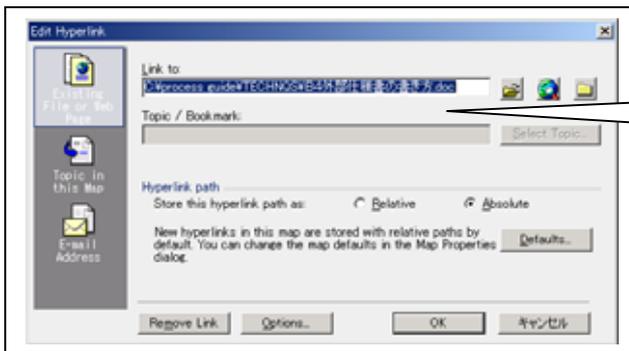
HiperLink アイコンをクリックすると画面上に Hyperlink を設定する popup window が現れます。



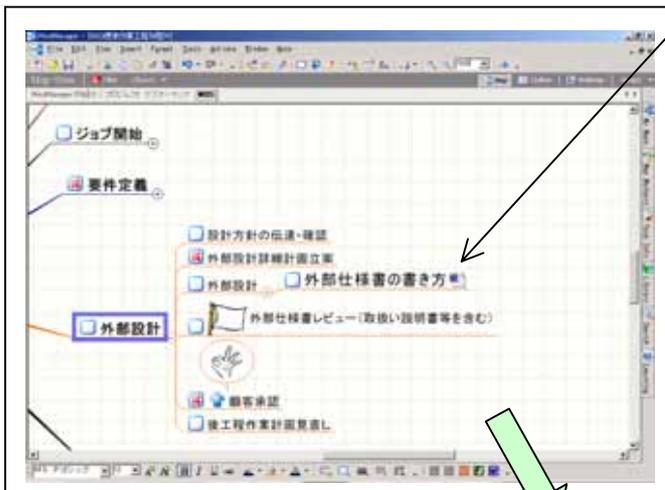
“プロジェクト定義”のトピックに、プロジェクト定義.mmp というマップをリンクさせます。



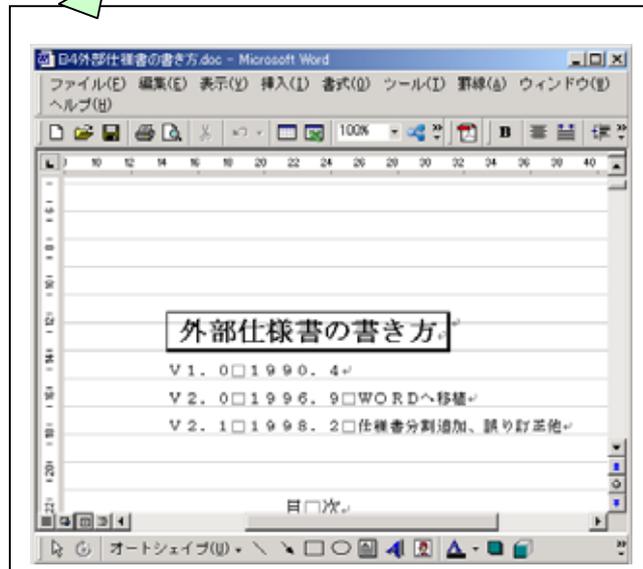
リンクするものはマップだけではなく、任意のドキュメントへのリンクを貼れます。



Word ドキュメントへのリンク



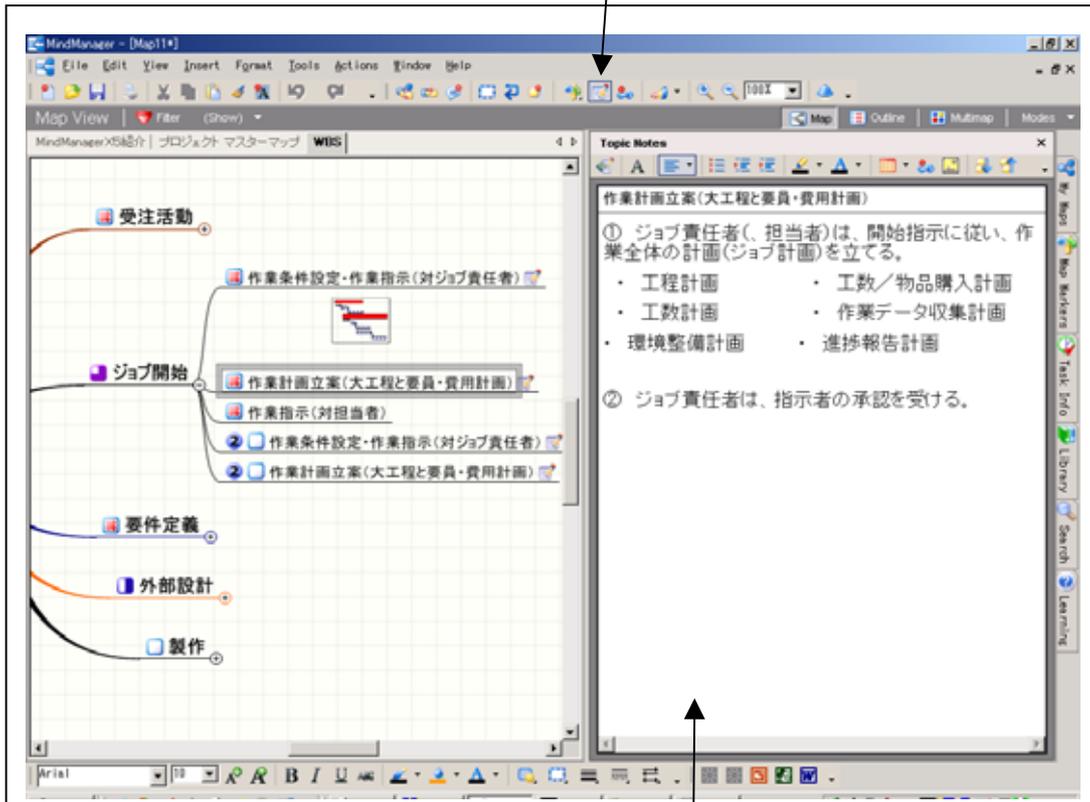
ここをダブルクリックすると下の Word ファイルが起動されます。



## 5.6 Topic Notes の挿入

マインドマップはキーワードだけの情報が中心になりますので、どうしても詳細な情報を付け加えるには不向きです。そんなときは MindManager の Topic Notes の機能を使います。

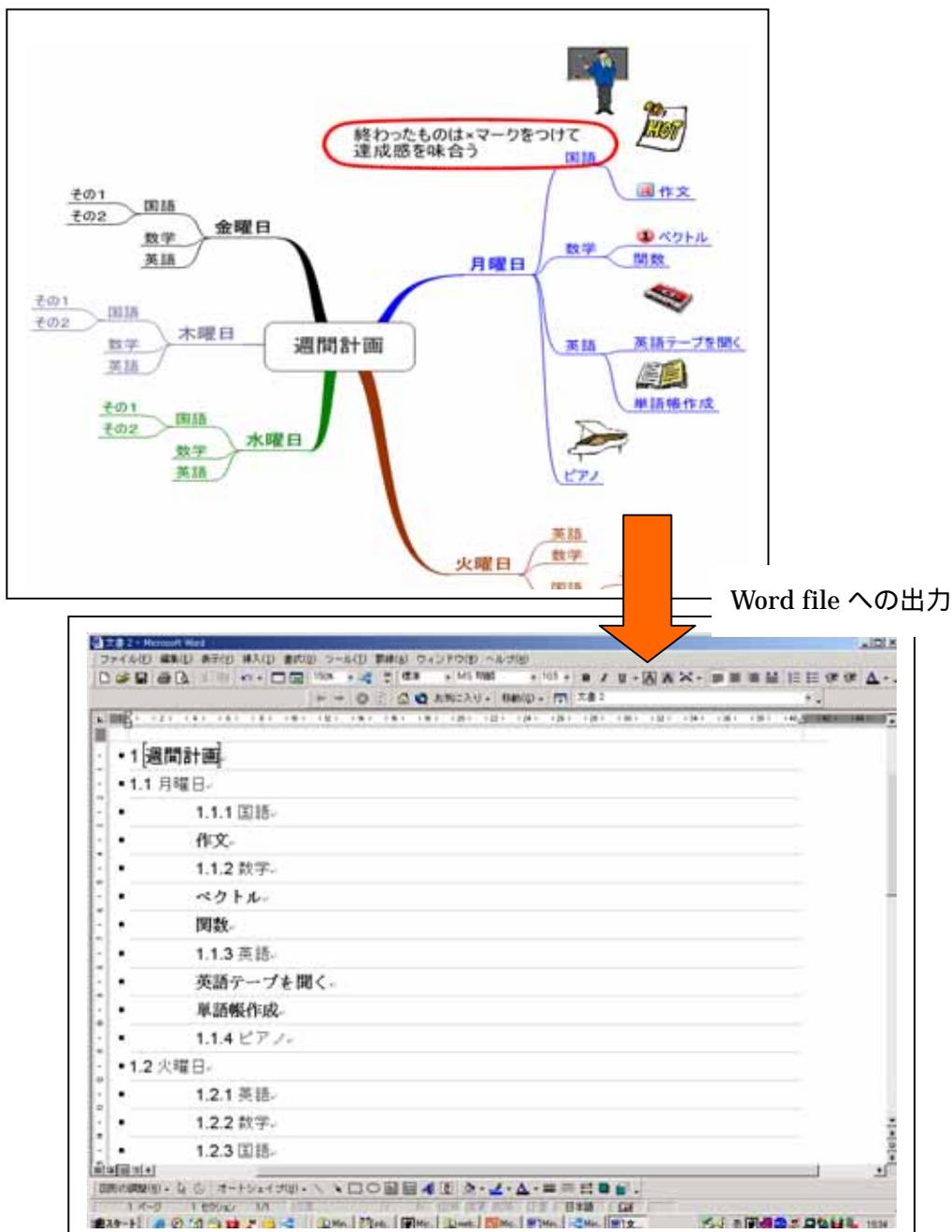
トピックを選択した状態で Topic Note アイコンをクリックします。



画面右部に Topic Notes ウィンドウが現れますので、詳細な情報を付加します。

## 5.7 トピックの順序

アイデアを考えるような場合、マインドマップのトピックの順序性はあまり関係ありませんが、順序を意識する必要があるマップもあります。MindManager では、右上がスタート地点で時計周りとなっています。マップを Text file, MS Word, MS Project に export したときに、右上から順番に export していきます。

