



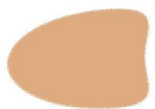
零起点学习思维导图



东尼博赞与思维导图



基本原理



思维导图常见使用方法



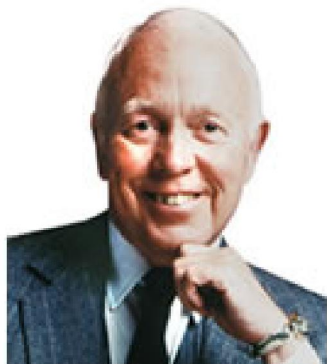
没错，是我发明了思维导图

Tony Buzan



利用图像式思考辅助工具
来表达思维的工具

Tony Buzan



被称为瑞士军刀般的思维的工具

Tony Buzan



微博正文



李开复 



很多工程师和产品经理不了解：顾客要买的其实不是某个产品，而是他们需要运用一个产品来完成某件任务或解决某个问题。有句著名的话：“顾客不是要买钻头，顾客要买的是洞。”



希望大家能用好思维导图这工具!



Tony Buzan





“思维导图源于对大脑的研究”

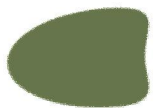
Tony Buzan



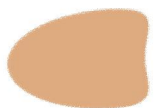
零起点学习思维导图



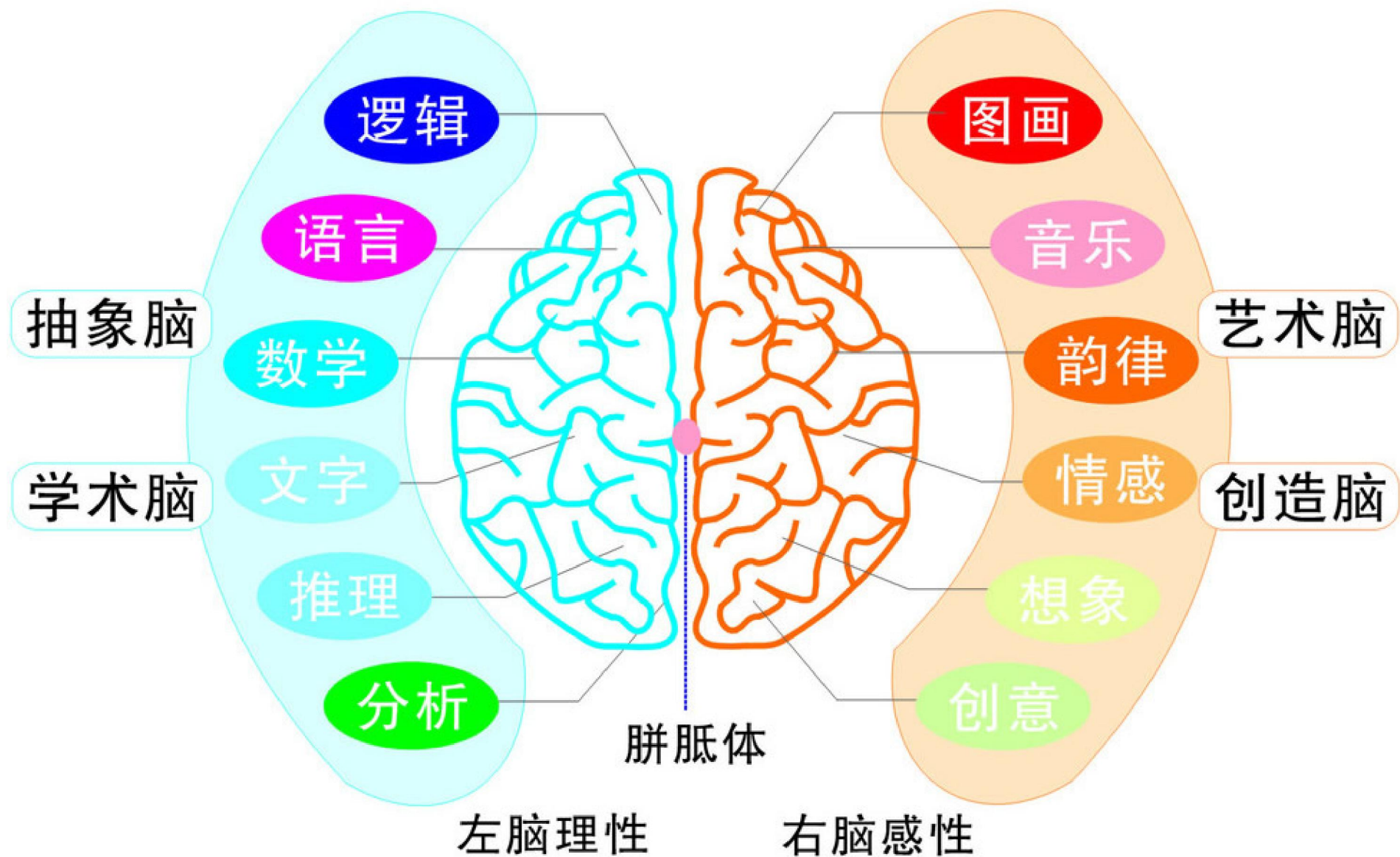
东尼博赞与思维导图



基本原理



思维导图常见使用方法



左右脑功能图

数字

词汇

逻辑

列表

细节

顺序

Numbers

Words

Logic

Lists

Details

Order

Pictures

Imagination

Colour

Rhythm

Space

Global

图像

想象

色彩

节奏

空间

全局性



“我们马上来做测试!”

