

## Idea Mapping 아이디어 지도제작

00:00 – 03:14

안녕하세요 여러분. 오늘 PMI 컨설팅 커뮤니티 회사의 웨비나에 참석하신 것을 환영합니다. 오늘의 발표자는 Jamie Nast 이며 그녀는 우리에게 아이디어 지도제작을 보여줄 것입니다. 저는 커뮤니티의 서비스 전달 책임자이며 제가 오늘의 온라인 회의의 진행할 것입니다. 메모란에 오디오와 관련한 몇가지 메모가 있습니다. 조금이라도 문제가 있으시면 그 메모를 참조해 주시거나 또는 저와 개인적으로 대화를 시작하셔도 됩니다. 실황강연에 참석하신 모든분에게 제공된 PDU 가 자동적으로 녹음될 것이며, 우리의 세미나도 녹음되고 있으며 24 시간 이내에 웹사이트에서 이용가능할 것입니다. 회의를 진행하면서, 발표자에게 어떤 질문이라도 있으시면 대화상자에 입력해 주시기 바랍니다. 온라인 회의의 마지막 10 분의 질의응답 시간을 위하여 제가 그 질문들을 캡처해 두겠습니다. 우리의 훌륭한 발표자인 Jamie 에 대해 약간의 정보를 드리고자 합니다.

Jamie 는 1992 년부터 전세계적으로 2 만명 이상의 전문가들을 훈련해왔습니다. BMC software, PRA international, Boeing, BP, ConocoPhillips, Dow Chemical, HSMIAI, DTE Energy, Canadian Pension Plan Investment Board, Ball State University, Deloitte, University of Michigan, Bolt motor company, L.L.Bean, Ontario teachers' pension plan, Mayo Clinic, Franklin Templeton, Pennsylvania college of optometry, National Institute of Health, RMC Project Management, IIBA, US Army and the University of Warsaw Poland, 그리고 수많은 기관들에서 Jamie 의 서비스를 이용하고 있습니다. 그녀는 Nast Group 을 공동설립했으며, 1998 년에 법인으로 설립했고 자금 및 비즈니스와 일상생활에서 예외적인 성공을 달성하고자 원하는 모든 분들을 위한 두뇌 학습을 제공하는 것에 전념해 왔습니다. Jamie 의 신나는 워크샵은 당신이 어떻게 당신의 학습, 기억력, 조직력, 생산성, 창의력, 계획, 팀 브레인스토밍, 사고의 명확성, 프로젝트 매니지먼트와 그 이상의 것들을 향상시키는지 발견하도록 도와 당신의 사고를 변화시킬 것입니다. 환영합니다 Jamie, 우리는 오늘 당신이 당신의 전문지식을 우리 커뮤니티와 나눌 수 있다는 것에 매우 흥분됩니다. 자. 이제 Jamie, 강연을 부탁드립니다. 감사합니다.

03:15 – 10:04

오늘 이 세미나에 참석해주신 모든 분들께 감사를 드립니다. 여러분들께 아이디어 지도제작에 대해 소개를 할 수 있게 되어 매우 흥분되며, 여러분들께서 아이디어 지도제작이 흥미로우며 비즈니스 및 개인적인 일 모두에 있어 유익하다고 여기실 것이라 생각합니다. 말이 나온김에, 바로 지금 여기서 제가 여러분들과 아이디어 지도를 하나 공유할 것이며 이 아이디어 지도가 오늘 저의 세미나의 개요가 될 것입니다. 우리가 앞으로 할 것에 대해서 간단히 소개하도록 하겠습니다. 화면에 세미나의 개요가 소개되고 있습니다. 저는 개요 라벨 아래의 1 시 방향의 가지에서부터 시작하도록 하겠습니다. 그런 다음 우리는 거기에서 아이디어 지도제작이 무엇인지에 대해 이야기하도록 하겠습니다. 그 이후에 제가 몇가지 예시들을 제시해 드릴 것이며 여러분들께서 그것들이 어떤 것인지들 느껴보실 수 있습니다. 그리고 컴퓨터 소프트웨어를 통해 만들어진 한개의 가지와 손으로 그려진 또다른 한개의 가지를 보여드릴 것입니다. 그리고 나서 여러분들의 두뇌가 정보를 어떻게 프로세스 하는지를

보여주는 몇가지 실습들을 하도록 하겠습니다. 가능하시면, 종이 한장과 필기구를 가까이 두시기 바랍니다.

다음에는 제가 여러분들께 아이디어 지도가 어떻게 만들어지는지에 대해 아주 짧게 보여드릴 것이며, 그 이후에는 여러분들께서 정보를 우리가 흔히 부르는 키워드로 압축하는 것을 돕는 또다른 활동을 할 것입니다. 우리는 색상과 이미지 형상화의 중요성에 대해서 이야기 할 것입니다. 특히 정보를 더욱 잘 기억하고 회상해 낼 수 있는 것에 대해서 말입니다. 그런 다음 제가 몇개의 예시들을 공유할 것입니다. 왜냐하면 그것이 바로 오늘 우리가 하는 것 중 가장 강력한 요소가 될 것이기 때문입니다. 그래서 여러분들께서 전세계의 다양한 전문가들이 다양한 방법으로 이 도구를 어떻게 활용해 왔는지에 대해서 보실 수 있을 것입니다. 제 희망은 여러분들께서 결국에 "오, 나는 이제 이 도구를 내가 직접 어떻게 개인적이나 전문적으로 사용할 수 있는지를 알겠다."고 말할 수 있는 것입니다. </p><p>그렇다면 아이디어 지도제작이란 무엇일까요? 우선 어느정도 정의에 대해서 살펴보고 아이디어 지도제작과 여러분들 중 일부는 들어봤을만한 마인드 지도제작을 구별해 보도록 하겠습니다. 아이디어 지도제작은 마인드 지도제작에 풍부한 유산을 두고 있으나, 약간의 차이가 있습니다. 첫째 그 정의입니다. 아이디어 지도제작은 강력하며 두뇌 전체의 시각적 사고도구로서 이것은 기억력을 증가시키며, 필기력을 향상시키고, 사고의 조직화를 도와주며, 계획에 유용하며, 창의력을 개선시키고, 의사소통의 도구일 수도 있습니다. 우리는 색상과 키워드, 선, 이미지를 사용할 것이며 우리의 사고를 연상적으로 연결할 것입니다. 우리가 실제로 그 활동을 할 때 조금 더 이야기를 하도록 할 것입니다. 아이디어 지도는 두뇌가 정보를 프로세스하는 방법의 자연스러운 표현입니다.