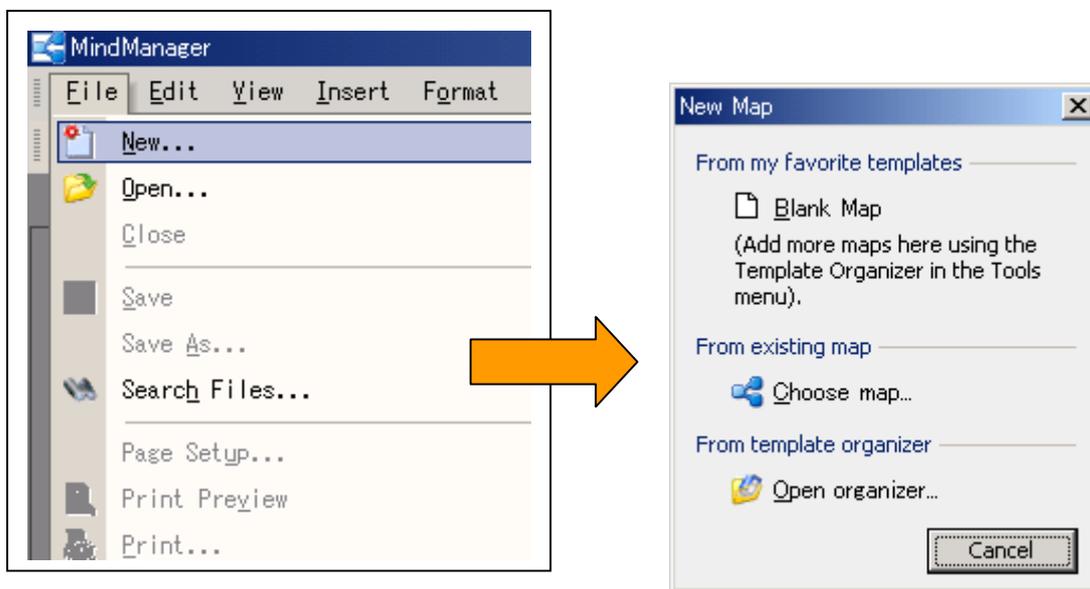


これまでの説明で、MindManager の基礎的な使い方を学びました。ここまでの知識だけでもかなりのマインドマップが書けるはずです。

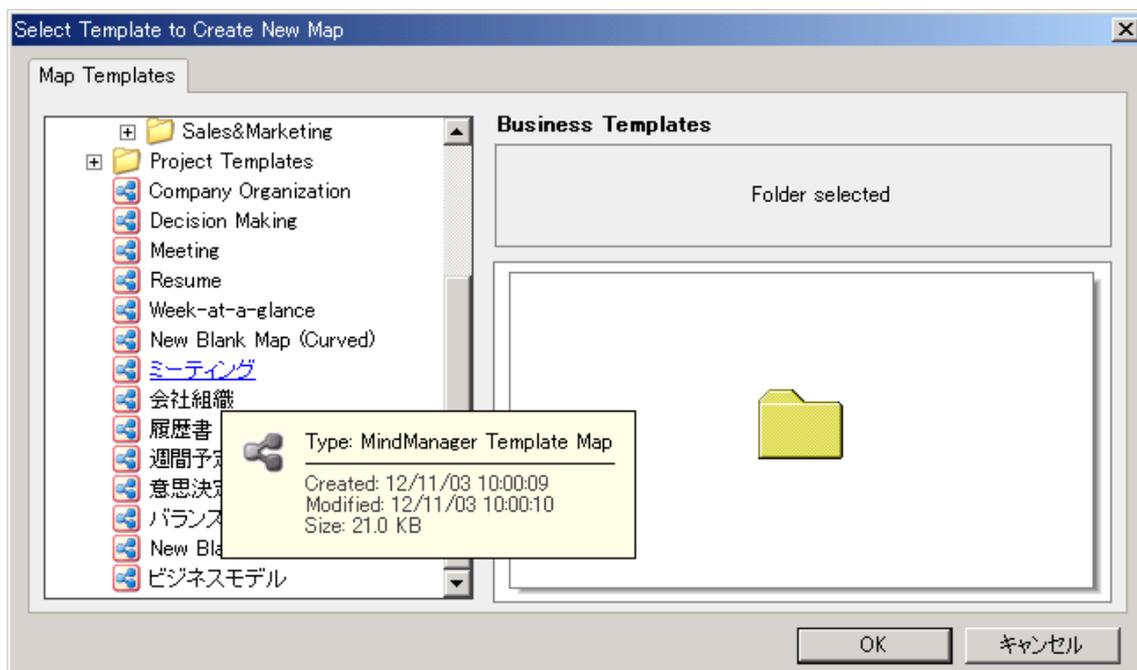
## 5.8 テンプレートを使う

同じようなマップを作るときには、予め用意されてテンプレートを使うと簡単にできます。例えば、議事録のマップを書くときにテンプレートを使った方法を説明します。

1) File->New から新規マップを作るための window を表示させ、Open organizer を選択します。

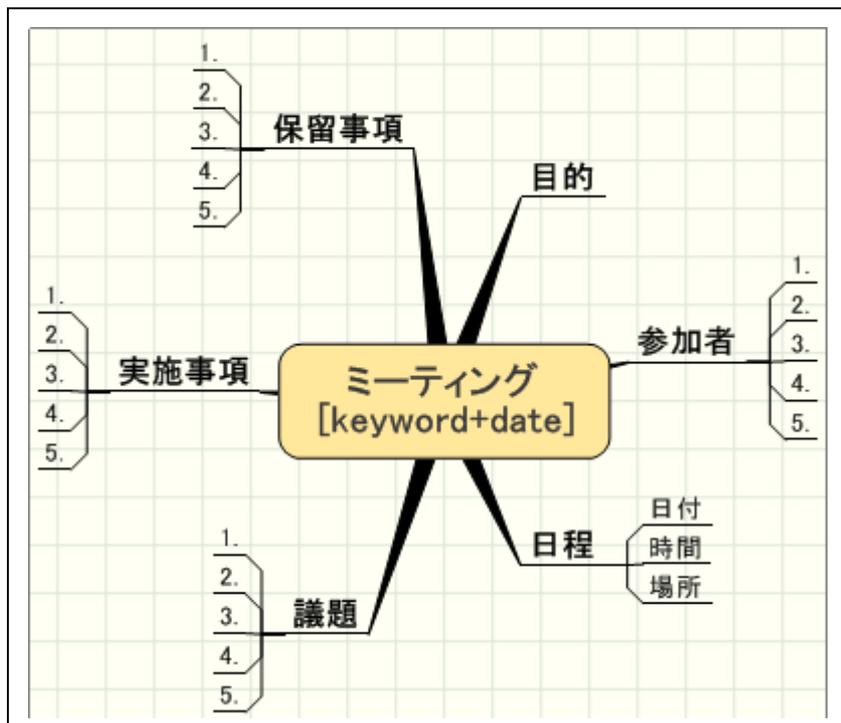


2) テンプレート一覧からミーティングを選択します。



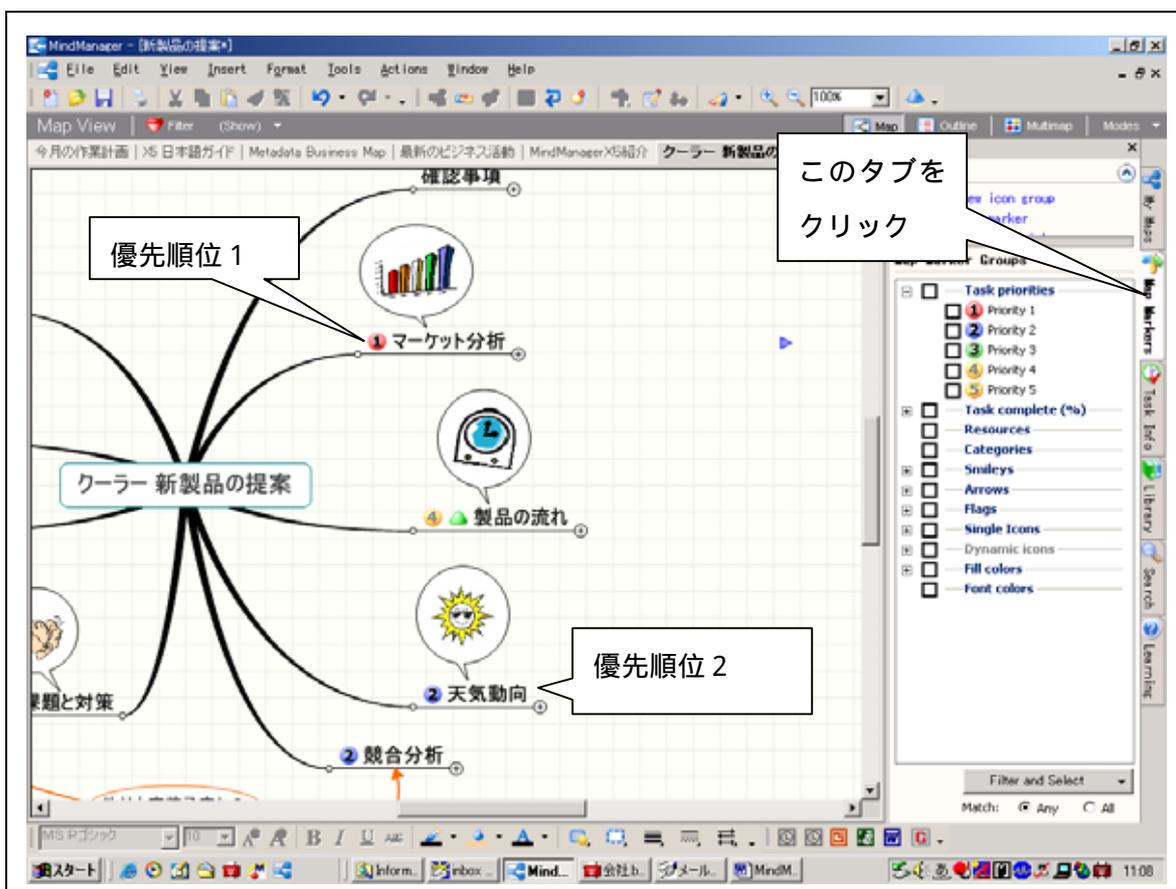
注) MindManager X5 購入時には、英語のテンプレートしかありませんが、ここでは日本語化してテンプレートを使っています。

3) テンプレートにマップが画面に現れるので、サブトピックを追加してマップを完成させます。



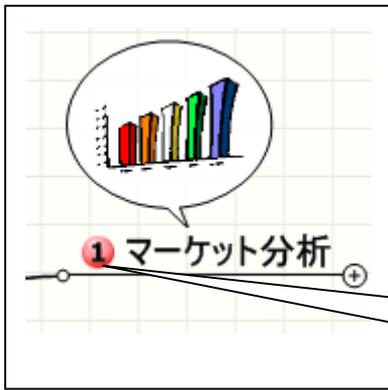
## 5.9 マーカーを使う

マップマーカーの機能を使うと、トピックに対して意味付けを与えることができます。意味付けを、マップを見る人全員が共有することができれば、とても情報共有が簡単になります。例えば、プロジェクトの作業がいくつかあった場合、それぞれに作業に対して優先順位をつけることができます。



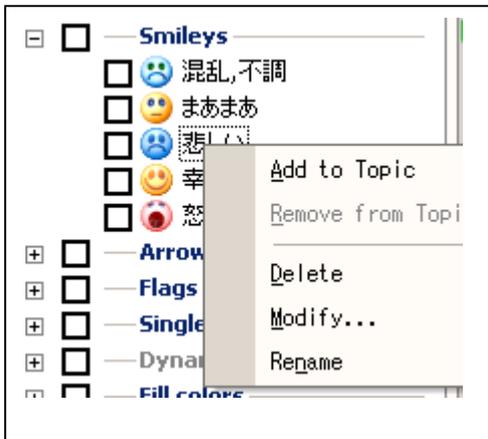
上の画面にあるように、画面右端の Map Markers というタブをクリックすると画面右にマーカー一覧が表示されます。あるトピックを選択した状態で、1つのマーカーをクリックすると、そのトピックの左端にマーカーが表示されます。このようにトピックに対して意味付けを行うことができます。マップファイルを保存したときには、マーカーリストも保存されます。つまり、他の人が、このマップを見たときに、マーカーの意味付けも共有できることとなります。

ちょっとマーカーには賢いところがあります。トピックに割り付けられたマーカーをマウスで左クリックしていくと、優先順位が1から2,3,4と移って行きます。



左クリックすると、1,2,3  
と変わります。

マーカーリストはデフォルトでは、英語のままです。下記画面で示すように、マーカーを右クリックして Modify を選択して、日本語に変えて置きましょう。これでぐっとわかりやすくなります。





メンバにマップを見せながら議論するうちに、調査すべきものとして天気動向と電力需要予想の調査が抜けていることがわかりました。そこで、リーダーは、それをマップに加え、それぞれの作業を誰がやるか担当を決めました。MindManager では、作業に相当する各トピックに作業者を割り付けることができます。