Tony Buzan

请读出以下文字颜色

红

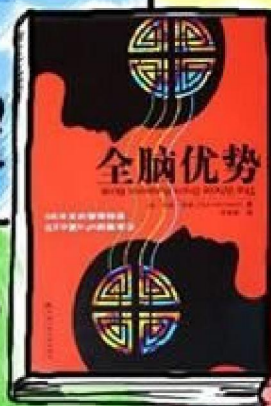
蓝

黄

绿

黑

紫



赫曼模型

直觉 想像 整体 艺术

D 空想 推理

C 交流 交际

情绪 感觉 表达

喜臆测 构想未来
好奇心重 勾划远景
爱玩 爱打破陈规
乐冒险 触发改变
善于推理 四处走
体验 实验

- 理论
- 创业
- 艺术
- 开发
- 销售
- 娱乐
- 辅导
- 教学
- 社会
- 照顾
- 服务
- 支援

A 逻辑 事实

B 组织 控制

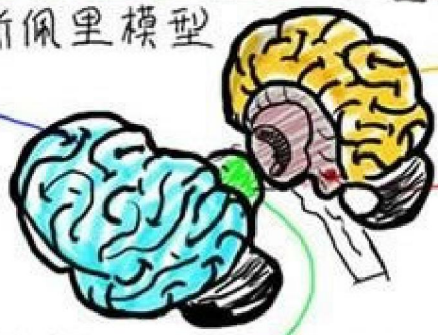
计划 组织 保守

理智
解决难题
实事求是
洞察世事
单打独斗
墨守陈规
综合事物
逻辑计算
善于分析
逻辑思维

- 科学
- 技术
- 财务
- 医学
- 法律
- 经营

- 管理
- 会计
- 监督
- 集合
- 支援

斯佩里模型



右皮层系统

右边缘系统



新皮层
哺乳脑
爬虫脑

麦克莱恩模型

边缘系统在皮层下，同样具有思维能力。

左边缘系统

左皮层系统



浙江日报

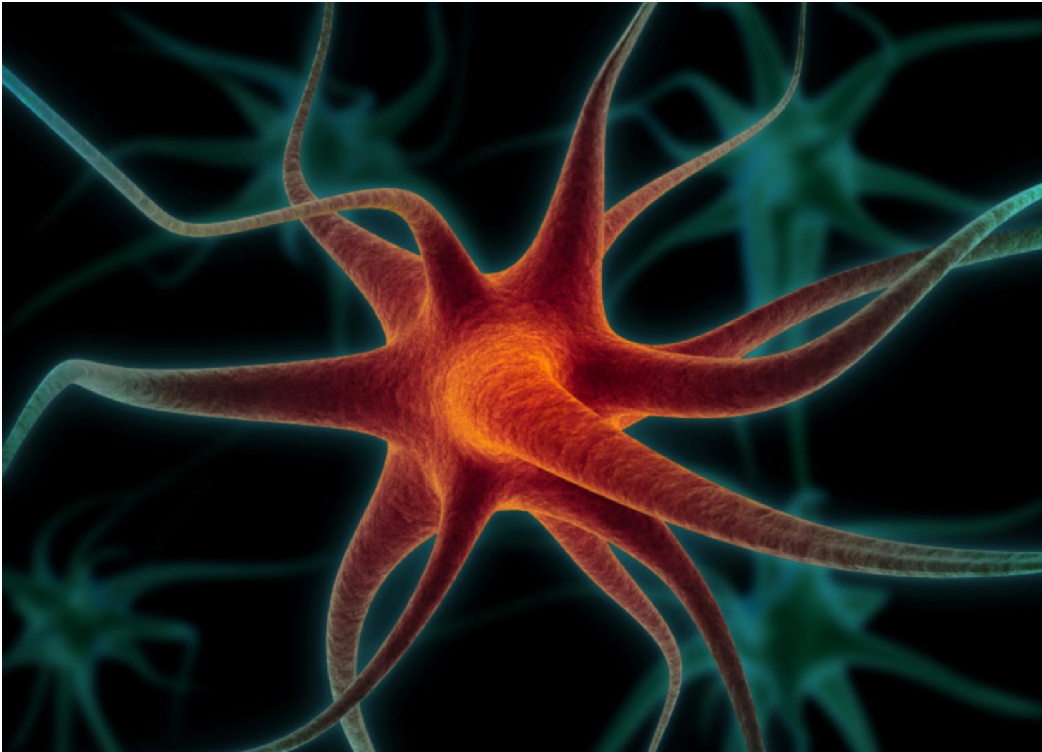


【奥巴马拟投1亿美元研究大脑】奥巴马2日要求国会明年投入1亿美元用于一项旨在治疗阿尔茨海默氏症等疾病的大脑研究项目。这一项目将加速一些新技术的开发和应用，有助于研究大脑对大量消息的记录、处理、应用、存储和检索，了解大脑功能和行为的复杂联系。 via新华社