그리고 아마도 여러분들 중 일부는 사전에 마인드 지도제작에 대해서 들어보셨을 것이고, 또한 아이디어 지도제작 또한 마인드 지도제작에 깊은 유산을 두고 있습니다. 그러나 여기에 차이가 있는데 아마도 소소한 차이일 것 입니다. 아이디어 마인드 지도제작은 비록 언제 그 단어가 사용될지 이해하고 있더라도 오직 하나의 선에는 하나의 단어만을 사용할 수 있다는 데에서 도입된 매우 엄격한 법칙에 의해서 인도되고 있습니다. 우리는 더욱 실용적인 비즈니스 응용을 위하여 그 안내지침을 고려하지 않을 것입니다. 바로 이것이 제가 구분하는 바입니다. 큰 것은 아니지만 혹여 혼란을 일으킬 수도 있기에 여러분들이 알고 계시기를 바랍니다.

자, 출발합니다. 여러분들께 보여드릴 두서너개의 예시들이 있습니다. 이것은 일부 패키지들에서는 마인드 매니저라고도 불리나 외부에는 아주 많은 패키지들이 있으며 우리가 이것에 대해 다시 이야기할 때 제가 여러분들께 그 정보를 제공해 드리도록 하겠습니다. 여러분들도 보시다시피, 저는 이 아이디어 지도 전체를 살펴보지는 않을 것입니다. 단지 여러분들께 일종의 아이디어를 드리고자 하는 것입니다. 그리고 제가 생각하는 것 중 하나로서 재미를 위해 지적하고 싶은 것은 복잡한 문제들을 위한 요구사항을 모으는 것입니다. 아이디어 지도는 무수하게 많은 복잡한 데이터를 수집하고 이해하는데 훌륭한 방법입니다. 어쨌든, 이것이 소프트웨어를 활용하는 예시입니다.

이제 다른 예시를 살펴보도록 합시다. 이 예시로 주눅들지 마십시오. 이 지도는 Gabby Sholler 라는 사람에 의해 만들어졌습니다. 그녀는 그 당시에 제네럴 모터스와 전자데이터시스템 사이의 릴레이션십(관계) 마케팅의 일을 하고 있었습니다. 그리고 그녀는 일대일 릴레이션십 마케팅이라는 책을 읽었습니다. 그래서 여기 이 아이디어 지도 한가운데에, 일대일이라고 적혀진 책의 이미지가

있으며, 여러분들은 그 주가지들이 중심에 있는 책에 연결되어 있는 것을 보실 수 있습니다. 10 개의 가지들이 있으며 각각은 그 책의 각 챕터들을 나타냅니다. 여러분들이 화면 상에서 보실 수 있는지 모르겠지만 지도 전체에 참조 페이지 정보들이 있습니다. 그래서 그 페이지에 무언가 중요한 것이 있으면, 전체 정보를 살펴보는 대신 그 페이지만을 참조할 수 있는 것입니다. 9 챕터에서, 그녀가 페이지 표시를 페이지 344 로 해놓은 것을 보실 수 있으며 그래서 우리는 이 책이 최소한 350 페이지는 될 것이라는 것을 알 수 있고 그녀는 그녀 자신을 위해 전문적으로 기억하기를 원했던 모든 중요한 정보를 종이 한장에 요약할 수 있었던 것입니다. 그런 다음 그녀는 그것을 접을 수 있고, 책 안에 넣어둘 수도 있으며 벽에 게시할 수도 있는 것입니다. 이 뒤에 있는 아이디어는, 여러분들 중 얼마나 많은 분들이 이 경험을 하셨는지 모르겠지만 저는 경험을 해봤습니다. 저는 책을 읽으면 제가 지금 필요로 하는 정보가 있을 때 제 마음에 그 정보를 봉인하고 오른쪽 페이지에 기록해 두곤 합니다. 아마도 책을 반 정도 읽다보면 더이상 그 정보를 기억을 하지 못할 것입니다. 그래서 다시 책 전체를 훑어보면서 그 정보를 찾고자 노력을 해야하는데, 그 과정이 조금은 좌절스럽습니다. 이 아이디어 지도를 그리는 혜택은 여러분들이 쉽게 찾을 수 있게 바로 앞에 핵심적인 정보를 가지고 있다는 것입니다. 비록 이것은 우리에게는 엉망진창처럼 보일 수 있습니다.

하지만 이것을 만든 사람에게 있어서는 완벽하게 이치에 맞습니다. 그러니 아이디어 지도를 그저 개인적인 도구로 보는 것부터 시작해 봅시다. 그리고 추후에 웨비나를 진행하면서 그룹들에 의해서 제작된 몇몇의 엄청난 작업의 예를 여러분들과 공유할 것이며 그것들이 한 그룹 안에서 만들어졌을 때, 분명 공통된 이해가 있습니다. 그것들은 그저 우리가 시작하기 위한 두서너개의 예시들입니다. 제가 이 페이지를 넘어가기 전에, 다시 말씀드리겠습니다, 이것은 개인적인 도구이기 때문에 여러분들이 이 책을 읽으셨다면 실제로 이 지도의 일부를 이해하셨을 것입니다. 여러분들이 그 책을 읽지 않으셨다면, 저는 여러분들이 많은 것들을 이해하실 수 있을 것이라고 기대하지 않을 것입니다. 다시 말해, 우리는 그 내용이 무엇인지에 대해서 실제로 소개하지 않고서는 우리의 아이디어 지도들을 다른 사람들과 공유하지 않을 것입니다.

10:05 – 20:29

제가 다음으로 하고자 하는 것은 연관성이라고 하는 아이디어로 이동하는 것입니다. 여기 다음의 슬라이드를 봅시다. 3 가지의 필기 방법이 있습니다.

1. 목록
2. 요점
3. 개요

세상의 90%는 이 3 가지 스타일로 필기를 할 것입니다. 자 그러니 그저 재미로서, 여러분은 어떤 스타일인지 상상해 보시기 바랍니다. 예를 들어 여러분이 발표를 계획해야 한다면, 요점 목록으로 하시겠습니까? 특정한 스타일이 있으신가요? 아니면 개요를 선호하시나요? 그 질문에 대한 대답에 따라서 여러분의 오늘 현재의 자연스러운 필기 스타일이 어디에 있는지 알게 됩니다. 우리가 아이디어 지도제작이라고 하는 이 아이디어를 소개함에 있어 현재 활용하고 있는 필기 스타일을 위해 여러분들이 이미 만들어온 방식을 어느정도는 빼앗기는 것과 같습니다. 이 색다른 도구를 사용하는 아이디어 전체에 익숙해지는데는 어느정도의 연습이 필요할 것임을 염두해 주시기 바랍니다. 왜냐하면 그것이 여러분의 현재 필기 스타일과 다소 상충될 것이기 때문입니다.