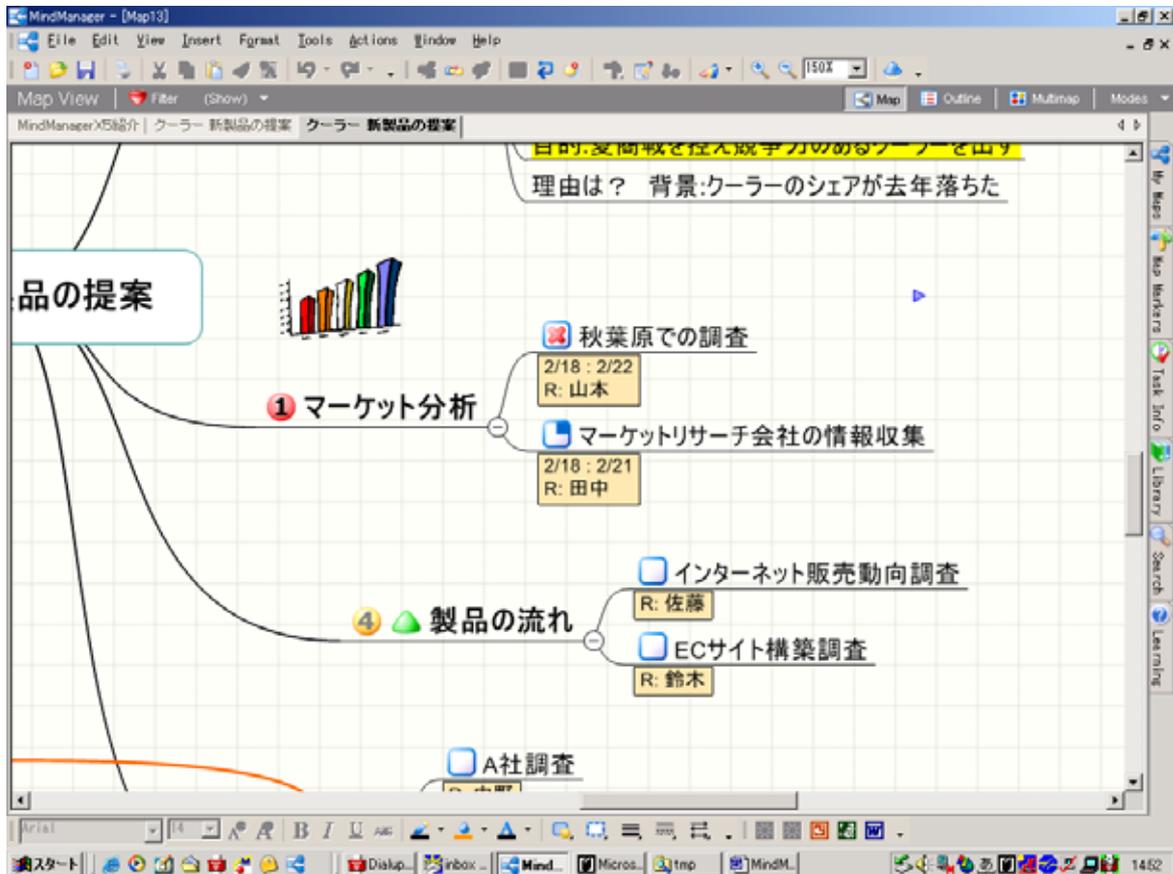


図 6-2 クーラー新製品の提案 作業者の割り付け

Task Info ウィンドウを出し、  
各作業について開始日、進捗、  
作業者を割り付けます

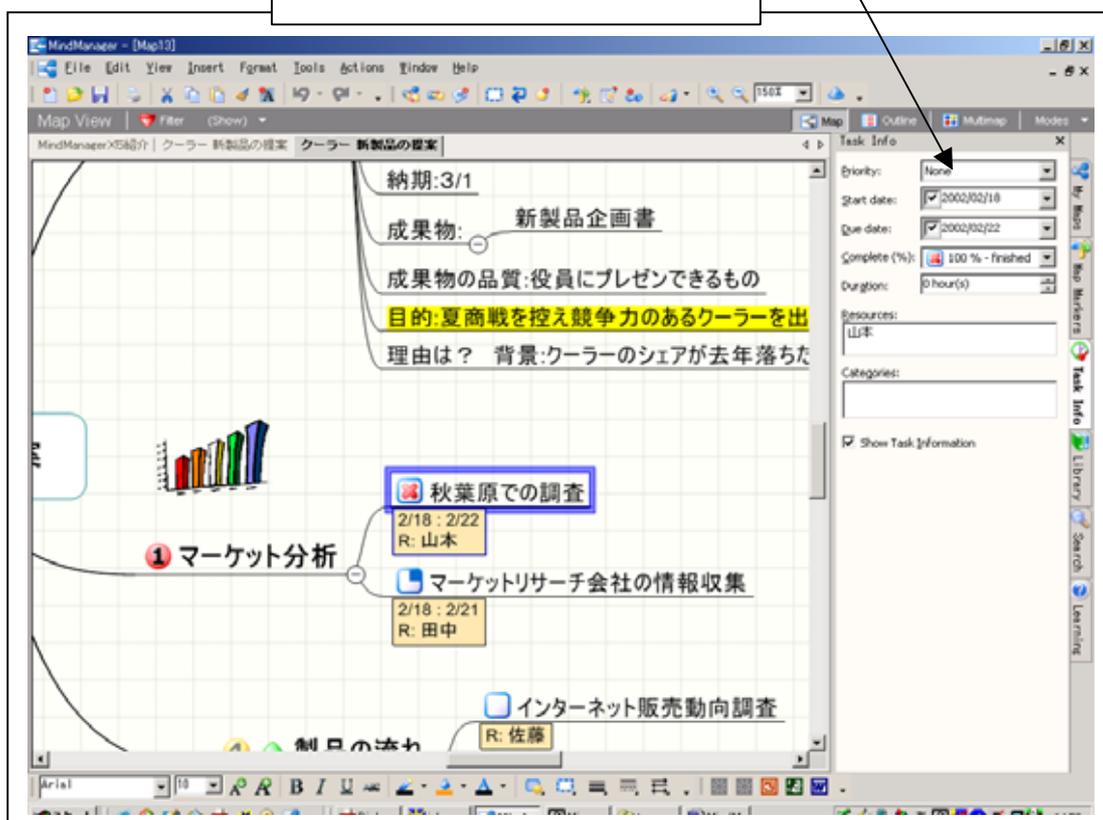


図 6-3 クーラー新製品の提案 進捗率の設定

Task Planning の機能を使うと、簡単に各作業について作業者を割り当てられますし、進捗も表現できます。進捗 100% を設定すると、そのブランチの左端に × マークが自動的につきます。

プロジェクトが進行するにつれて、リーダーはこのマップを常に更新して、進捗率を設定したり、漏れていた作業を追加したりして、プロジェクト情報を常に最新の状態に保ちます。重要な課題、問題が発生したときは、それがよくわかるように色をつけたりアイコンをつけたりして、メンバ全員に周知徹底をします。

これで、MindManager が作業計画を立案するのも非常に役立つことがお分かり頂けたと思います。

## 6.2 プロジェクト管理

6.1 では、プロジェクトの計画に役立つことを説明しましたが、MindManager はプロジェクト管理全般に役立ちます。プロジェクトを管理するための要素は次のマップで表現できます。

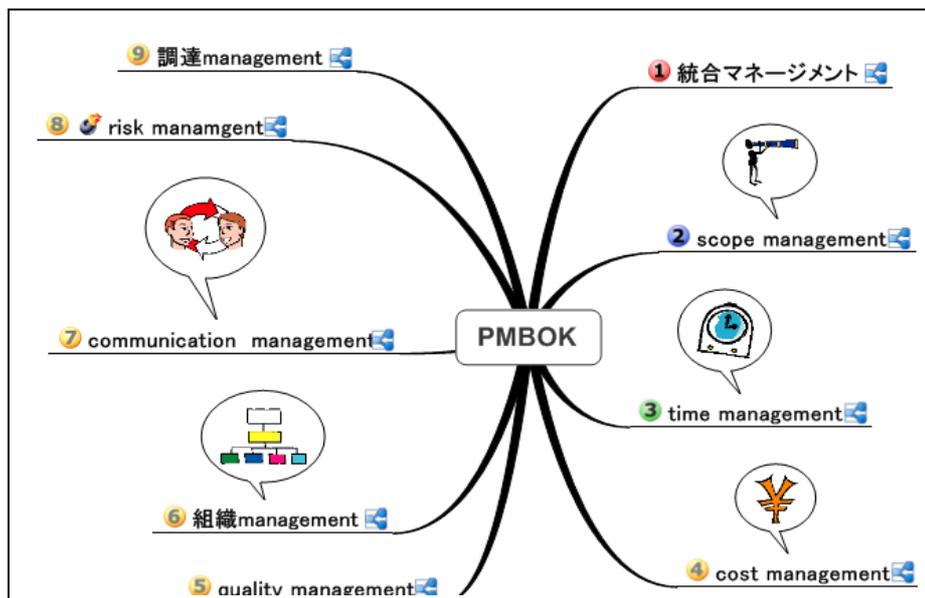


図 6 - 3 プロジェクト管理のタスク

既に図 4 - 1 でプロジェクトのマスターマップを示しました。このマップはすべてのプロジェクト情報への入り口となるもので、図 6 - 3 の情報をすべて網羅するように作ることが可能です。

図6-3はプロジェクトを管理する側面から見たタスクを表現していますが、実際にプロジェクトを実施する作業が抜けています。ソフトウェア開発のプロジェクトを例に取りますと、要件定義、設計、実装、テスト、納品、保守、運用といった一連のActivityの定義が必要です。MindMapで表現すると次のようになります。

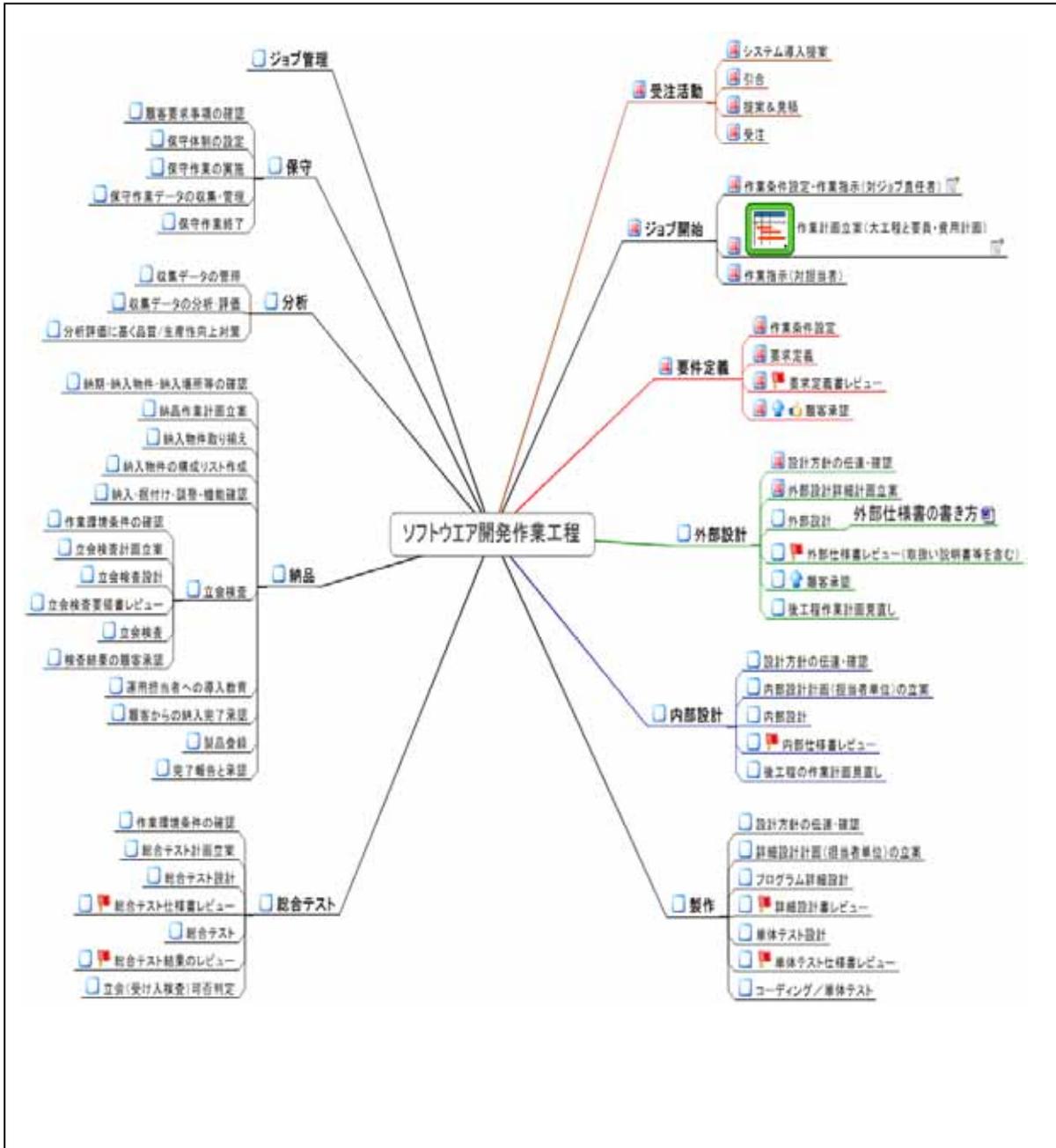


図 6-4 ソフトウェア開発作業工程(マインドマップ形式)