大脑神经细胞

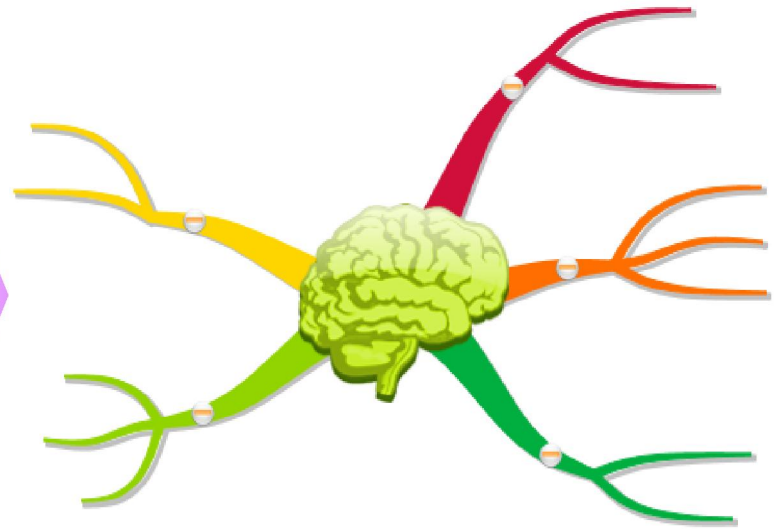


你的大脑有10000
亿个活动神经细胞
每个细胞可以有2
万个连接。

大脑的伙伴—思维导图



近似于



关于“记忆力”



“ 我们马上来做训练！ ”

Tony Buzan

用30秒记忆测试

青菜、牛奶、洗衣粉、水壶、镜子、
围巾、牙刷、电池、豆芽、微波炉、
饼干、沙发、鞋垫、茶叶、吸尘器、
牛肉、洗发水、蚊帐、麦片、哑铃

用30秒记忆测试

- 请大家默写出自己记忆的单词，并数一数你记住了多少？





用30秒记忆测试

- 请大家再次默写出刚才记忆的单词，并数一数你记住了多少？



关于“联想力”



“ 我们马上来做训练！”

Tony Buzan

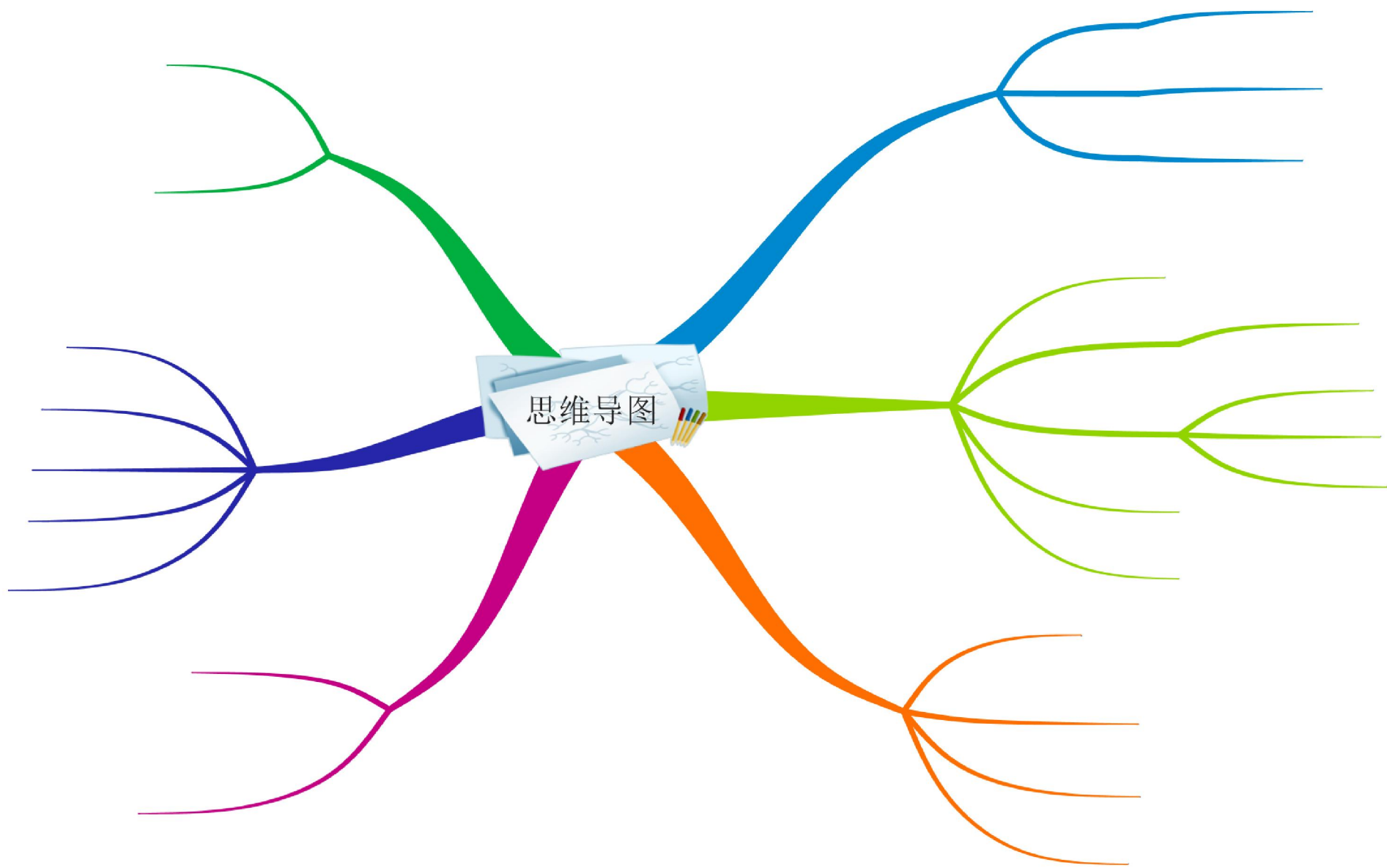
从东尼巴赞出生于1942年，联想到你自己.....



我生于1942年!