발표를 준비하는 것들 중에 하나는 여러분들이 사용하는 논리를 갖는 것입니다. 대부분의 사람들은 발표를 연대순으로 만듭니다, 여러분들이 임의로 생각들을 발생시키도록 허락하는 아이디어 지도와는 대조적으로 말입니다. 더이상 지연되기 전에, 활동을 하나 합시다. 종이 한장을 꺼내서 가운데에 원을 하나 그리시기 바랍니다. 그리고 그 원은 하나의 단어를 포함하기에 충분하게 커야 하며 그 원 안에 들어갈 단어는 제가 제공해 드릴 것입니다. 그 가운데의 원 밖으로 10 개의 가지들을 그리시기 바랍니다. 역시나 각각의 가지들은 하나의 단어를 포함하기에 충분할 만큼 길어야 합니다. 제가 여러분들께 가운데에 들어갈 단어를 드릴 것이고 여러분들이 그 단어를 생각했을 때 처음으로 머릿 속에 떠오르는 10 개의 단어들이, 그 단어와 연관된 것으로 가장자리의 가지들로 갈 것입니다.

좋아요, 이제 시작해 봅시다. 여러분의 종이의 가운데에, "달리다"라는 단어를 적으세요. 그리고 달리다라는 단어를 생각했을 때 머릿 속에 떠오르는 10 개의 단어들 각각을 선 위에 기재합니다. 걸러내려고 하지 마세요, 옳거나 그른 대답은 없습니다. 그냥 단순하게 10 개의 단어들이면 되고, 그 작업을 위해서 1 분을 드리도록 하겠습니다. 혹시 여러분들이 지금 막 참여하시는 것이라면, 우리는 종이의 가운데에 "달리다"라는 단어를 적어놓고 "달리다"라는 단어를 생각했을 때 처음으로 떠오르는 10 개의 단어들 "달리다"라는 단어의 주변의 가지들에 적어넣는 활동을 하고 있습니다. 이것은 연관성 활동이며 여러분들은 30 초 정도의 시간이 더 있으십니다. 여기 좋은 단어들이 나오고 있는 것이 보입니다. 저는 우리의 연관성들이 상당히 다르다는 것을 알아차렸습니다. 아주 잘하셨습니다. 우리는 이것을 연관성의 꽃이라고 부르는데, 왜냐하면 필수적인 생각, 이미지와 단어들이 있기 때문이며 우리는 그 특정한 연관성 주위에서 꽃을 피웁니다. 여전히 공간이 있으시다면 같은 종이의 뒷면에 우리는 새로운 것을 시도해 볼 것입니다. 이번에도 우리는 가운데의 원에 단어 하나를 적어넣을 것입니다. 하지만 우리가 여기에 그 단어를 적어넣을 때, 여러분들이 제가 여기에 적을 단어라고 드리는 그 단어에 대해 생각할 때 첫번째로 떠오른 단어를 생각하시기를 바랍니다. 그리고 나서 제가 여러분들께 드린 단어를 무시해 주시기 바랍니다. 여러분들은 오직 머릿 속에 떠오른 첫번째 단어에만 집중할 것이며 그런다음 그 첫번째로 떠오른 단어를 생각할 때 그 다음으로 떠오르는 단어가 무엇인지입니다. 이것은 연관성의 꽃 대신에 마치 의식의 줄기와 같습니다. 중앙의 원 안에 넣을 다음 단어를 드리겠습니다. 그리고 나서 이것은 마치 여러분들에게 토끼의 길과 같을 것입니다. 한 단어가 그 다음으로 이끌어 가는 것입니다. 시도해 봅시다. 저는 여러분이 "일"이라는 단어로 시작하기를 원합니다. 여러분이 "일"에 대해 생각할 때 처음으로 떠오르는 단어가 무엇인가요. 그 단어를 적어놓고 "일"이라는 단어는 무시하시기 바랍니다. 그리고 오직 여러분들이 활용하는 단어와 그 단어가 여러분을 데려가는 곳만 생각하시기 바랍니다. 이 활동에 대략 30 초의 시간을 드리겠습니다. 여러분이 매우 빠르게 보실 수 있는 것처럼, 하나의 단어가 또다른 단어로 안내합니다. 우리는 그것을 연관성의 흐름이라고 부릅니다. 그것이 우리의 두뇌가 운영 방식입니다. 다수의 주제어 주변에 꽃을 피우나 자체 방향으로 흐르는 것입니다.

이 두가지의 프로세스들을 하나로 합쳐봅시다. 그리고 제가 여러분들을 위해 어떻게 아이디어 지도가 만들어지는지에 대한 데모를 보여드리도록 하겠습니다. 저는 마인드 매니저 소프트웨어를 사용해야 할 것이어서 제가 잠시동안 저쪽에 가도록 하겠습니다. 우리는 출장에 대한 아이디어 지도를 제작하는 것으로 가장할 것입니다. 그리고 제가 첫번째로 할 것은 "출장"이라는 단어를 적어넣는 것이고 그런다음 주가지를 만들고 기능성의 관점으로부터 플러스 부호를 단순하게 클릭할 것입니다. 이제 저는 리턴키를 누를 것이며 이것이 우리의 연관성의 꽃입니다, 리턴, 리턴, 리턴. 만약 제가

연관성의 흐름을 하고자 했던 것이라면 저는 단순하게 이런 종류의 것을 합니다. 우리는 그 방향으로 나아갑니다. 여기 여러분들을 위한 작은 조언이 있습니다, 여러분들이 할 수 있기를 원하는 것들 중의 하나입니다. 이것이 바로 핵심 중의 하나입니다. 저는 여러분들이 출장을 생각할 때 자연스럽게 머릿 속에 떠오르는데 대해서 자연스럽게 생각해 보기를 원하며 가정을 해보자면, 머릿 속에 첫번째로 떠오른 것은 예를 들면 안건은 무엇인가? 이 여행에서 무슨일이 일어날 것인가? 그리고 그 다음이 제가 생각해볼 것은 아마도 실제로 누가 출장에 참석할 것인가? 이며, 그 다음으로는 어디로 가는가? 일 것입니다. 그런다음 저는 이곳으로 돌아와서 제가 알기로 두서너명의 사람들이 참석할 것이라는 것에 대해 기억해 낼 것입니다.

진행자: Jamie, 우리는 당신의 스크린을 볼 수가 없습니다.

알겠어요, 그럼 그냥 몇가지에 대해서 이야기를 하도록 하겠습니다.