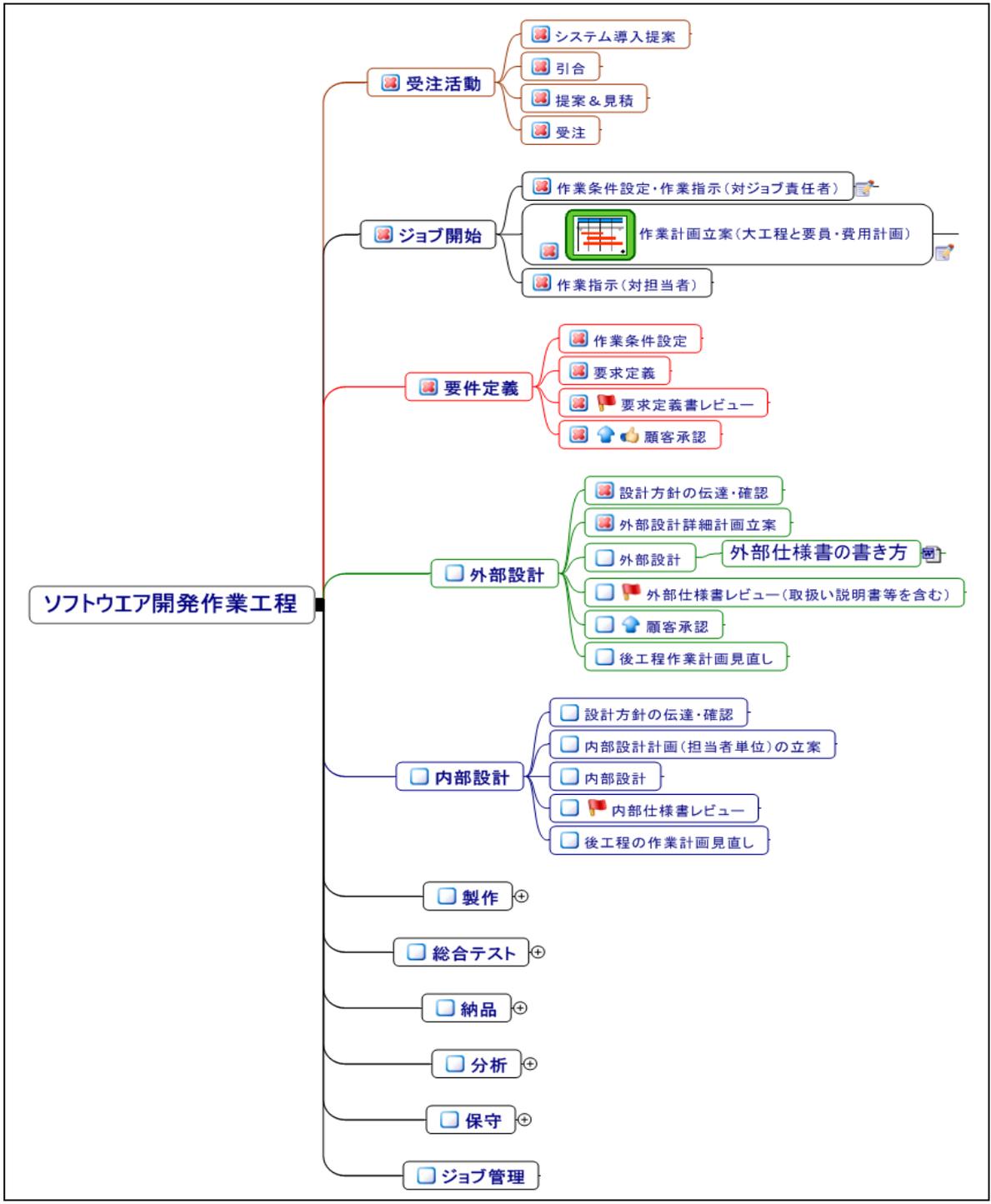


図 6-5 ソフトウェア開発作業工程(リスト形式表現)

図6 - 3で示したソフトウェアの開発工程は、標準的な工程を取り上げているだけで、大きなプロジェクトになると工程が500以上にもなります。1つのマップで、それだけたくさんの工程を表現するとわかりにくくなってしまいます。そのため、MindManagerでは、ブランチを折り畳んだり、フィルタ機能で特定のブランチだけ見る機能があります。

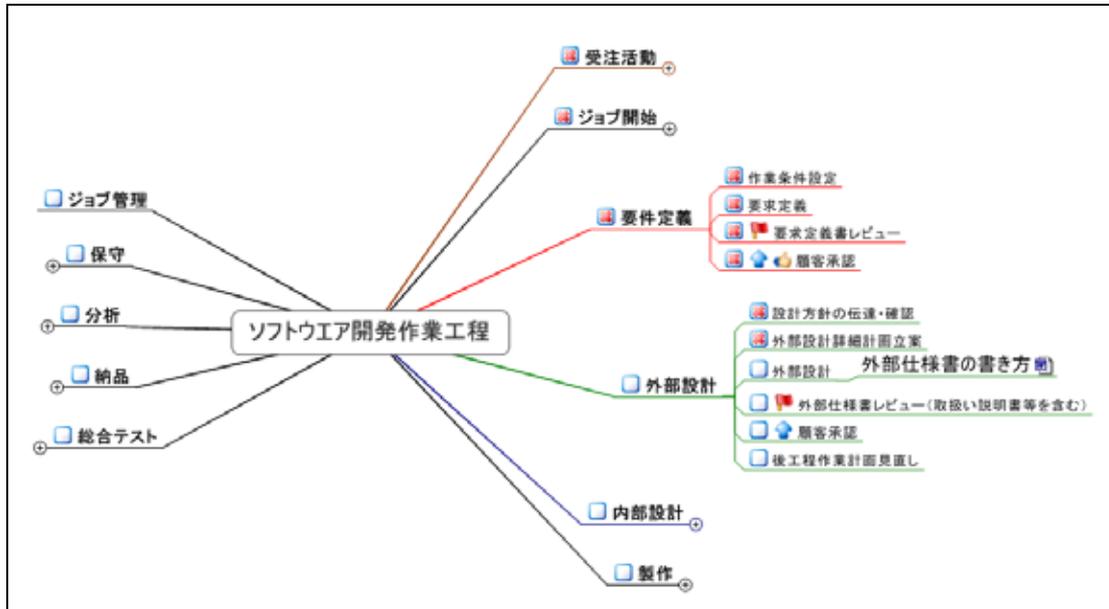


図 6-6 ブランチの折り畳み

6.1でも説明したように各作業について作業者を割り当て、進捗率をマップで表現できます。

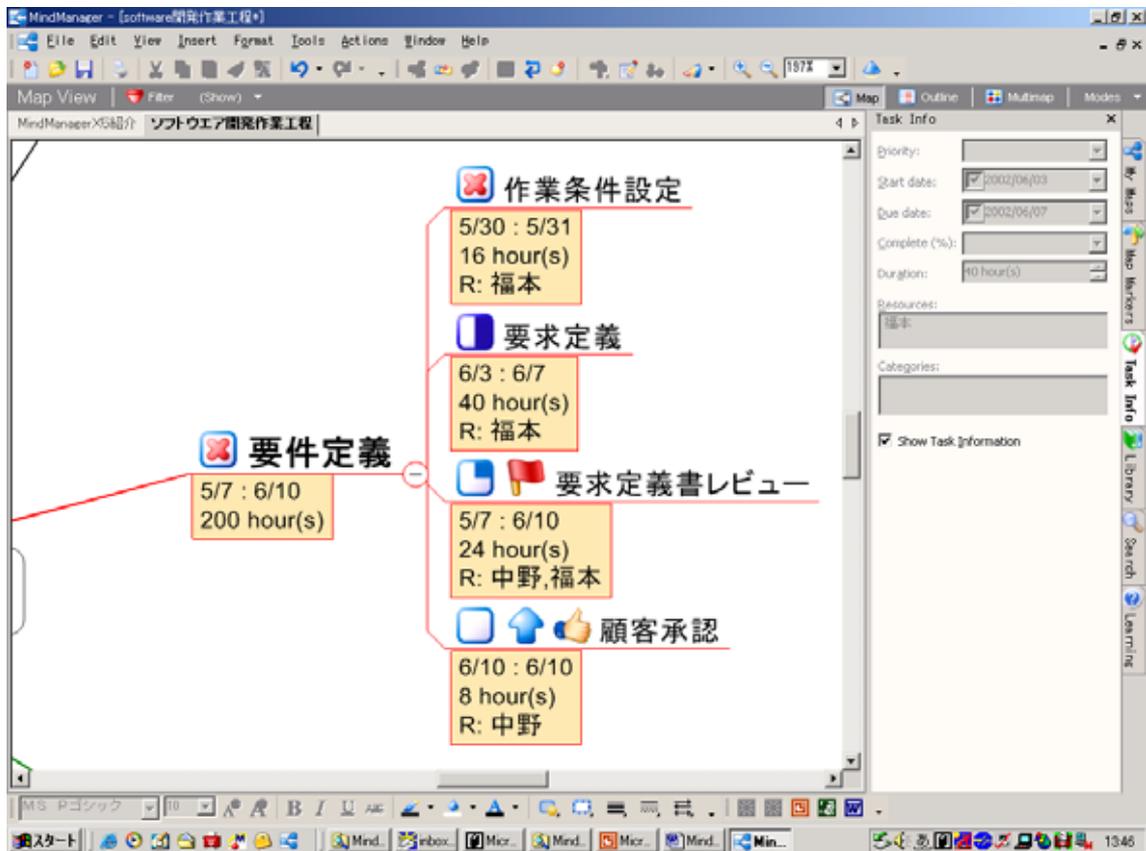


図 6-7 ソフトウェア開発作業工程に作業者を割り当て、進捗率を入れたマップ

これだけですと、線表(ガントチャート)がないのでスケジュールがわからないのではないかとと思われるかもしれませんが、MindManagerはMS Projectとの連携機能を持っていますので、他のツールで補えば問題ないでしょう。

また、プロジェクト管理の計画の局面には、必ず作るべきマップがあります。例えば、プロジェクトの目的、範囲を定義するマップ、リスク管理のためのマップ等があります。このようなマップのテンプレートがあると便利です。MindManagerでは、このようなテンプレートを登録する機能があり、質問に答える形式で、マップを作ってくれる機能があります。

次のマップは、リスク要因のマップです。ポップアップウィンドウの質問に答えていくと自然にマップが出来あがります。

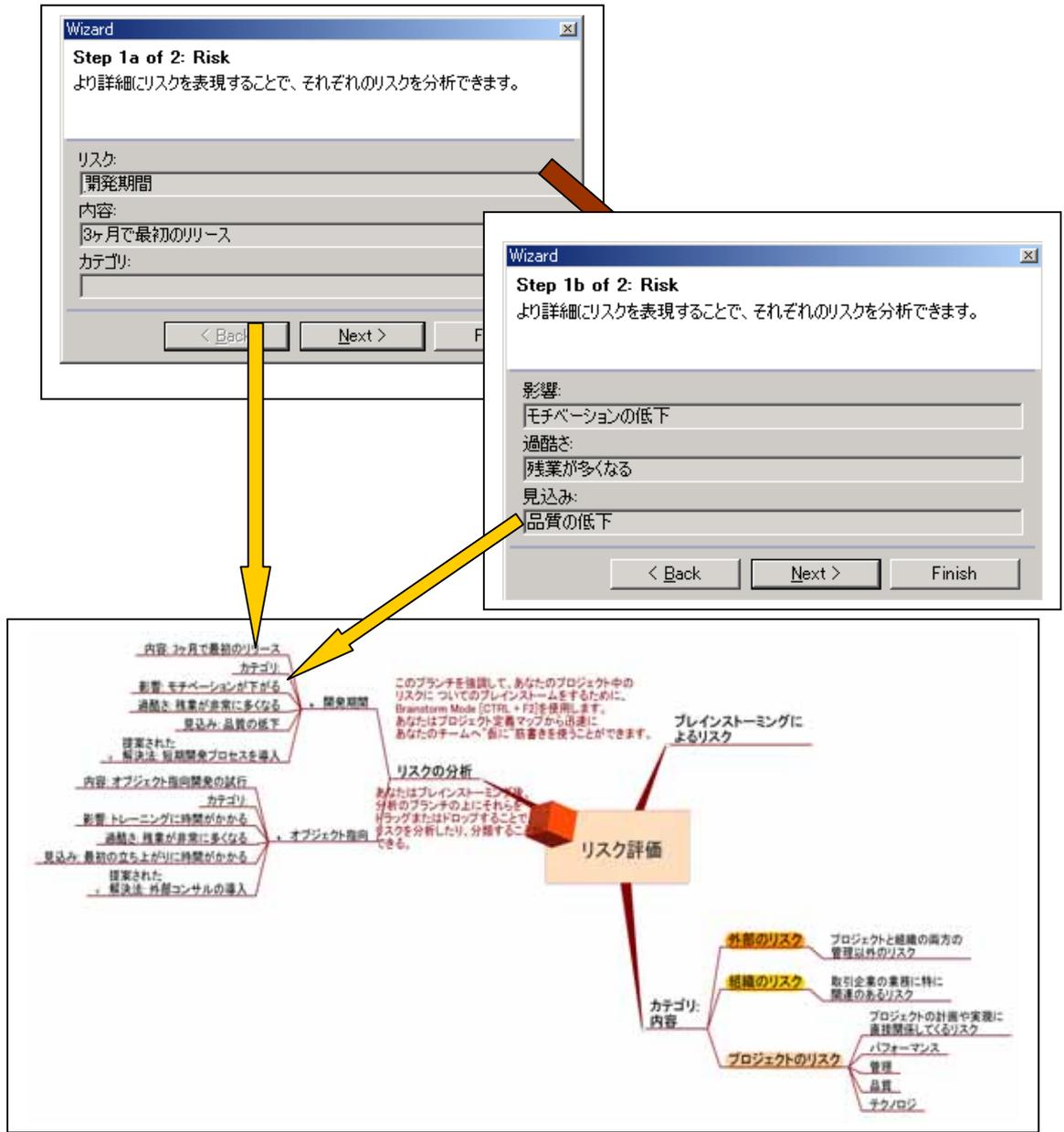


図 6-8 リスク評価のマップ

### 6.3 HTML ファイルの生成

最近では、職場や学校でいろいろな情報が Web を介して発信されることが当たり前のようになってきました。ブラウザさえあれば、情報が見えるのですから、多くの人が使うのは当たり前です。簡単に使えるものが最後には生き残ります。MindManager も当然のことながら、HTML ファイルを生成する機能を持っています。平たくいえば、Web から見るためのファイルを作ってくれる機能です。この機能を使えば、MindManager で作成したマインドマップを Web 上に公開して、関係者全員がその情報を閲覧できます。