Tony Buzan





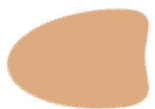
零起点学习思维导图



东尼博赞与思维导图



基本原理



思维导图常见使用方法



Google
谷歌

波音公司的思维导图墙

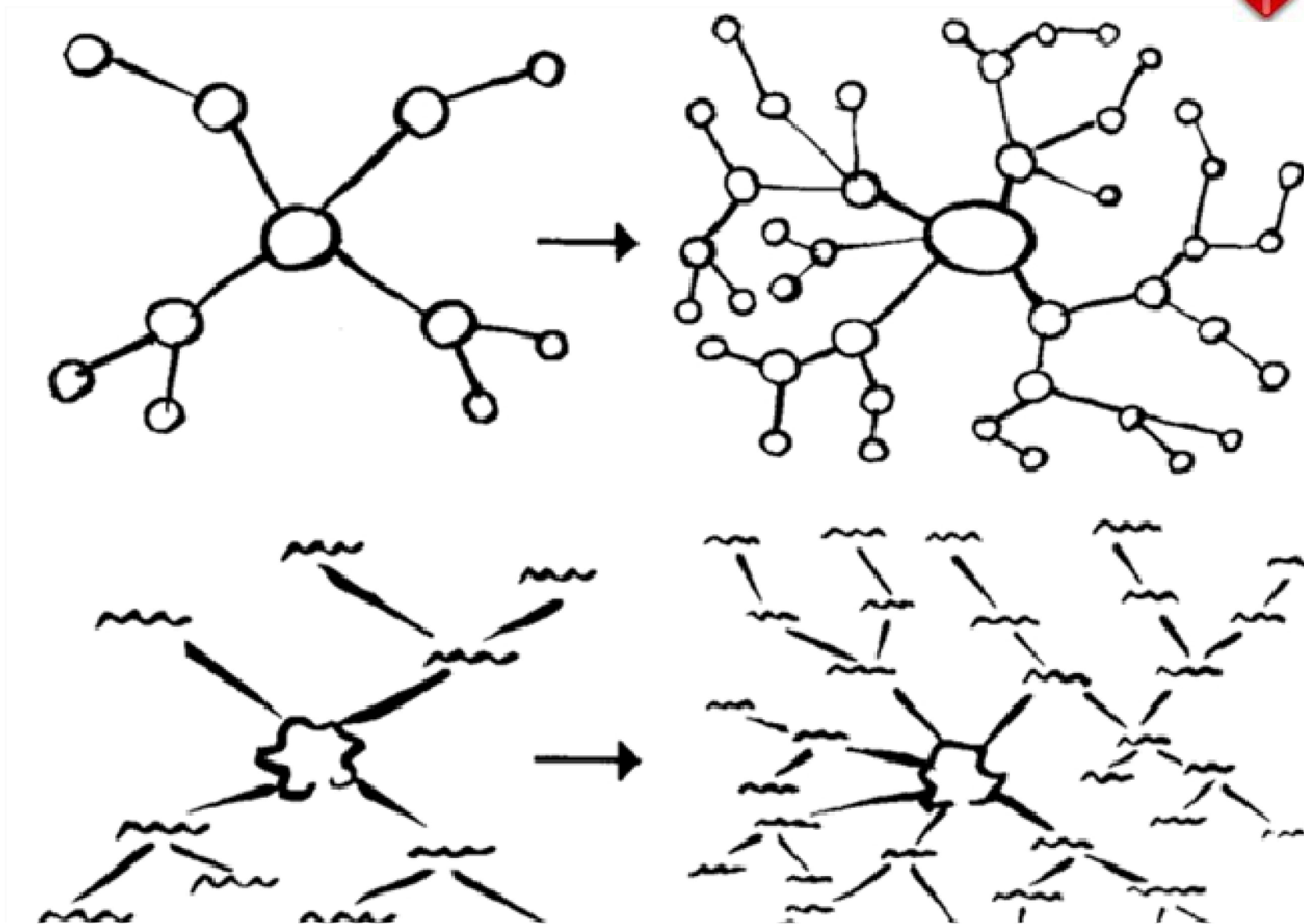


导图的制作规则

1. 使用全白的 A4 纸，纸张要横放。
2. 中心主题画在白纸中间，最好是一个彩色的图像。大小约长宽五厘米。
3. 线条要连接中心主题并且彼此连接，主干的线条是由粗而细，支干的线条是细细的。
4. 文字要精简，使用关键词。字要写在线上，文字的书写方向一律由左到右。
5. 每个主干的线条跟文字最好是同一个颜色，如果不习惯写彩色字，请一律用黑色笔写字。如果是自己的思维导图，颜色的选择以自己想要或喜好为主。如果是要简报用的思维导图，要顾及大众对颜色的看法。
6. 重点的地方加上符号或图像来提醒大脑注意，并加深记忆力。图像最好是彩色或是立体，如果使用单色图像，颜色最好要跳色（跟文字线条不同色）。