여러분들의 두뇌가 여러분들을 이끌고 가는데로 가고자 합니다. 그 아이디어가 여러분들의 마음 속에 떠올랐고 그것이 말하기를 내 생각에 이것이 주가지인 것 같다고 하면, 그 주가지는 안건이라고 불리게 됩니다. 좋습니다, 여러분의 마음이 그곳에 가도록 합니다. 그것이 다른 생각들과 부딪히게 되면, 여러분들께서는 단순하게 이 질문들을 스스로에게 물어보시기 바랍니다. 이것이 주가지인가? 그렇다면, 그것을 중앙의 원에 바로 연결된 주가지에 적어넣으시기 바랍니다. 혹은 그것이 잔가지이면 그것은 여러분들이 벌써 지도에 그려넣은 주가지에 붙여질 것입니다. 아니면 세번째 방법으로, 그것이 잔가지이기는 하지만 현재 시점에서 연결할 주가지가 없습니다. 그래서 불행히도 여러분들은 그것을 고정시키거나 아니면 빈 가지를 그려 넣고 잔가지를 보류하여 그 특정한 아이디어를 담을 수 있는 더욱 폭이 넓은 토픽을 생각하려고 노력해 보시기 바랍니다. 이 특정 부분에서 저의 요점은 여러분들이 여러분들의 두뇌가 이끌고 가는데로 가야한다는 것과 지도를 창작함에 있어서 그 질문들을 하는 것을 확실히 하는 것입니다.

예시로써 이 지도를 본다면, 저는 이것을 연대순으로 한 것이 아닐 것입니다. 저는 연관성이 있는 이 아이디어 전체를 확실하게 포함시키고 싶거나 아이디어 지도제작의 예시들을 확실하게 포함시키고 싶습니다. 그리고나서 여러분들이 그 안에서 모든 아이디어들은 얻고 나면 한걸음 뒤로 물러나서, 연관성 이전에 무엇인가를 할 필요가 있는데 그건 바로 정의를 내릴 필요가 있고 여기에서 우리는 키워드 활동을 할 수 있도록 확실히 해두고 싶습니다. 자 이제 여러분들이 모든 것들을 한 공간에서 보실 수 있으므로, 뒤로 물러나서 여러분의 생각에 대하여 생각해 보시고 재편성하고 구조를 조정해 보시기 바랍니다. 이것이야말로 아이디어 지도의 가장 위대한 혜택들 중의 하나입니다. 이제 저는 그 어떤 문서에서는 볼 수 없는 방식으로 제 모든 생각을 볼 수 있습니다. 이것이 제가 생각하기에 여러분들이 이 특정한 도구를 사용하면 할 수록 발견하실 수 있는 것들 중 하나입니다.

20:30 – 29:29

제가 다음으로 하고 싶은 것은 앞으로 계속해서 이 키워드 활동을 하는 것입니다. 계속해서 이 단락을 읽으십시오. 그리고 여러분들이 그것을 읽으면서, 아마도 표시들을 하실 수 있겠지요. 제가 여러분들이 하셨으면 하는 것은, 이 주제에 대하여 아이디어 지도에 넣기를 고려할만한 키워드가 무엇일지를 생각해 주시는 것입니다. 그리고 이 특정한 단락의 끝에 읽기 다다르면, 얼마나 많은

키워드들을 여러분들께서 활용하실 것인지 세어보시기 바랍니다. 키워드들이나 구절들이 있으실 겁니다. 여러분은 우리가 아이디어 지도에 넣고자 고려하는 키워드들의 숫자의 범주가 아주 폭넓다는 것을 알게 됩니다. 여기서 가장 중요한 것은 제가 여러분들보다 특정한 주제에 대해서 적게 알고 있을 수도 있기 때문에 우리의 숫자가 다를 수 있다는 것입니다.

왜냐하면 여러분들이 그것에 대해서 훨씬 더 많은 것들을 알고 있으시기 때문에, 하나의 키워드가 훨씬 더 많은 생각들과 아이디어들을 발생시킬 것이기 때문입니다. 반면에 여러분들의 목적이 여러분들만큼 잘 알고 있지 못한 사람들 그룹과 의사소통을 하기 위한 것이라면, 여러분들은 지도에 더욱 많은 키워드들을 포함시켜야 하실 것입니다, 왜냐하면 여러분들은 지금 그것을 다른 목적으로 사용하고 계시기 때문입니다. 단순히 여러분들을 위한 것이 아니라 그 주제에 대해서 여러분만큼 잘 알지 못하는 사람들과의 의사소통의 도구로서 사용되는 것입니다. 아이디어 지도제작의 목적을 이해하는 것은 많은 것들을 결정짓습니다. 그것은 얼마나 많은 키워드들을 지도에 넣을 것인지를 결정하고, 손으로 그릴 것인지 또는 소프트웨어 패키지를 사용할 것인지를 결정하며, 가지마다 색상을 바꿔서 그릴 것인지를 결정짓습니다. 기억력의 관점으로 보자면 다양한 색상은 도움이 된다는 걸 알지만 여러분들의 목적이 특정 일정 내에 달성을 요하는 것라면 시간을 절약하기 위해 아마도 색상을 변경하는 것은 필수적이지는 아닐 것입니다. 그것이 이미지를 이용할 것인지 아닌지를 결정하게 될 것입니다. 여러분들이 이 아이디어 지도제작 과정을 시작함에 있어서 하셔야 할 첫번째 것과 가장 중요한 것은 무엇이 여러분들의 목적인지 확실히 하는 것입니다. 왜냐하면 그것이 많은 것들을 결정할 것이기 때문입니다.

일단 우리가 어떻게 생각들을 키워드들로 압축할 것인지를 이해하면 우리는 아이디어 지도제작의 다른 중요한 부분을 다룰 것입니다. 그리고 그것은 색상과 이미지의 사용입니다. 그것에 대해 이야기해 봅시다. 예를 들면 우리의 목적이 강한 기억을 남기고, 저의 특정한 목적을 위해 시각적으로 확실하게 마음을 끌게 만드는 것이라고 해봅시다. 제가 이미지 면에서 매우 무거운 2 가지 예시들을 공유하고자 합니다. 이것은 Male Clinic 의 중앙데이터 매니저인 Michael Shore 에 의해서 만들어 진 것입니다. 제가 거기서 한 일은 조금 다릅니다. 우리가 일을 성공적으로 할 수 있도록 그들은 사전 작업을 했습니다. 제 책을 미리 읽고 제가 그곳에 가기 전에 아이디어 지도를 저에게 제출하는 것입니다. 이것은 제게 온 것 중에 가장 흔치않은 것으로 여러분들이 보시다시피 엄청나게 많은 이미지들이 있습니다. 6 시 방향으로 쪽 뺀 가지들은 저를 위한 것입니다. 저는 이것을 사전에 읽었고 이것이 대단한 이야기를 들려준다고 생각했습니다. 한쪽의 운동화가 있고 더 큰 Michael 이 있고 마이너스 130 과 작아진 Michael 이 있습니다. 저는 "우와, 이 사람은 달리기로 130 파운드를 감량했구나."라고 생각합니다.