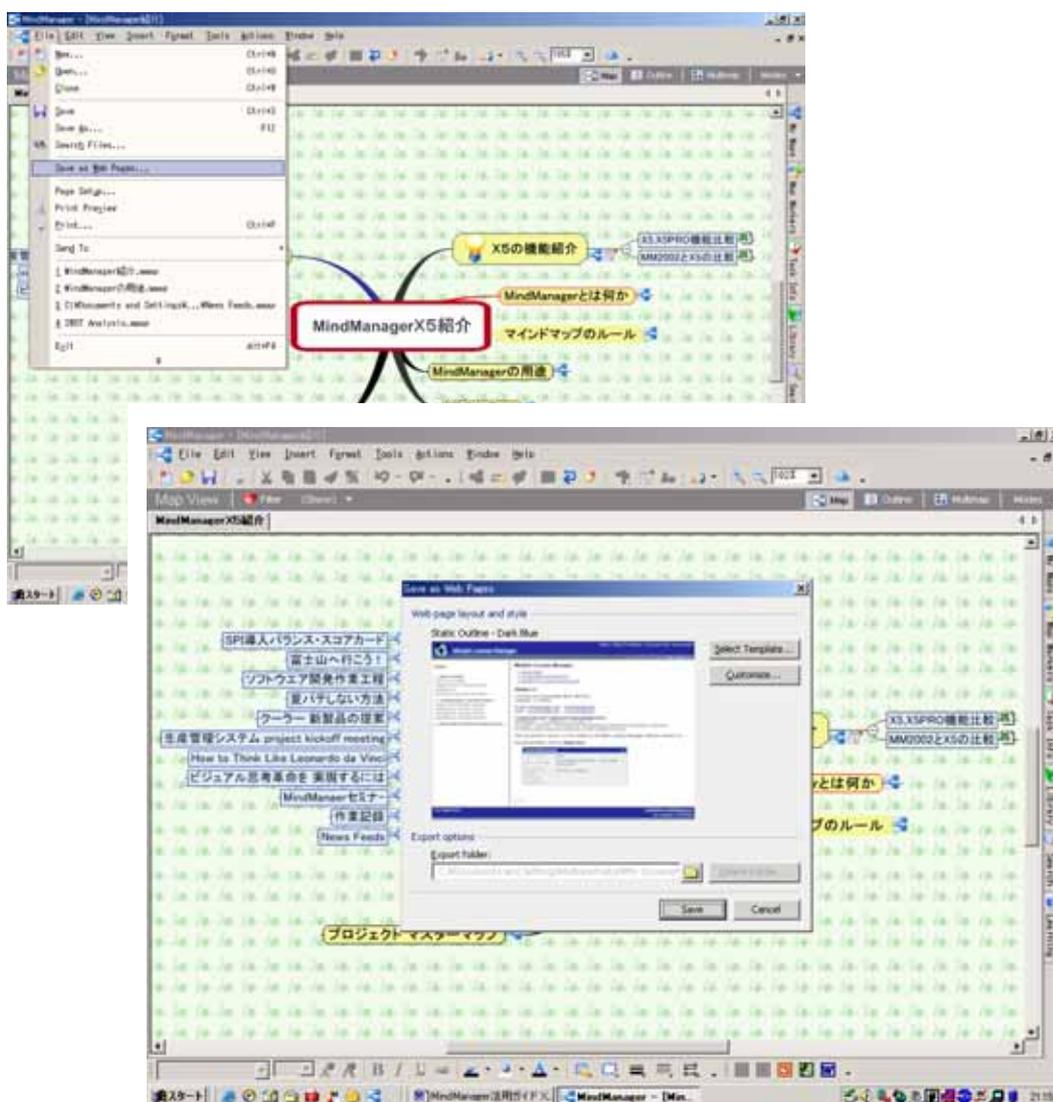


図 6-9 HTML ファイル生成を起動する画面

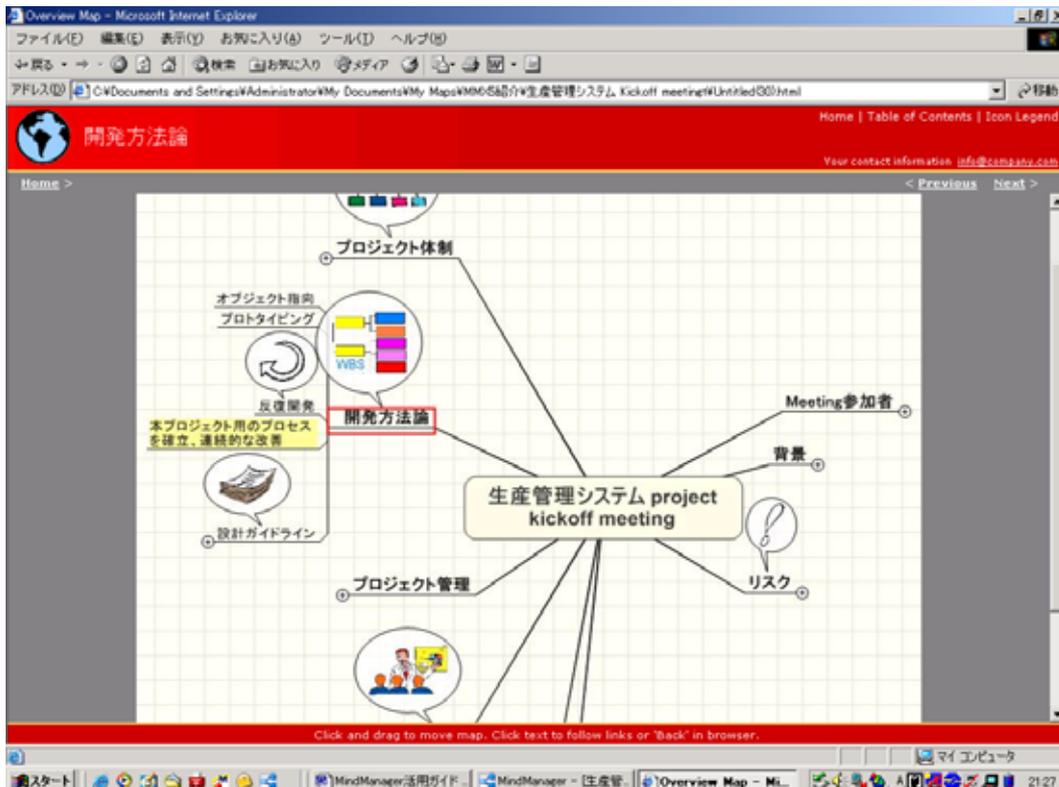
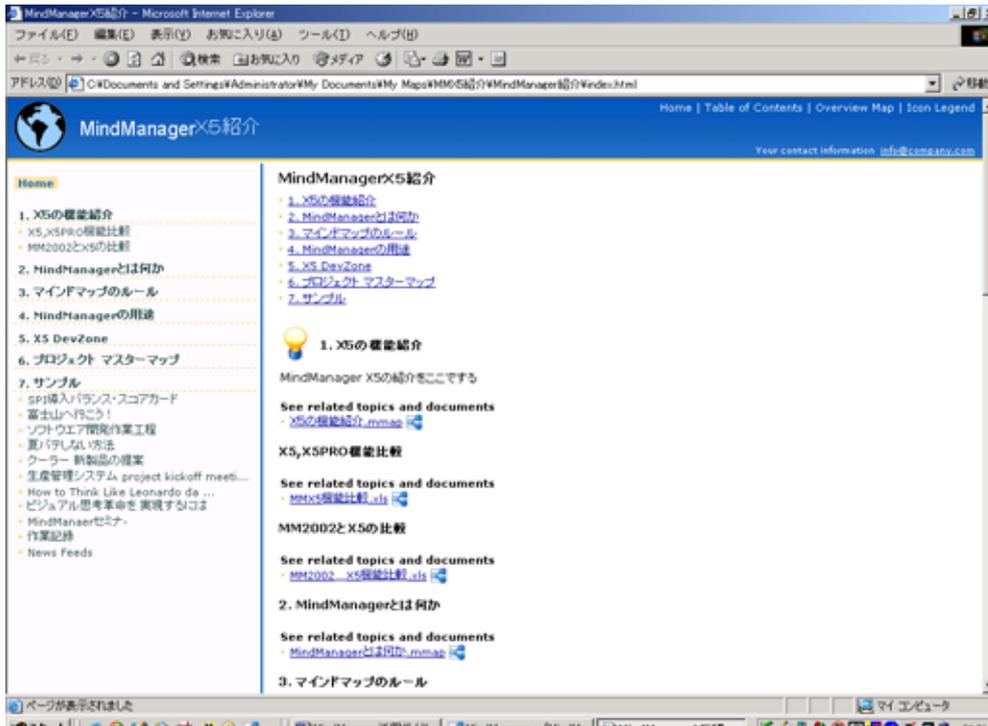
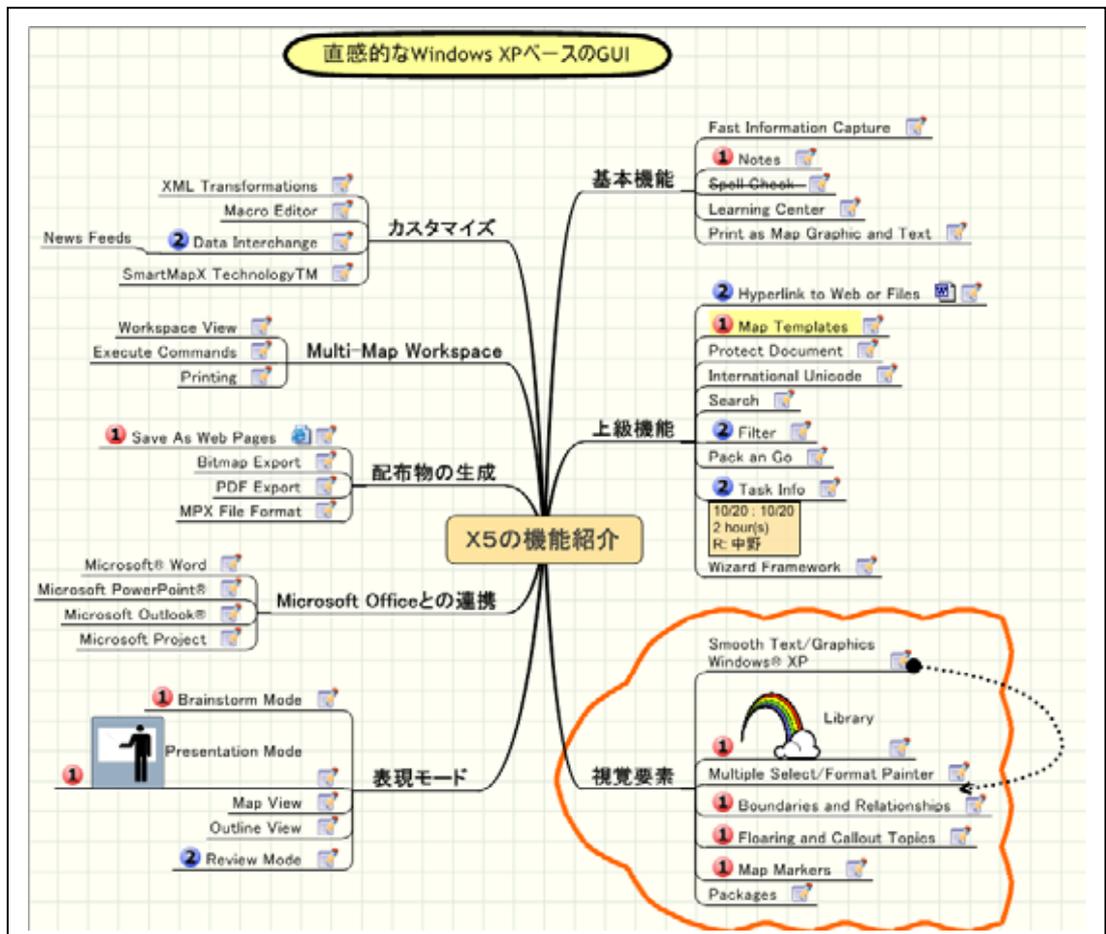