尽量避免进入以下画图模式



思维导图规则汇总

1. 突出重点。
2. 联想。
3. 清晰明白。

NOW


巨大的 中等的 微小的 极微小的

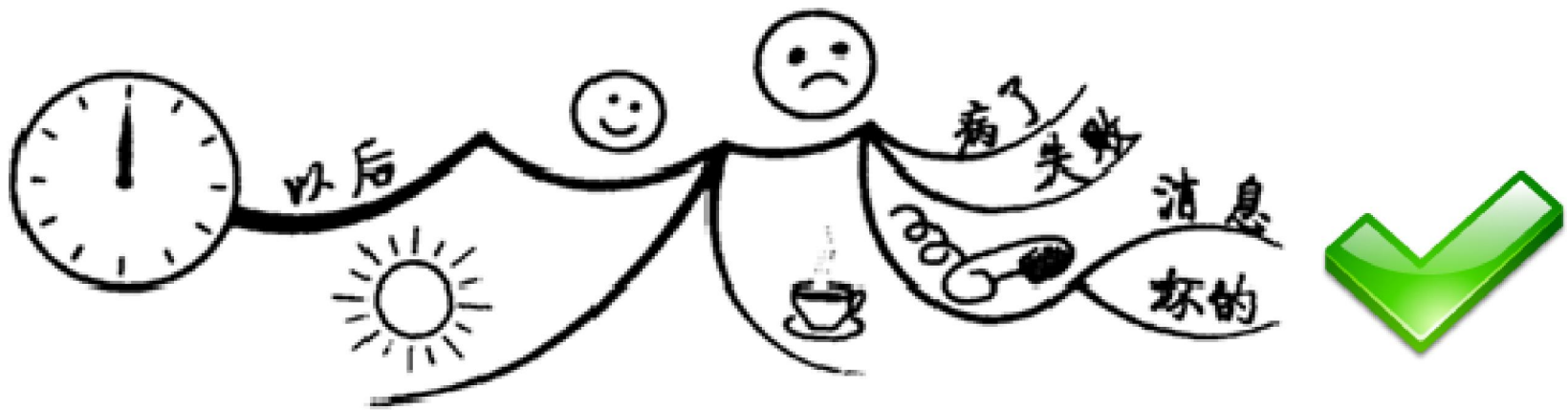




彼此之间的距离 高大的
短小的



一个非常不开心的下午 



思维导图中的3A规则

- 1.接受。“严格按照思维导图规则”
- 2.应用。“100张”
- 3.适应。“纯粹的”思维导图

思维导图软件工具

★ **iMindMap**

<http://www.thinkbuzan.com/>

★ **Xmind**

<http://www.xmind.net/>

★ **MindManager**

<http://www.mindjet.com/>

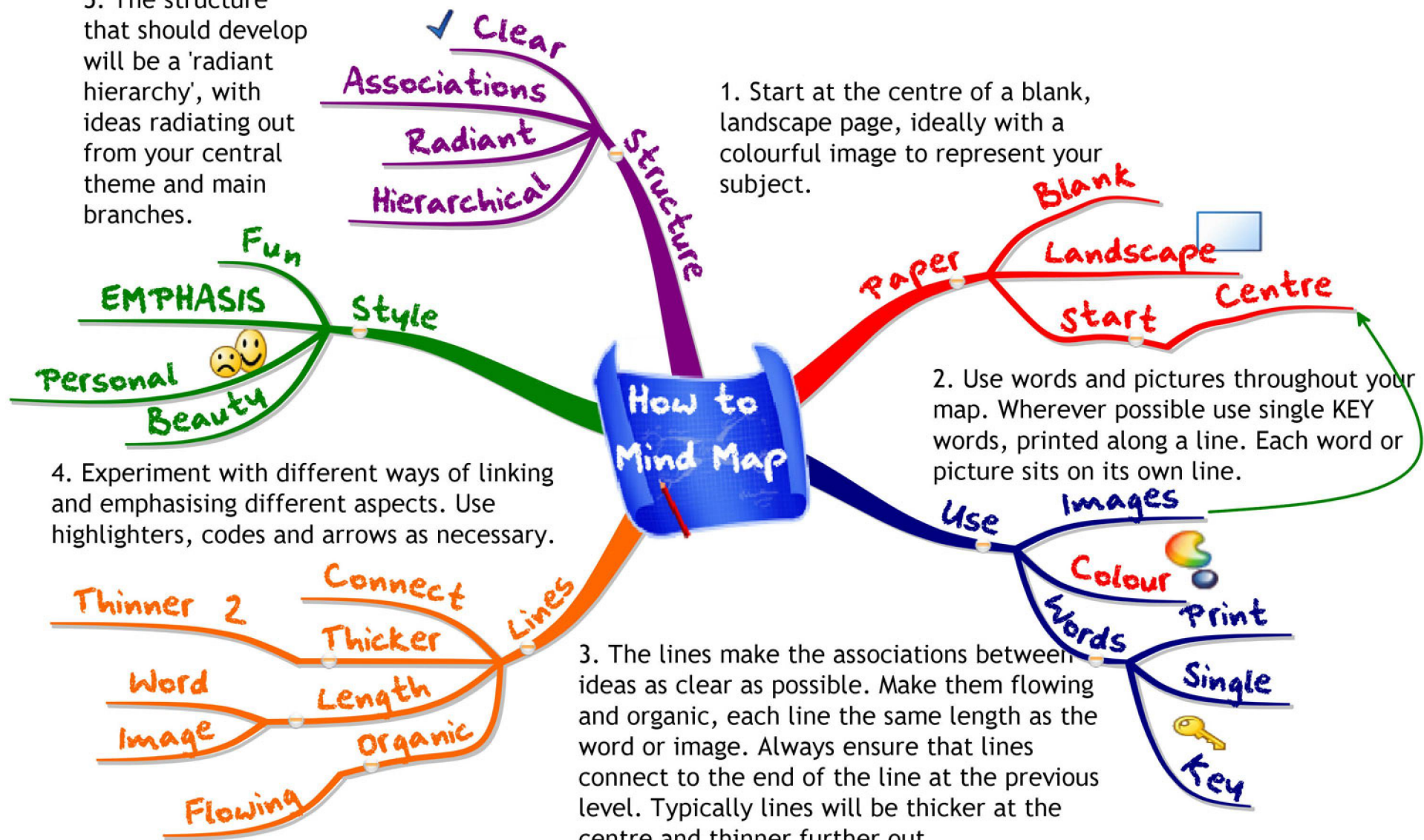
5. The structure that should develop will be a 'radiant hierarchy', with ideas radiating out from your central theme and main branches.