가지로 옮겨가서 과거라고 불리는 9 시 방향으로 가봅시다. 여러가지들 중 하나는 그가 살았던 모든 서로다른 주들의 모양들이 있으나 또한 과거로부터 계속해서 가족으로 연결되는 꼬불꼬불한 선도 있고 그 선에는 아버지라는 글자가 써있는 것을 보실 수 있으실 겁니다. 저는 이것을 읽으면서 생각하기를 세상에, 이 이야기 전체가 진화하는구나 라고 생각합니다. 저는 그에게 이것을 제 아이디어 지도제작 책에서 사용하는 것이 가능한지에 대해서 물어봤고, 명백하게도 꽤나 사적임에도 불구하고 놀랍게도 그는 괜찮다고 했습니다. 우리가 이 특정한 아이디어 지도에 둘러싸인 전체 이야기의 틀을 정리하고자 했을 때, 여기서 말하고자 하는 것을 표현하는데 8 페이지의 글이 필요로

했습니다. 그리고 다시 저는 그 점을 강조합니다, 왜냐하면 아이디어 지도제작의 파워의 또다른 예시이지요. 그 안에서 주제 또는 아이디어 또는 생각과 관련된 사고과정의 그림 전체를 종이 한장에, 한 눈에 볼 수 있다는 것입니다. 그리고 그런 상태로 여러분들은 선으로 연결된 문서에서는 볼 수 없는 생각들간의 관계를 보실 수 있습니다.

네, 이것은 손으로 그려진 것입니다. 또 다른 것을 살펴보죠. 이것은 소프트웨어로 만들어진 것입니다. 이것은 저의 전문가격증을 가진 강사들 중 한명에 의한 것으로서, 그의 이름은 Glenn 입니다. 그는 그의 친구들과 함께 바베큐를 주최하고 있고 그래서 여러분은 여기서 이미지의 국제적인 요소가 언어장벽을 넘어 교차할 수 있다는 것을 보실 수 있습니다. 이것은 그가 그의 친구들을 위해서 바베큐를 할 것이라는 사실을 의사소통하는 매우 재미있는 방식입니다.

이미지 형상화는 중요하기 때문에 우리는 손으로 2 가지의 이미지들을 그릴 것입니다. 아마도 성인으로서 펜과 그림도구를 꺼내는 것이 오랫동안 일 것입니다. 상자에 대해서 걱정하실 필요도 없습니다, 박스는 그저 그 안에 그릴 그림을 위한 틀일 뿐입니다. 네 Michelle, 그림을 그리는 것은 천마디의 말보다 가치가 있습니다. 그리고 이것은 마치 여러분들이 원 안쪽이나 원 바깥쪽 어느쪽으로 생각하시던지 간에 파이프라인이 있는 평평한 팬케이크와 같습니다. 저는 여러분들이 무엇을 그리는지에 대해서 말씀드리지 않을 것입니다. 왜냐하면 제가 무엇을 그리는지를 말씀드리면, 여러분의 두뇌가 "나는 그것을 그릴 수 없다"라고 말하는 경향이 있기 때문입니다. 그래서 우리는 그저 차근차근 만들어 나가도록 하겠습니다. 자 이제 우리는 주변에 작은 점을 감싸고 있는 원 하나를 추가합니다. 다음에는 측면들과 그것 위에 작은 바닥을 그려넣을 것입니다. 네 이것은 페인트 통입니다.

네, 한가지를 더 해봅시다. 제가 너무 빠르지 않길 바랍니다. 네 좋습니다. 두루마리 무늬입니다. 저는 여러분들께 지도를 제작하기 위한 목적을 정의하는 것이 매우 중요함을 소개하였습니다. 그것이 키워드나 색상이나 이미지 형상을 얼마나 사용할 것인지를 결정하며, 색상과 이미지 형상을 의사소통 도구로서 사용한다면 여러분들의 기억과 다른 사람들의 기억까지 명백하게 향상시킬 것입니다. 자 몇가지 예시들을 살펴보도록 합시다.

29:40 - 44:18

이것은 재미있는 이야기입니다. Ford Motor Company 는 역사상 저의 가장 큰 고객들 중 하나이며 분명 제가 거주하는 Detroit 지역과 가깝기도 합니다. 그리고 저는 제 이틀짜리 워크샵들 중의 하나를 듣고자 꽤 오랜기간 동안에 대기자 명단에 이름을 올리고 기다린 프로젝트 매니저인 여자분을 알고 있었습니다. 그녀는 워크샵에 사전에 참석한 동료들이 무엇을 하고 있는지를 보려고 하였고 그녀만의 버전의 아이디어 지도를 제작하려고 시도하였습니다. 그녀가 마침내 수업에 참석했을 때 제게 이것을 보여주었습니다. 그녀가 말하기를 그 아이디어 지도를 제작은 그녀의 도전들 중에 첫번째 것이라고 했고 저는 매우 잘했다고 이야기 해주었습니다. 저는 이 웨비나에 참석하신 여러분들께서도 초기의 지도들을 보관하시는 것이 중요하다고 생각합니다. 여러분의 지도는 시간이 지남에 따라 진화하실 것이며 여러분들의 스타일과 기술들이 변화하며 정말로 독특해질 것이기 때문입니다. 그녀는 수업을 들었고 우리 전부에게 그녀가 미시간 대학교에서 회계 501 석사과정 수업을 듣고 있으며 그 수업을 낙제하고 있다는 것을 공유했습니다. 워크샵을 들은 결과로서 그녀는 3 주 정도만 남은 그 수업을

그만두는 대신에, 그녀의 교재에 대한 커다란 아이디어 지도를 제작하기로 했습니다. 그리고 제가 여기서 보여드릴 것은 수업을 듣기 전과 그녀의 기술이 어떻게 진화하였는지에 대한 차이입니다. 그리고 이것은 11X17 이상이었습니다. 그것은 거의 스케치패드의 사이즈였습니다. 그리고 그녀는 한번에 한 챕터씩 해나갔습니다. 이것이 그녀의 첫번째 초안입니다. 그녀가 처음 왔을 때와는 놀랄만큼 다르며 그녀는 그 수업에서 배운 컨셉에 대해서 완벽히 이해할 때까지는 그 어떠한 연관도 만들지 않겠다고 말했습니다. 최종시험 일주일 정도 전에, 그 교수가 "노트가 적혀진 한장의 종이를 지참하도록 허락할 것이다."라고 말씀하셨습니다. 물론 그녀는 책 전체를 종이 한장에 가지고 있었고 그것을 11 장의 종이에 정리했고 수업에 갔습니다. 최종시험에서 너무나 잘했고 그녀는 이 수업에서 B+로 GPA 를 획득했습니다. 그녀는 이 지도로 매우 안좋았던 성적에서 B+로 향상되었습니다. 매우 혼란스러운 정보를 어떻게 취할 것인지에 대한 또다른 예입니다, 이해해 보려고 노력하셔야 합니다. 이것이 제가 가장 좋아하는 예시들 중에 하나입니다.