図 6-10 ブラウザで見たマインドマップ

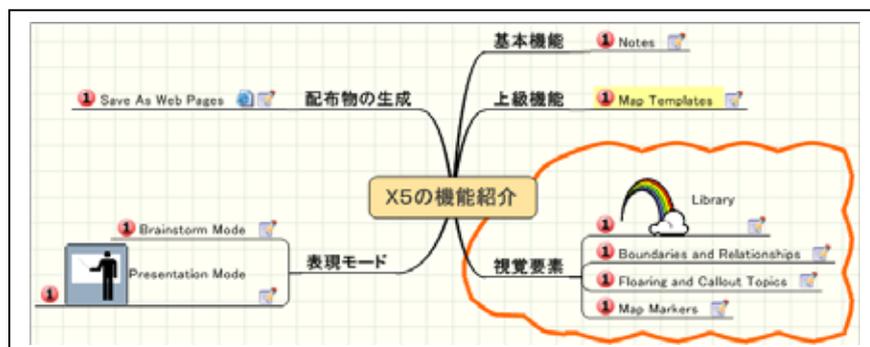


## 6.5 フィルタリング

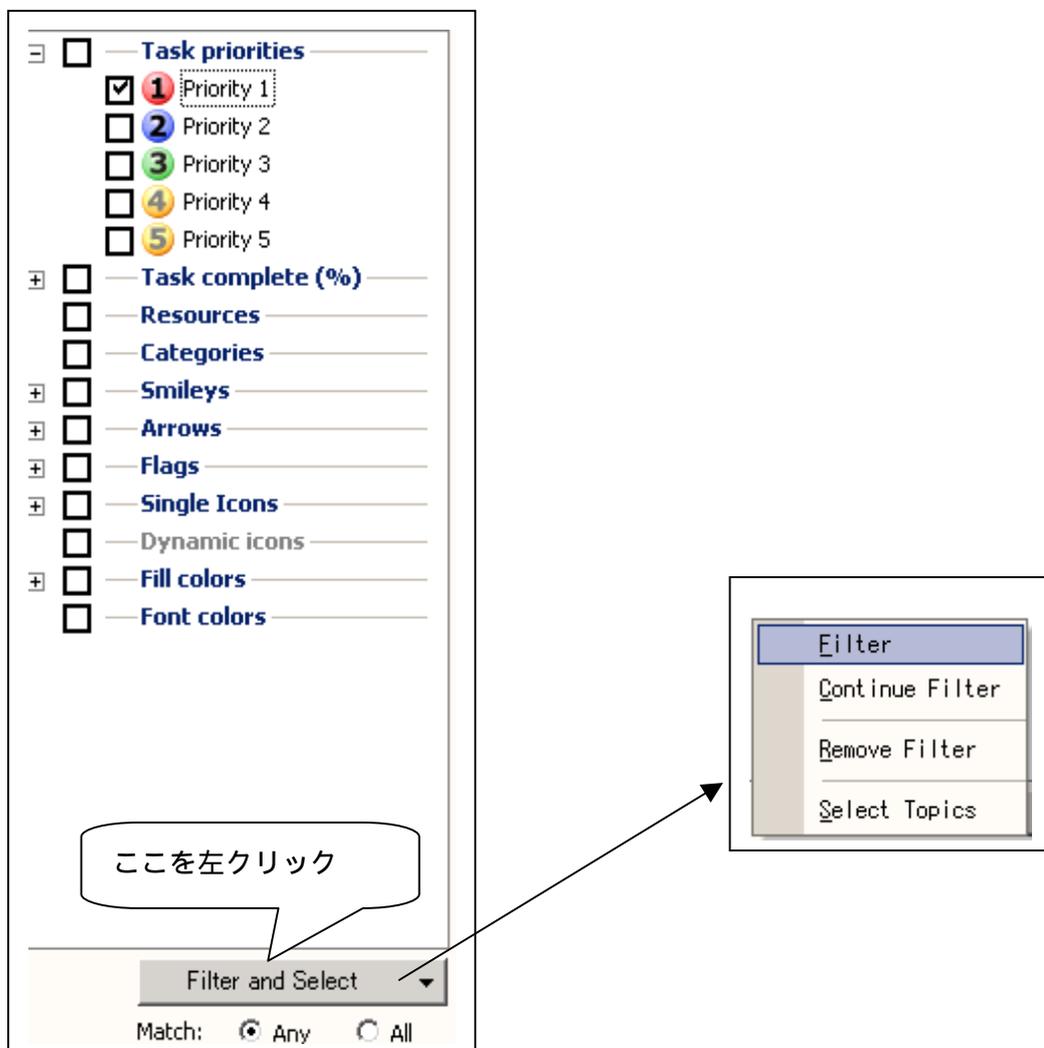
基礎編で、マーカーの使い方を説明しましたが、それとフィルタリングの機能は関係があります。まず、フィルタリングするとどうなるか見てみましょう。



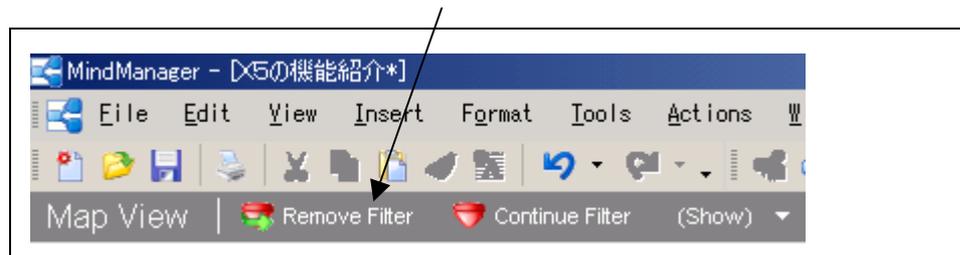
フィルタリング  
をすると



この例では、優先順位 1 のトピックのみが表示されています。このようなフィルタリングをすることは簡単です。マーカーリストの画面を出したときに、下記のようにマーカーの左にチェックボックスがあります。まず、これをチェックします。次に下のほうにある”Filter and Select”をクリックすると、サブメニューがでますので、そこで”filter”を選択し実行します。Remove filter を実行すると元に戻ります。



画面上部にも、フィルタリングのためのアイコンが用意されています。



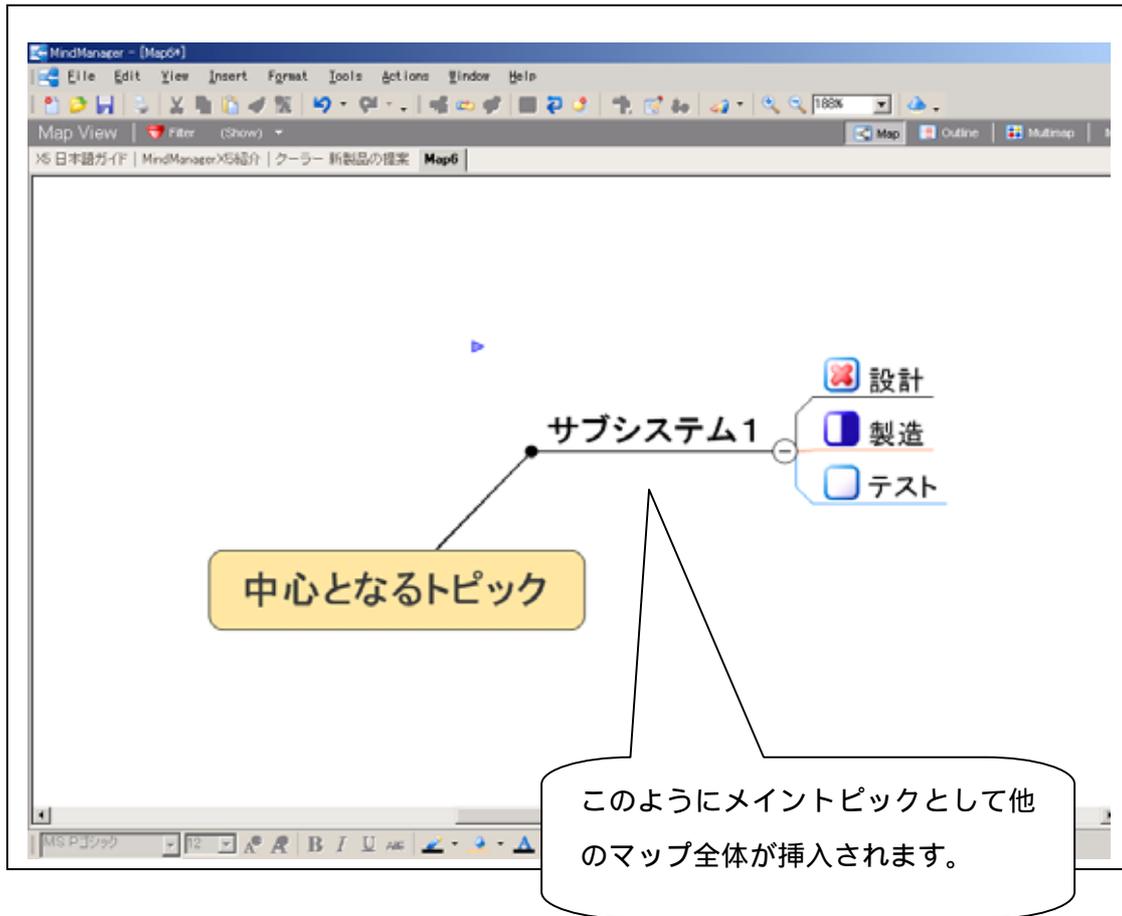
## 6.6 マルチマップ インポート&エクスポート

1つのマップがあまりに複雑になっていくと、どうしても一部を別のマップファイルとして定義したくなります。逆に、他のマップをトピックとして挿入したい場合もあります。そこに応えるための機能が、マルチマップ インポート&エクスポートの機能です。

### 1) マルチマップ インポート

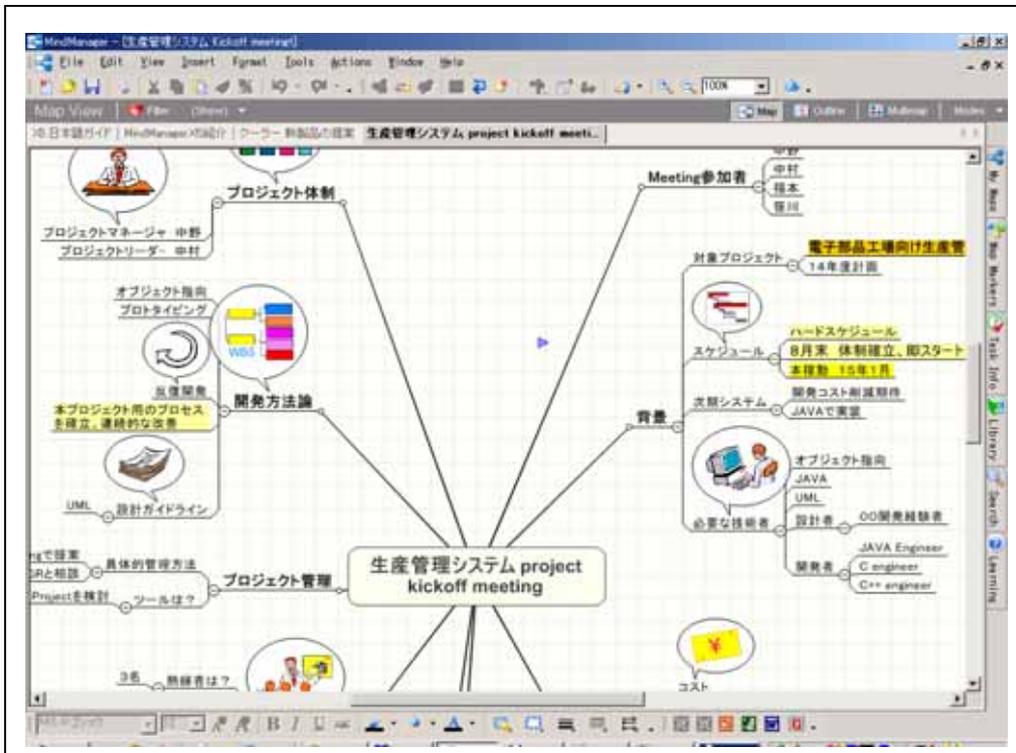
挿入の基準位置となるトピックを選択した状態で、Insert->Map を実行します。



