

УДК 65.011
ББК 65.290-21
Б55

Редактор Н. Казакова

Бехтерев С.

Б55 Майнд-менеджмент: Решение бизнес-задач с помощью интеллект-карт / Сергей Бехтерев; Под ред. Глеба Архангельского. — 7-е изд., перераб. и доп. — М. : Альпина Паблишер, 2022. — 308 с.

ISBN 978-5-9614-7033-8

Современный человек задыхается в хаосе информации. Для решения любых задач ему необходимо научиться грамотно структурировать мысли, идеи и факты. Майнд-менеджмент — это технология представления любой, даже самой сложной информации в наглядном и понятном для всех виде. Эта книга впервые знакомит российского читателя с новой методикой — применением интеллект-карт (карт ума), а также программы Mind Manager для решения практических задач. Планируете ли вы сложный проект или разрабатываете концепцию нового бренда; проводите совещания или готовите презентации; пишете диплом или продумываете отдых с семьей — технологии майнд-менеджмента радикально облегчат ваш труд. Книга адресована широкому кругу читателей.

УДК 65.011
ББК 65.290-21

Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети интернет и в корпоративных сетях, а также запись в память ЭВМ для частного или публичного использования, без письменного разрешения владельца авторских прав. По вопросу организации доступа к электронной библиотеке издательства обращайтесь по адресу lib@alpina.ru.

ISBN 978-5-9614-7033-8

© Бехтерев С., 2009, 2018
© ООО «Альпина Паблишер», 2022

ПРИЛОЖЕНИЯ

300

ПОСЛЕСЛОВИЕ Корпоративное будущее майнд-менеджмента

295



Глава 7 Настройте ваш личный тайм-менеджмент

254



Глава 6 Учитесь эффективнее и быстрее

224



Глава 5 Сделайте свои выступления понятными и наглядными

192



Глава 4 Пишите понятно и быстро

154



**СЛОВА
БЛАГОДАРНОСТИ**

6



ПРЕДИСЛОВИЕ

8

МАЙНД-МЕНЕДЖМЕНТ

**Решение
бизнес-задач
с помощью
интеллект-карт**



**Глава 1
Майнд-менеджмент:
эволюция вашего
мышления**

12



**Глава 2
Решайте
успешно проблемы
и нестандартные
задачи**

52



**Глава 3
Превратите
хаос информации
в наглядную
структуру
и действуйте**

96