이것은 Michael 에 의해 만들어졌습니다. 그는 Southwest 항공사의 기장으로서 여러분들께서 상상하실 수 있으시듯이 정기적으로 비상조치에 대해서 시험을 보곤 합니다. 그리고 그들이 그 시험을 통과하지 못하면, 자격을 잃습니다. 그래서 Michael 은 모든 비상조치들을 어마어마한 아이디어 지도로 만들었습니다. 이것은 비행기에 불이 난 경우입니다. 우리는 워크샵 이후에도 연락을 하고 지냈고 몇년이 지난 후에 그로부터 전화가 와서는 "있잖아, 맞춰봐."라고 하였고, 저는 모르겠다고 했습니다. 그는 오늘 비행기에 불이 났다고 했고 저는 "정말로." 라고 물어봤습니다. 그리고 그가 말하길 그가 이 아이디어 지도를 매우 자주 사용하고 있었기 때문에 그의 머릿 속에 모든 것들이 곧 돌아와서 흥분을 가라앉히고 비행기를 착륙시키고 필수적인 비상조치를 할 수 있었다고 했습니다. 이것이 그의 성공일화 입니다.

이것은 실제로 워싱턴에 있는 BP Cherry Hill 정제공장에 의해 만들어지 그룹 지도의 최종 버전입니다. 그리고 그들은 정제공장을 폭발시켜버리지 않으며 실제 모든 실험과 훈련을 할 수 있도록 정제공장의 시뮬레이터(모형실험장치)를 제작하기 위해 노력하고 있었습니다. 그래서 모든 사람들이 지나가는 본관 복도의 벽에 이 큰 종이를 걸어두었습니다. 사람들이 지나가다가 그들의 아이디어를 더할 수 있도록 말입니다.그리고 사람들에게 어디에 이 시뮬레이터를 두는 것이 좋을지, 시뮬레이터에는 무엇이 필수적으로 있어야 할지, 시뮬레이터 제작에 있어 무엇을 염두에 두어야 할지에 대해 물어보았습니다. 이것은 시뮬레이터를 건축하기 위한 프로젝트를 위해서 오랜시간에 걸쳐 만들어진 그룹 지도입니다.

또다른 예를 하나 더 해봅시다. 이것은 Wartz IT 팀에 의해 만들어진 것입니다. 여기 이것에 대한 배경일화가 있습니다. 매주 수요일마다, 35 명의 글로벌 IT 사람들이 정기적으로 모임을 합니다. 그들의 미팅은 2 시간이 소요되며 4 명의 사람들로 이루어진 팀이 그 미팅을 위해 85 페이지의 신문을 준비하며 금요일 오후 5 시까지 그 모든 데이터가 업데이트 되어야 합니다. 그리고 그 미팅은 그 다음주 수요일에 이루어집니다. 4 명의 사람들로 이루어진 팀은 50 개의 다양한 파일들과 10 개의 웹 링크들을 살펴보고 텍스트를 오려붙여 85 페이지의 신문이 그 다음주 수요일 아침 10 시에 미팅에서 사용가능하도록 만들어야 합니다. 이것은 매우 번거롭고 복잡한 일이고 만약 금요일 오후 5 시까지 자료가 업데이트 되어 있지 않았다면 그 85 페이지의 신문 내용은 무효한 구식 정보가 되는 것이고, 월요일까지 상황을 바꾸지 못하면 그들은 왜 업데이트가 제대로 이루어지지 않은 것에 대해

싸우는데 더 많은 시간을 보내게 되고, 85 페이지들 사이에서 이곳저곳의 정보를 다시 이동시키야 해서 매우 좌절스럽고 매우 성공적이지 못한 과정이었습니다. 비록 여러분들이 모든 데이터를 볼 수는 없지만 여기 이 계기판이 50 개의 파일들과 10 개의 웹 링크들에 연결되어 있습니다. 여러분들은 미팅이 들어가기 5 분전까지 데이터를 업데이트 할 필요가 없습니다. 여러분들이 막 업데이트를 하셨다면, 그저 새로그침 버튼을 눌러달라고 부탁하기만 하시면 됩니다. 이것은 35 명의 사람들의 미팅 시간을 2 시간에서 1 시간으로 줄였으며 1 년의 시간동안에 얼마나 많은 시간이 절약되는지를 상상하실 수 있으실 것입니다. 이것은 4 명의 사람들로 구성된 팀이 텍스트 오려붙이기만 하는데도 주당 20 시간의 시간을 단축하였고 이제 미팅은 성숙해졌고 자체 업데이트가 언제든지 가능하므로 그 누구도 돌아가서 추후에 컴퓨터의 파일들을 업데이트할 필요가 없습니다. 축구 패키지를 활용하거나 손으로 그리는 것에 있어서 찬반 양론은 있습니다. 다시한번 말씀드리지만, 이와 같이 순전히 시간을 줄이고 실시간 정보로 활성화된 접속가능한 링크들을 가지는 것이 그 목적인 특정 상황에서 소프트웨어야 말로 옳은 해답이었습니다.

자 다른 예를 더 살펴봅시다. Ford 가 많은 인원감축과 그와 유사한 것들을 진행하고 있을 때, 저는 비전과 커리어와 나의 미래는 어떻게 될 것인가에 대해 이야기하는 활동들을 강화했습니다. 그래서 이것은 그가 성장했을 때 어떤 일을 하고싶은 지에 대한 그의 지도입니다. 제가 생각하기에 이것은 Ford 의 마지막 예시입니다. 이것은 최고의 엔지니어링 담당자와 엔지니어링 운용 분야의 그녀의 12 명의 이사들과 매니저들에 의한 것입니다. 이것은 그룹 지도입니다. 제가 이것을 여러분들께 보여드리는 이유는 그 과정을 공유하고 싶어서 입니다. 여러분들께서 그룹 지도를 제작할 때에는 한 사람씩 개별 지도를 가지고 시작하는 것이 매우 중요합니다. 여러분들은 심지어 이 프로세스를 아이디어 지도제작에 대해서 이해하지 못하는 사람들과도 진행할 수 있습니다. 이 엔지니어링 매니저들은 하루종일 걸리는 훈련을 마치고 마지막 시간을 그들이 이미 일하고 있는 특정 조치항목에 대해서 작업합니다. 질문할 것은 "그 4-포스터 기계가 진단의 목적으로도 사용해야 하는 것일까요?" 입니다. 그리고 이것은 자동차를 실험하는 기계입니다. 이 방에 있는 12 명의 개개인들은, 우선 그들 각자의 지도를 만들고 그 지도는 이 문제를 해결하기 위하여 어떤 질문에 대답을 해야하는 지에 대한 것입니다. 이 결정을 내리기 위해서는 답을 끌어낼 질문이 무엇인지를 먼저 알아봅시다. 그리고 12 명의 사람들이 개별적으로 하는 것이 매우 중요한데, 우리가 좀전에 "달리다"라는 단어로 했던 연관성 활동에서 보실 수 있었던 "달리다"라는 단어의 주변에는 매우 다른 단어들이 있었기 때문입니다. 우리가 브레인스토밍 세션에서 시작을 누군가가 "질(Quality)"이라는 단어에 대해 무언가를 말하기 시작한다면, 많은 시간과 아이디어들이 그 길로 투입되게 됩니다. 우리가 분리해서 개별적으로 일을 함으로서, 서로의 지도를 합치기 시작했을 때 더 많은 아이디어들을 갖게 됩니다. 그래서 다음 단계는 서로 합치는 것입니다. 우리는 그들을 4 명의 3 그룹으로 나눴고 그들의 모든 아이디어들을 아이디어 지도와 과정을 활용할 수 있는 플립차트에 합치게 하였습니다. 규칙은 어떤 방식으로든지 모든 사람들의 아이디어가 포함되어야 한다는 것입니다. 그들은 이제 합의를 해야하고 저는 아이디어들을 어떻게 합치는지를 봅니다. 어디에서 공통점을 가지고 있는지, 그것을 어떻게 부르기를 원하는지, 방의 앞에 3 개의 플립차트를 두고 소프트웨어를 스크린쪽으로 몰아 그들로 하여금 그들이 보고 있는 이 최종 지도에서 그들의 주가지들이 무엇인지를 이야기해 주도록 하고 우리는 모든 것들이 이 지도에 있을 때까지 모든 아이디어를 표시합니다. 그런 후에 맨 밑에 계획을 함께 넣고 이것이 다음 단계라고 말합니다. 우리는 이 모든 것을 55 분 안에 해냈고, 그들 모두