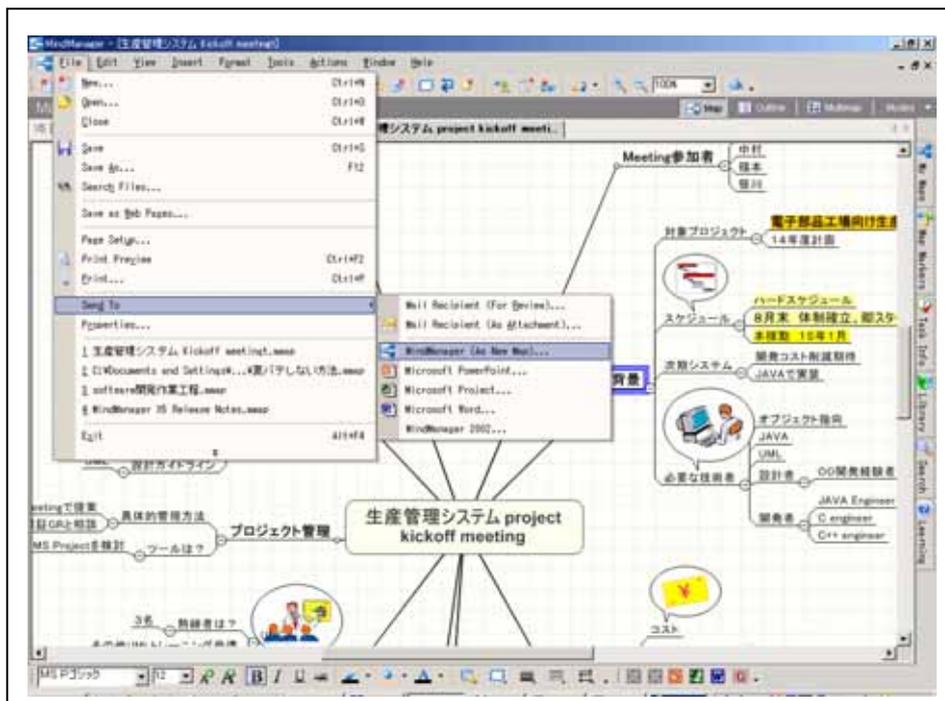


## 2) マルチマップ エクスポート

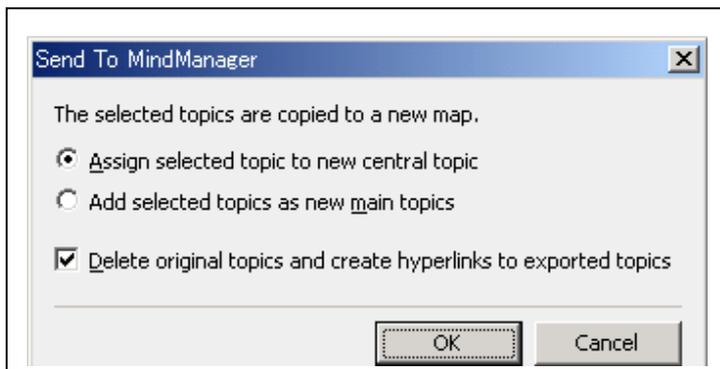
次のようなマップがあったとして、メインピックの背景以下を別のマップファイルにすることを考えてみましょう。



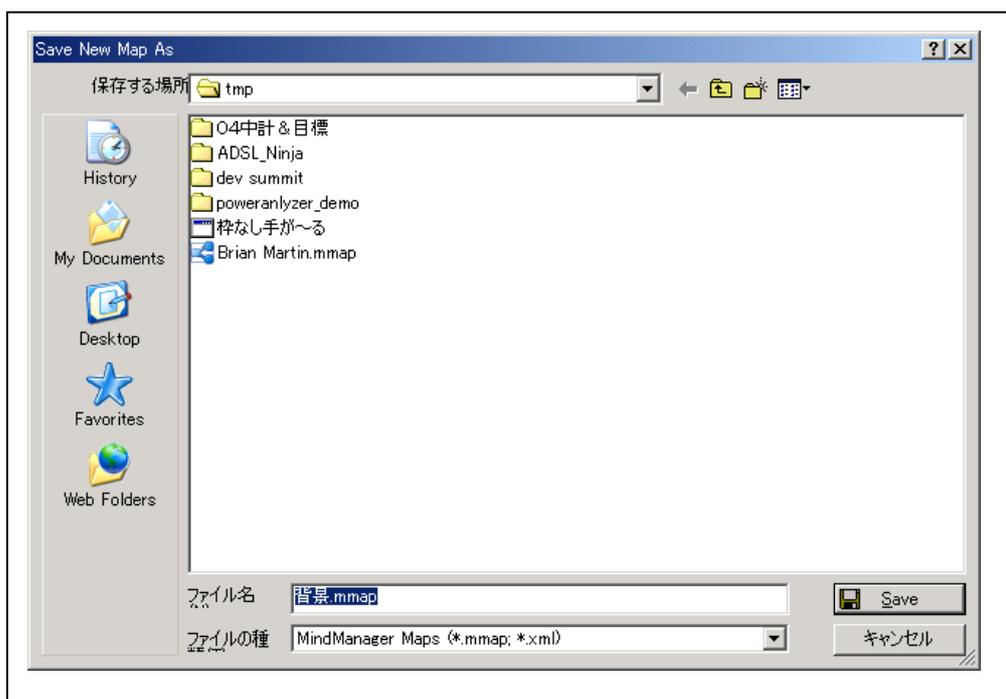
“背景”というトピックを選択した状態で、File->Send to->MindManager(as new map)を実行します。



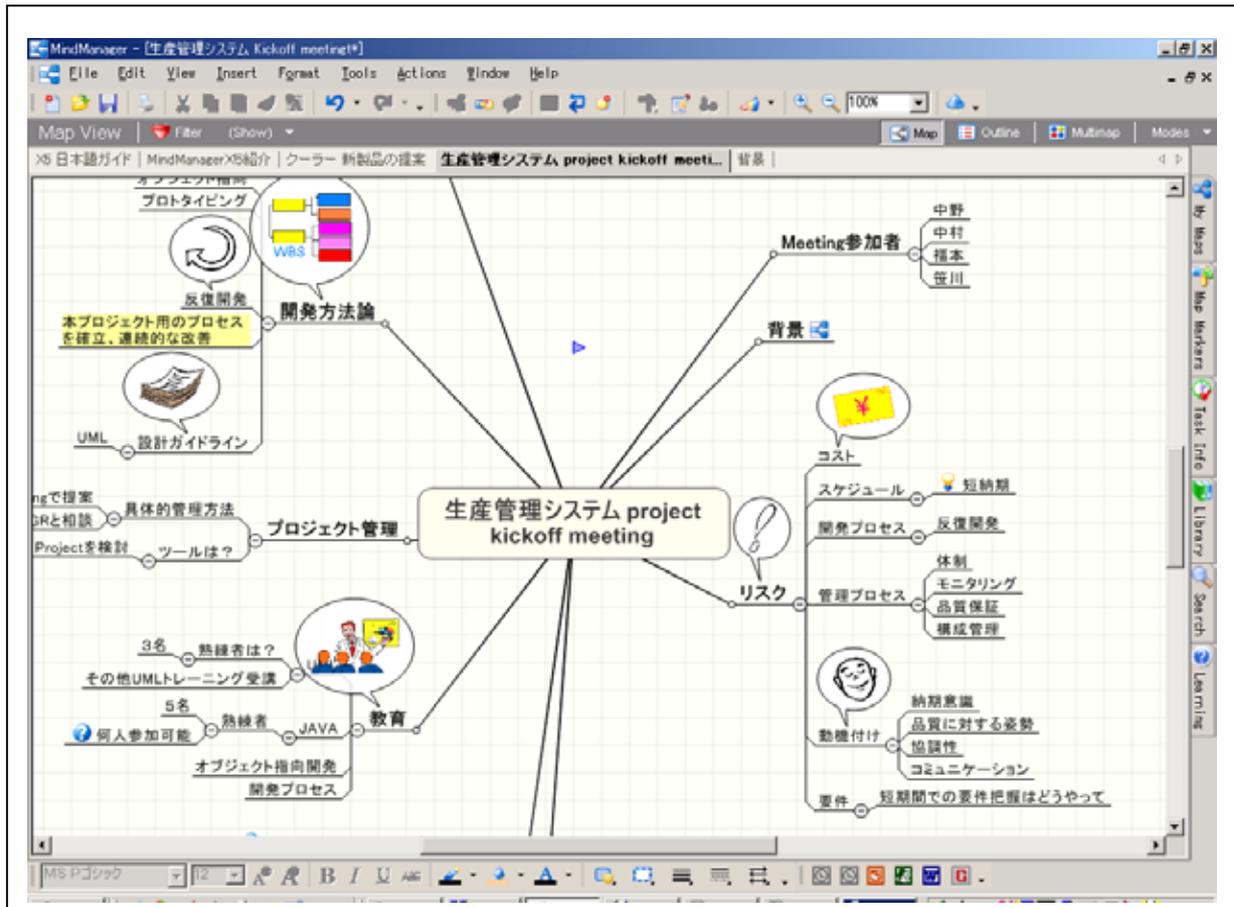
別のマップを作るときに、中心のトピックとして作成するか、メイントピックとして作成するか聞いてきますので、選択してOK ボタンを押します。



ファイルを保存するウインドウが出てくるので、ファイル名をつけて保存します。



実行結果が、次の画面です。背景はハイパーリンクとして別ファイルをリンクしています。



## 6.7 News Feeds

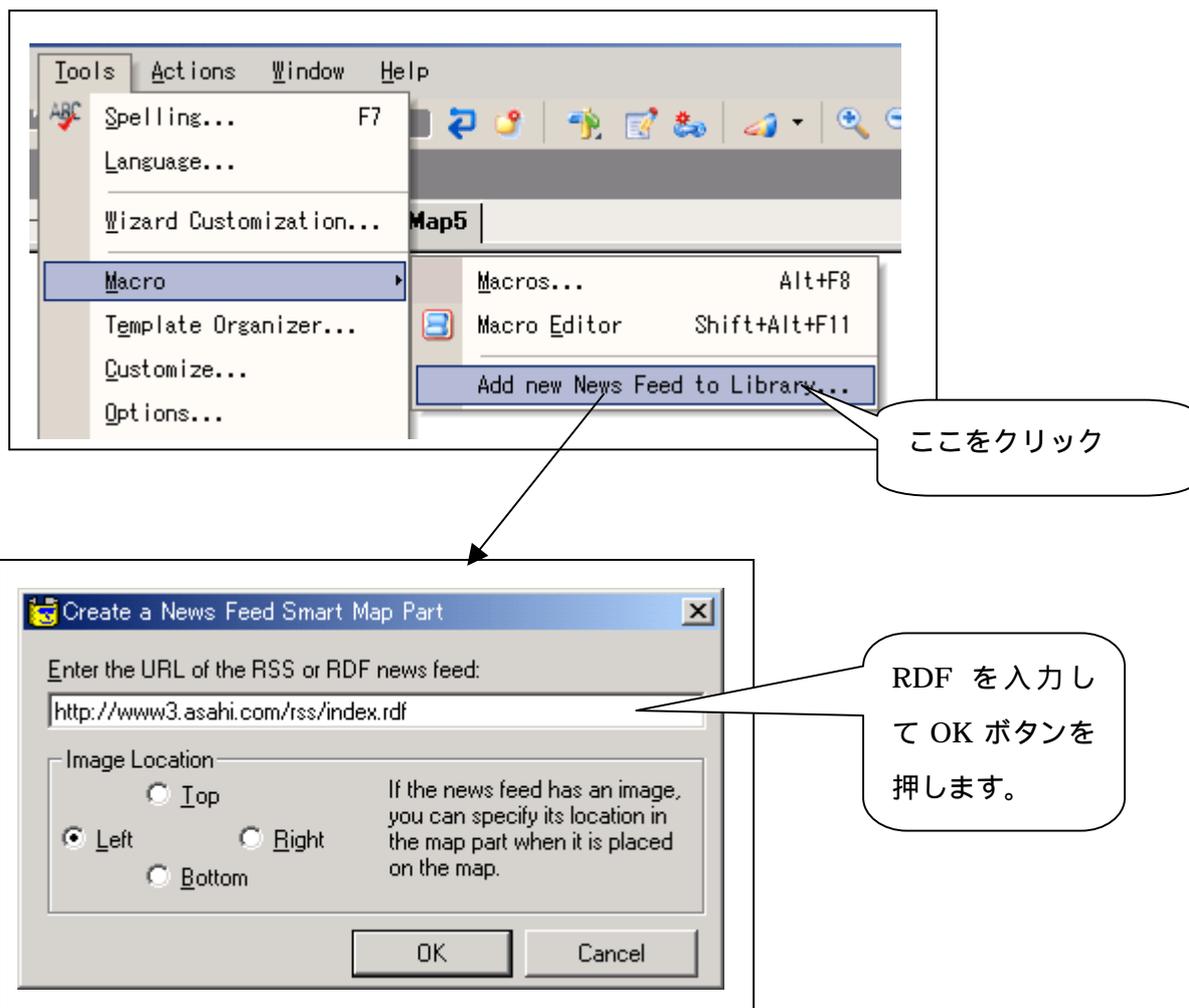
ブログ(blog)は、既に US ではブレイクして、日本でも blog site を作っている人が増えてきたようです。MindManager X5 は、いち早く blog site の RSS/RDF を読むための機能を提供しています。簡単に言えば、blog site のニュースヘッダーを読む機能です。まず、サンプルを見てみましょう。