1. Start at the centre of a blank, landscape page, ideally with a colourful image to represent your subject.

2. Use words and pictures throughout your map. Wherever possible use single KEY words, printed along a line. Each word or picture sits on its own line.

3. The lines make the associations between ideas as clear as possible. Make them flowing and organic, each line the same length as the word or image. Always ensure that lines connect to the end of the line at the previous level. Typically lines will be thicker at the centre and thinner further out.

4. Experiment with different ways of linking and emphasising different aspects. Use highlighters, codes and arrows as necessary.







消费社会

代译序：符码操控中的真实之死

1-消费意识形态：暗示意义链与符码控制

- a-现代消费控制关系中存在着暗示意义链。消费者无意识的被支配性地、逻辑性地从一个商品
- b-符码操纵和制造消费。人们今天在消费中更受物品的象征性符码意义的吸引，而不是物品
- c-消费区划阶层。消费过程即是地位和身份的有序编码，这种编码同时就是阶层区划。

2-广告中的他者欲望，无动机中的强制驱动

- a-现代广告的本质就是“象征和幻象功能”，是对人的下意识欲念的控制。（温柔的对你进行操
- b-广告对人们产生影响的原则是：像滴水石穿一样，在不知不觉中进行。

3-消费同一性中的真实之死

- a-我们从大众媒体中获得的不是现实，而是对现实产生的感觉。（传媒经过目的性加工的拟态环境）
- b-当代资本主义社会的根本结构和基础已经从生产主导转向消费主导。（消费本位主义）
- c-消费逻辑是一种符号操纵下意识的心理塑形，它剥夺了物品和人存在的真实“象征价值”。

第一章：物的形式礼物仪式

1-丰盛与全套商品

- a-在我们的周围存在着由物、服务和物质财富构成的惊人的消费和丰盛现象，富裕的人们不再像过去那样受到
- b-物以全套或整套的形式出现，人们不再从特别的用途上去看这个物，而是从它的全部意义上看全套的物。
- c-当商品之间形成意义的整体，将使消费者产生一系列的消费动机，逻辑性的从一个商品走向另一个商品。

2-消费的神奇地位

- a-消费的神妙是作为奇迹来体验的，它消除了消费者意识中社会现实原则本身，通向形象消费的漫长社会生产
- b-我们从大众交流中获得的不是现实，而是对现实的感觉。大众传媒没有让我们去参照外界，只是把作为符号

3-增长的恶性循环

- a-日益增加的个人与集体财产和设施的拥有，其“危害”也日益严重——集体环境的破坏，普遍的不安全感。
- b-生产的东西并不是根据其使用价值或可能的使用时间而存在，而是恰恰相反——根据其死亡。
- c-破坏是唯一代替生产的根本方法，消费只是介于两者的中间阶段。消费中有个较大的倾向，就是在破坏中起
- d-商品只有在破坏中才显得过多，而且在消失中才证明财富，丰富本身也矛盾地意味着匮乏。

第二章：消费理论

1-消费的社会逻辑

- a-在资产阶级革命中，民主原则由真实的平等转变成物以及社会成就的平等，形成了一种总体民主意识，将民主的缺
- b-消费是一个与学校一样的等级机构，在物的经济方面不仅存在不平等，而且有着根本的差别。一部分人能获得环境
- c-物质的增长不仅意味着需求增长，以及财富与需求之间的某种不平衡，而且还意味着在需求增长与生产力增长之间
- d-贫困不在于财富的量少，也不在于简单地理解为目的与手段之间的关系，归根结底，它是一种人与人之间的关系。

2-一种消费理论

- a-经济的目的并不是为了个体而最大限度地生产，最大限度地生产是与社会化的价值体系联系在一起的。
- b-消费恶性循环是建立在对所谓“心理”需求的颂扬基础之上的，广告在其中起着主导作用，其目的是为了服务与工业生产
- c-表面上以物品和享受为轴心和导向的消费实际上是对欲望进行重新编码式的表达，通过区别符号来生产价值社会编码。
- d-消费是一个系统，它维护这符号秩序和组织完整，因此它既是一种道德，也是一种价值体系，一种交换结构。
- e-消费者是无意识、无组织的，人们承认消费者至高无上的地位，是为了将消费者集体地指派给一种编码，以激起消费

3-个性化成最小的边缘差异

- a-透过符号的力量抽象的重构创造出一种综合的个体性，以满足人们的个性欲望和品位。
- b-真正的差异并不存在，它只是表明了人们对某种编码的服从、对某种变幻的价值等级的归并。
- c-对地位和名望的追求不是建立在物品和财富本身的基础之上，而是建立在由符号构建的差异之基础上。