놓았습니다. 그리고 그들은 이 강력한 결정을 택했고 우리는 그들이 이것들이 그들이 전진하기 전에 대답해야 할 질문들을 알게 하는데 꽤나 많은 도움을 주었습니다.

여기서 또다른 예시를 보도록 합시다. 이것은 인사고과이고 녹색 부분 중앙에 있는 주 인사고과는 그들이 이룬 업적을 포함하고 있습니다. 맨 밑부분에 지위라고 적혀져 있는 부분은 우리가 여전히 진행 중인 것들입니다. 또 다시한번, 이 사람의 매니저는 다소 아이디어 지도제작에 대해 친숙한 것 같습니다만, 그가 만약 그렇지 않더라도 누군가에게 그것에 대해 그에게 설명해 주지만 한다면 괜찮습니다. 여러분들은 이것을 이 프로세스와 익숙하지 않은 사람에게 건네고 싶지 않을 것입니다. 설명 해 주거나 상대가 약간의 친숙함이 있다면 문제가 되지 않으며, 여러분들은 실제로 그 문서들로 인하여 더욱 흥미를 느낄 것입니다.

이것은 너무 커서 여러분들이 심지어 보지도 못하실 것입니다. 이것은 넓이보다 길이가 4 배정도로 깁니다. 시나리오 9-11 테러가 일어났을 때, Con Edison, 그 회사는 맨해튼 시내를 재건축하는 책임을 지고 있었고 그들은 명백하게도 연방정부와 도시의 다양한 에이전시들을 비롯해 엄청난 양의 데이터를 파악해야만 했습니다. Con Edison 은 아이디어 지도제작의 적극적인 활용자이고 그들은 자리에 앉아 그들이 해야하는 모든 일들과 맨해튼을 재건축하기 위해 함께 일해야 할 모든 에이전시들에 관해 소프트웨어에 입력하였습니다. 거슬러 올라가서, 이 도구는 그들로 하여금 어느 상황에 있고, 무엇을 해야하고, 무엇을 추가해야 하고, 무엇을 그들이 마쳤는지를 보게 하는데 도움을 주어 대단히 중요했습니다. 그리고 2년 전쯤에, 현대미술관에서 9-11 소장품 전시를 열었을 때, 이 지도가 도시를 재건축하는데 미친 영향 덕분에 이 지도는 그 소장품들에 추가되었습니다.

이 지도는 프로젝트 종결과 교훈(Lesson Learned)에 관한 것입니다. 그 다음 이 지도는 의사소통, 재무관리에 관한 것들로 일종의 프로젝트의 개요입니다. 제가 지금 잇달아 보여드린 2 가지는, 동일한 주제를 사용하고 있는 것인데 그들이 얼마나 다른지를 보실 수 있습니다.(번역자 노트: 강연자가 언급한 2 번째 슬라이드는 오류로 누락된 것 같습니다) 이것은 Steve Harvey 의 "성공하는 사람들의 7 가지 습관"이라는 책의 개요에 대한 워크샵에서 사람들에게 지도를 만들도록 한 것에 대한 기사입니다. 이 지도의 저자는 대학에서 조경술 학과의 최고 책임자인 동시에 전문가격을 보유한 저의 Idea Mapping 강사들 중의 한명입니다. 그는 매우 매우 그래픽하며 매우 아름답습니다만 그것이 요점이 아닙니다. 요점은 기능적이라는 것이며, 그는 그저 아름답습니다. 이것은 그의 기사들 중에 하나이며, 저는 다른 사람에 의한 다른 것을 보여드리도록 하겠습니다. 이 사람은 Gabby Sholler 이며 그녀가 그녀 안에 엄청난 디테일을 가지고 있는 것을 보실 수 있습니다. 심지어 오리의 머리, 그 오리의 황금알은 가지 중에 하나를 나타내며, 그녀는 실제로 이곳 아래에 사분면을 가지고 있습니다. 급하지 않은 것, 급한 것 등. 한번 더, 그 목적이 얼마나 많은 디테일을 이곳에 넣을 것인지, 어느정도까지 이 특정 문서의 내용을 이해해야 하는지를 정의합니다. 이 사람은 문학학사 시험을 통과하고자 노력하는 사람입니다. 그녀는 데이터모델링에 대한 이 거대한 지도를 만들었고, 이것은 메가지도라고 불리는 것입니다. 이것은 정말 너무 방대하고, 정보를 분해하고 한 챕터당 하나의 지도를 가지고 있는 것보다 그 모든 정보를 가지고 있는 것이 정말로 이치에 맞던 시절이 있었습니다. 모든 것을 하나의 공간에서 볼 수 있는 능력은, 여러분들이 이 데이터 조각들 사이의 관련성을 볼 수 있게 하기 때문에 매우 유용합니다. 이것은 모델링과 관련된 것입니다.

44:20 – 49:14

좋아요, 나누어 봅시다, 재밌는 것을 해봅시다. 저는 공군으로부터 은퇴하신 한 신사로부터 전화를 받았습니다. 그는 곧 그의 사위가 될 사람이 골프를 칠 줄 몰라서 염려하고 있었습니다. 그는 골프에 대한 이 지도를 만들었는데, 여러분들께서 지도를 자세히 보시면 어떻게 서야하는지, 어떻게 공을 건드려야 하는지, 어떻게 쳐야 하는지 그리고 어떻게 클럽을 쥐어야 하는지와 같은 모든 것에 대한 모든 링크들이 있는 것이 만들어져 있는 것을 보실 수 있습니다. 그리고 그는 오직 퍼팅에만 관련된 아이디어 지도를 만들었고, 저는 여기에서 나가야 겠구나라고 생각했습니다.