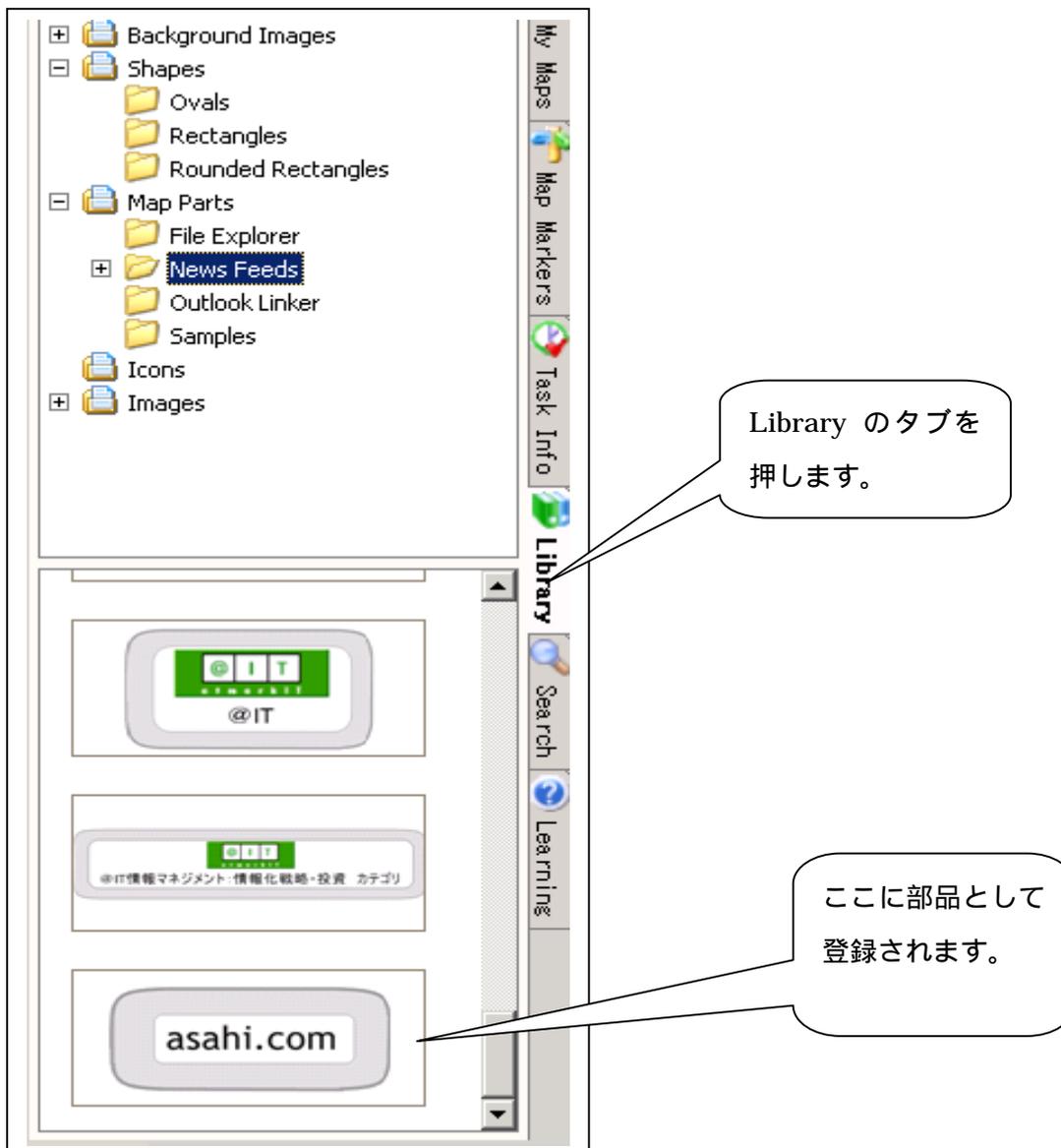
The image shows a screenshot of a news feed interface. On the left, a yellow box contains the text "中心となるトピック" (Central Topic). Below it, a box labeled "Nikkei IT" is visible. The main content is a list of news items, each with a small globe icon to its right. The items are as follows:

- 8歳児が焼死、両親もやけど 東京・江戸川のマンション
- 尖閣上陸の7人、那覇港に移送 目的など本格聴取へ
- 右翼団体、尖閣諸島上陸の動き 石垣島を25日夜出発へ
- 金庫から4千万円奪う、卸売り業者宅に強盗 大阪
- スタミナ維持なら、パンよりコメ マウスで実験
- 厚労省職員が裏金接待1千万円 広島労働局に向かう
- 57歳男性刺殺される、空き巣と鉢合わせか 東京・板橋
- カルテ改ざんは保険医取り消し・戒告処分 厚労省方針
- 現職捜査員、不正への関与認める 北海道警の報償費疑惑
- ガンバの2選手、高校卒業式で名前呼ばれず 学校は謝罪
- 第2試合は社一福井 選抜高校野球
- 鶴川、八幡浜の追い上げかわす 選抜第1試合
- 松井秀、2打席連続安打 松井稼は第4打席で二塁打
- 松井秀、日本開幕戦は「6番・左翼」濃厚 監督が示唆
- レアル、モナコに快勝 ロンドン対決は分ける 欧州CL
- 東京円、一時105円台に 2月18日以来
- 東証、内需株買われ続伸 日経平均午前終値は116円高
- アジア向けが好調、輸出10%増 3カ月連続
- NY円、1ドル=106円15~25銭
- NY株、5日続落 ダウは15ドル安の1万0048ドル
- 米、普天間基地の名護移転見直しを打診 日本側は消極的
- 地方公務員の給与、「過去最低」水準で国家公務員と並ぶ
- 敵基地への攻撃能力保有で「幅広い議論を」防衛研究所
- 長野県が4月異動中止 組織改編条例改正案を議会が否決
- 民主・野田氏、「弱腰」批判に「小村寿太郎の気分」
- プッシュ政権、内輪もめ？ 前大統領顧問が痛烈批判
- テロ脅威、仏に「不安の三重奏」 爆破装置発見
- フランス国鉄の線路に爆発物？ 複数の起爆装置
- イラク開戦後の民間人死者、最大1万人突破 NGO集計
- イスラエル非難決議を採択 ヤシン師殺害で国連人権委
- ひれヒラヒラ、水中ロボットス〜イスイ 阪大で公開実験
- 火星の「海」を確認、岩石に水流の跡 NASAが発表
- 気象衛星ひまわり後継機を公開 ロケット完成まで働けず
- キトラ古墳の石室のカビ除去終わる 写真を公開
- 「PE'Z」のCD出荷停止 編曲めぐりトラブル
- 皇后さまが香月泰男展を鑑賞
- 元西鉄ライオンズの野口正明さん死去 52年最多勝投手
- 俳優の三ツ矢歌子さん死去 「昼メロの女王」
- 西武ライオンズ元監督東尾修さんの母、志づよさん死去

この例では、asahi.com のニュースヘッダーリストが表示されています。各ヘッダーの右端には、ブラウザのアイコンが付いていて、それをクリックすると実際のサイトに飛んで行きます。このように blog site のヘッダーを読むための手順を以下に示します。

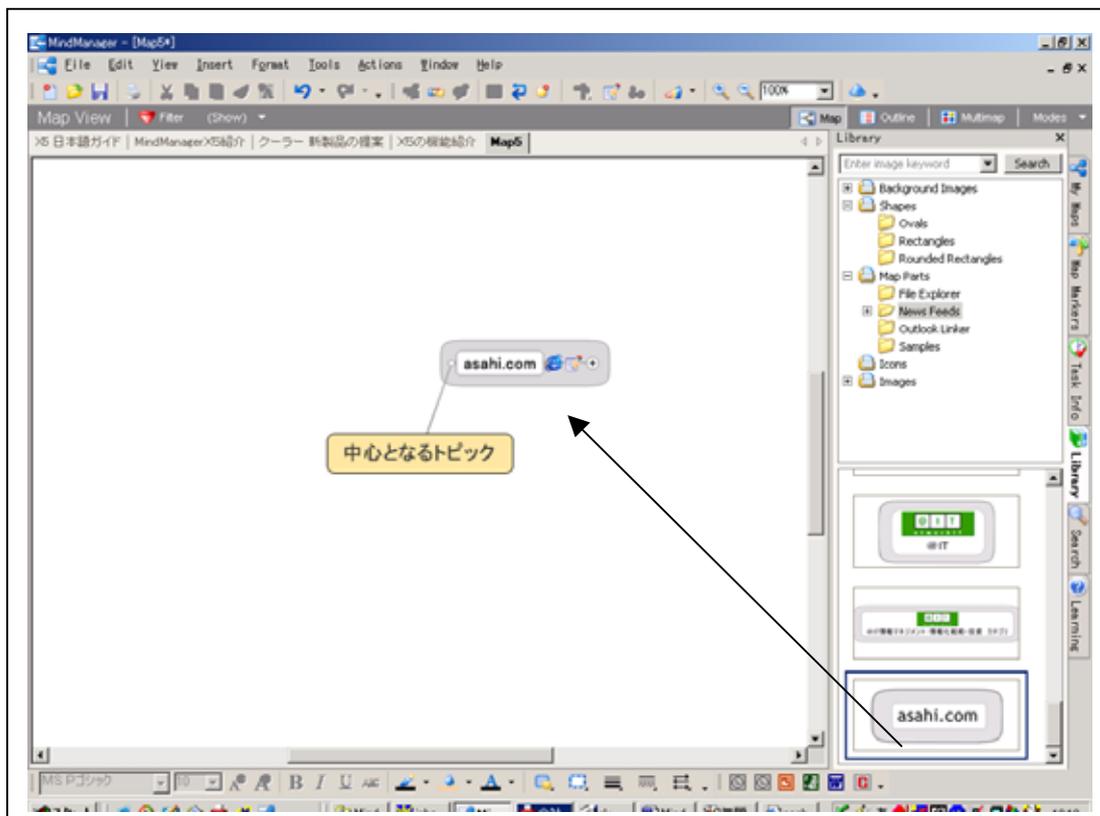
1) Asahi.comでは、<http://www3.asahi.com/rss/index.rdf> というRSS/RDFが公開されています。それをまず登録します。





2) 登録された部品(Map Part)を左クリックしたままで、トピックとなる位置まで移動して落とします。自動的に、blog site にアクセスして、ヘッダー情報を取りに行きますの

で、しばらく待ちます。



3) Map part を右クリックすると、refresh のメニューがでますので、適時実行して最新の状態に保持します。F5 を押すと、すべての Map Parts が refresh されます。