第三章：大众传媒、性与休闲

1-大众传媒文化

- a-文化消费可以定义为夸张可笑的复兴，对已经不存在的事物进行滑稽追忆的时间和场所。
- b-所有的“大众”文化已经不是事物的本质，人们消费的是经过加工的符号，是文化的再循环。
- c-传播不再建立在某种具有象征意义（仪式）的基础之上，而是建立在某种技术基础之上。
- d-大众传播将文化和知识排斥在外，通过一种礼拜仪式，一套被精心抽空了意义内容的符号形式编码实现。
- e-阅读扮演着联络符号的角色，阅读还具有承认、联络及虚构参与的价值。
- f-文化和其它物品一样都服从于符号的同一竞争需求，而且就是根据这一需求被生产出来的。
- g-如果消费物品在于其符号功能，那么摆设就是物品在消费社会中的真相，一切都可以变成摆设而且一切都是摆设。

2-最美的消费品：身体

- a-身体变成了最美的关切之物，独自垄断了一切所谓正常的情感性，但并不因而就获得了自身的价值。
- b-身体的一切具体价值向“交换价值”的转变是通过抽象化的符号重构，美丽仅仅是交换着的符号，它作为价值/符号运作着
- c-必须使个体能够重新发现自己的身体并对它进行自恋式投入，以便欲望的力量可以变成对可合理操作的物品/符号的要求
- d-必须使个体把自己当成物品，以便使一种效益经济程式得以在与被解构了的身体的基础上建立起来。

a-休闲就是对自由的支配，而时间是一种先天的、先验的，是一种绝对的、不可让与的



“

我可不这么想，你们都做错了

”

Tony Buzan

思维导图在线应用工具

国产 ①www.mindv.net

②www.mindpin.com

国外（部分支持中文）

①www.Bubbl.us (支持中文)

②www.mindomo.com

③www.mindmeister.com

④www.gliffy.com

⑤<https://coggle.it/>

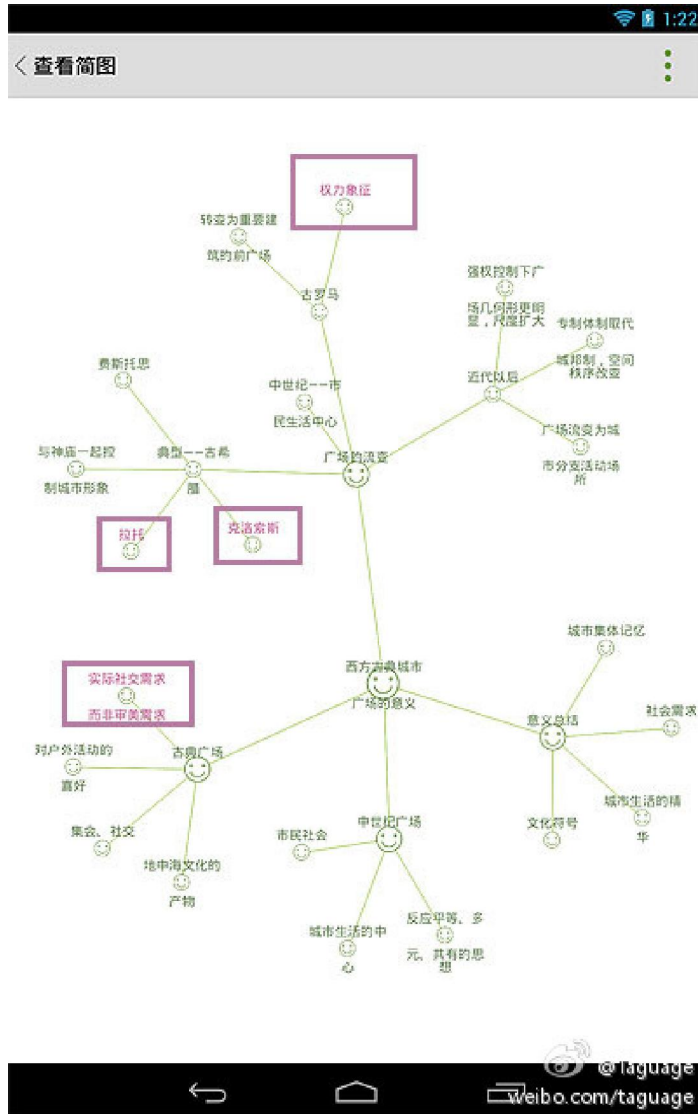
手机版思维导图软件

Android: Mindjet、Thinking space、DroidDia等

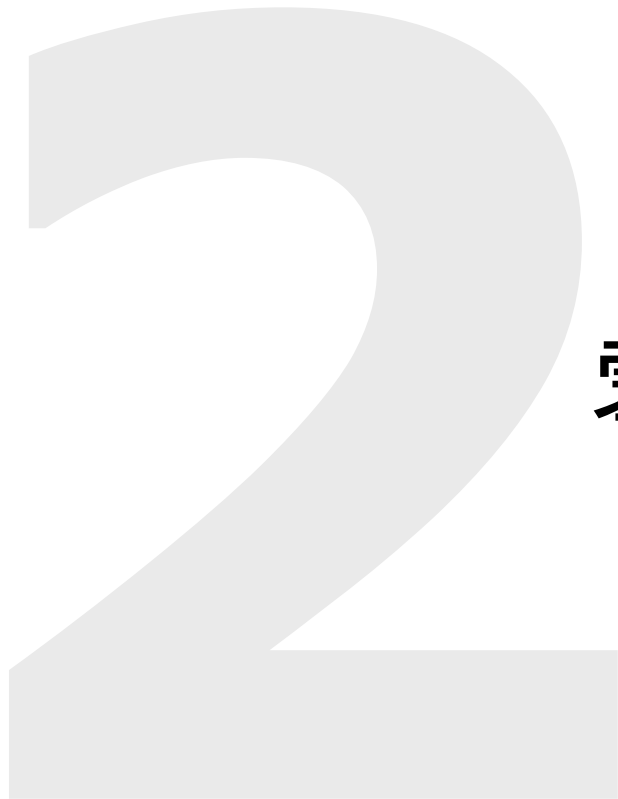
iOS: iThoughtsHD、IditiaFree、Mindnode、mindo等



几款基于思维导图的APP



Taguage.com,
就是帮你自动
整理笔记的那个神器。



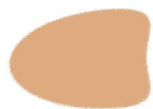
零起点学习思维导图



mindmap与mindmapping



思维导图与知识管理



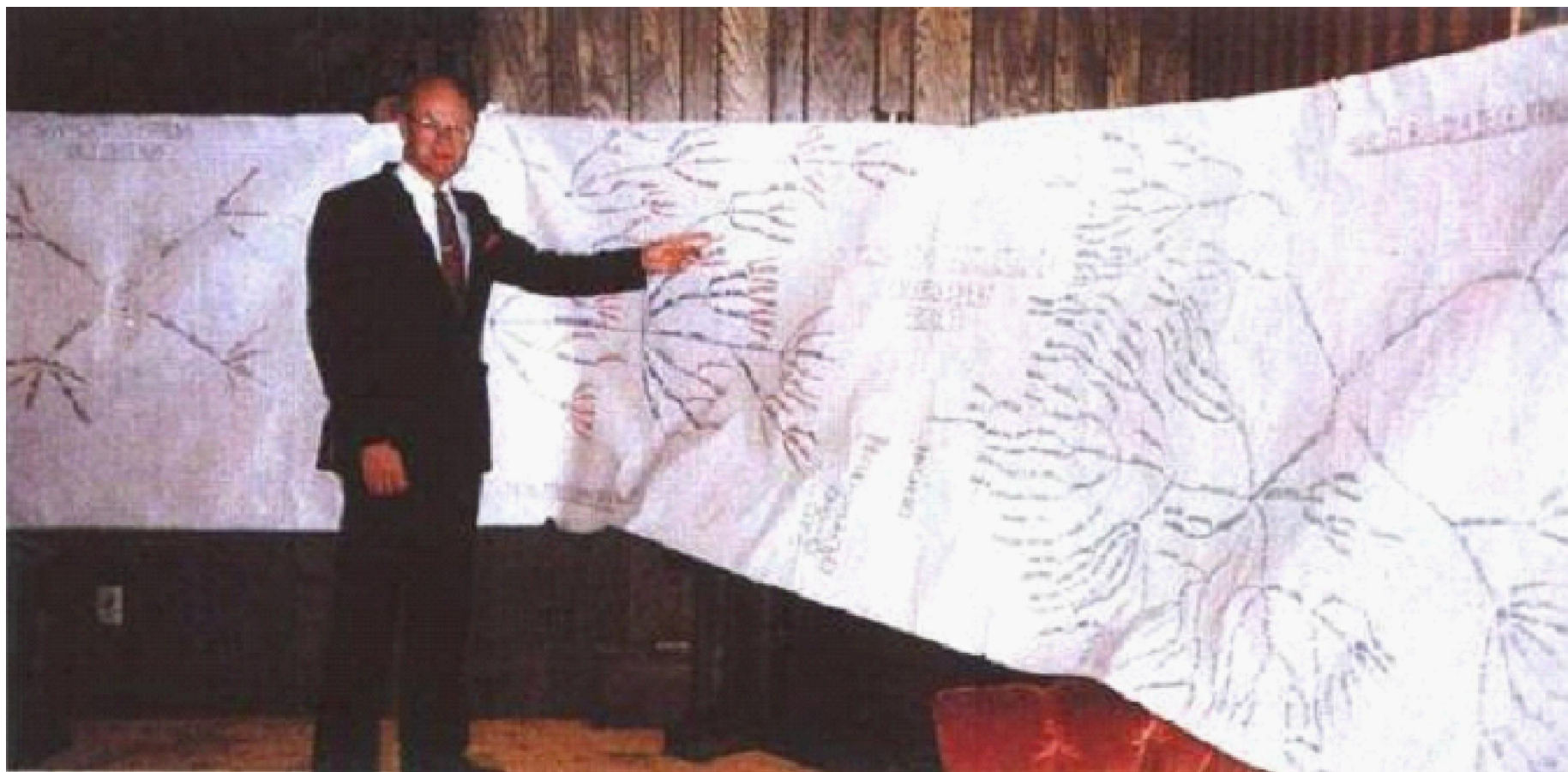
思维导图与创新

思维导图对应的英文其实包括：

Mind Mapping和 Mind Map，

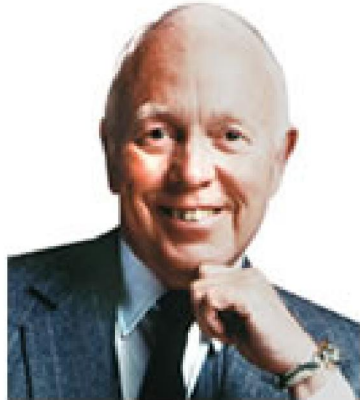
前者表示构图过程，后者表示构图结果。

斯坦利博士与25英尺的波音公司飞行工程手册思维导图



创造性思维的五个阶段

- | 速射思维导图爆发(不多于20分钟，用尽可能大的纸)
- | 第一次重构和修正
- | 沉思
- | 第二次重构和修正
- | 最后阶段



“10000小时后，你会成为专家”

Tony Buzan