Vervidic 는 Franklin Templeton 글로벌 연구도서관의 이사이며, 또한 자격보유한 강사입니다. 그리고 그들의 특정 조직은 영리 단체가 아닙니다. 그들은 Franklin Templeton 의 다른 펀드매니저들에게 서비스를 제공하고, 그들이 펀드매니저들에게 제공할 수 있는 연구 및 서비스의 유형에 대해 교육시키고자 합니다. 그래서 그들은 펀드매니저들을 위한 마케팅 작품으로서 제공가능한 모든 서비스들에 대해서 보여주는 이 신년카드를 만들었고 이것은 매우 성공적이었으며 직선으로만 표현된 문서에 비해서 훨씬 더 흥미로웠습니다.

저는 여러분들께 Christopher Cordic 이라는 이름의 제 친구를 소개해 드릴 것입니다. 대략 1 년 전 8 월에 그는 Benedictine 대학의 의과대학 예과 과정의 최고 학년에 막 진입하려고 하려던 참이었습니다. 여러분들께서 상상하실 수 있듯이, 그 수업들은 매우 어려우며 그래서 그녀는 아이디어 지도제작의 새로운 기술들을 배웠기에, 아이디어 지도제작을 그의 최고 학년 수업에 사용하고자 하였습니다. 이것은 그의 첫번째 중간 고사, 첫번째 주요 시험을 준비로 만든 것이며 제가 생각하기에 그의 평균 점수는 63 점 이었습니다. 아이디어 지도제작을 활용한 후 92 점으로 그 수업에서 가장 높은 점수를 보유하고 있었기 때문에 그는 이 테크닉을 최고 학년 전체 기간동안에 사용했다고 Chris 는 말했고, 저는 아마도 그가 모든 종류의 예과 과정에서 사용한 40 개의 서로 다른 아이디어 지도들을 가지고 있습니다. 그는 그 클래스에서 최고로 졸업했고, 여전히 이 테크닉을 사용하고 있습니다. 매우 놀라운 학생이고, 저는 그를 매우 자랑스러워 합니다.

이것이 아마도 우리의 마지막 예이지 않을까 싶습니다. 이 사람은 Cairo Giosa 입니다. 그는 이곳 미시간 지역의 몇몇 여러 회사들의 회장입니다. 그는 또한 저의 워크샵들 중의 하나에 참석하였고 그의 고객들이 볼 수 있도록 이 특정한 구성방식으로 그의 이력서를 만들고 싶다고 결정했습니다. 왜냐하면 그는 이 구성 방식이 굉장히 시각적이며 교감적이라고 생각했고, 실제로 그의 사진과 그가 보유하고 있는 스킬 및 그의 배경의 일부를 보여주기도 하기 때문입니다. 이것이 기본적으로 아이디어 지도 내부에 있는 여러분들의 이력서입니다.

자 이것으로 내용이 끝났습니다. 저는 여러분들께 던져드릴 과제 한가지가 더 있습니다. 여러분들이 잘 보실 수 있도록 저의 연락처를 올려드릴 것입니다. 저는 일부 웨비나에서 제가 일반적으로 이틀짜리 워크샵으로 가르치는 것의 맛보기를 할 수 있다는 것은 매우 흥미로우나, 아이디어 지도제작은 여러분들이 스스로 시작할 수 있을만큼 단순합니다. 자 이것이 제가 드리는 과제입니다. 저는 여러분들 중 가능한 많은 분들이 아이디어 지도를 제작하시기를 원합니다. 앞으로 2-3 일 이내에 무언가 여러분들께 유용하지만 개인적이지 아닌 것에 대해서 말입니다. 여러분들께서 개인적인 것들을 위해 활용할 무언가를 만드신다면 그것도 좋지만, 저는 여러분들께서 제작하신

지도가 개인적이면 절대 공유하지 않을 것입니다. 그러나 그것이 개인적이지 않으면 여러분들 서로가 이 프로세스를 배우고 성장하는 것을 보실 수 있도록 제 블로그에 그것들을 올릴 수 있도록 허가를 구하고자 합니다. 여러분들이 우리의 아이디어 지도를 통해서, 성장을 보시고 책임감을 가지게 되어 웨비나 한 시간을 낭비하지 말고 그 기술들을 활용하게 된다면 우리의 아이디어 지도를 공유하는 것은 재미있을 것입니다. 이것이 여러분들께 드리는 저의 과제였고 이제 저는 여러분들께서 하고 싶으신 질문을 모두 받도록 하겠습니다.

49:15 – END

완벽해요. 고마워요 Jamie.

1. 마인드 지도 또는 아이디어 지도의 첫번째 2 단계에 중점을 두는 것이 유용할까요?

저는 질문이 무엇인지 잘 이해가 가지 않습니다. 진행자님, 첫번째 질문에 대해 부연 설명 부탁드립니다.

그들은 마인드 지도의 첫번째 2 단계에서 저울질 해보는 것(결과를 위해 따져보는 것)이 가치가 있는지를 궁금해 하고 있습니다. 이것이 도움이 되나요?

Vander North 가 한 가지 예로써, 그녀는 사무실을 옮겨야 하는지 아닌지에 대해서 결정을 내리려고 노력하였습니다. 그래서 그녀가 한 것은 기본 적으로 찬성과 반대를 저울질 해보았습니다. 찬성인 경우에는, 그녀는 찬성이고 10 점이면 매우 중요해라고 이야기 했으나 찬성이고 1 점인 경우 그리고 부정적인 경우들 모두가 마찬가지로였습니다. 그래서 그녀는 모든 것들을 합쳐보았고 실제 그녀가 결정을 내리는데 도움을 주었습니다. 제가 질문을 제대로 이해했다면, 그런 것을 하는 것이 도움이 될 것입니다.

2. 우리가 오늘 배운 이 프로세스가 어골도 / 도표와 어떻게 다른가요?

어골도는 단계들이 무엇인지에 대해 보기가 조금 더 어렵습니다. 어골도 또한 훌륭한 도구이지만, 아이디어 지도에서는 여러분들께서 중앙에 이미지를 가지고 있고 그것 주변에 연관성이 있습니다. 심지어 제 이름이 있는 이 지도에서도 모든 단계들이 동등하게 Jamie Nast 에 대한 것입니다. 어골도는 제가 회계 수업을 듣고 있던 Jennifer Web 으로부터 보여드렸던 첫번째 예시와 좀 더 유사합니다. 그녀는 그녀의 예시에서 어골도와 같은 것을 좀 더 했습니다. 오직 단계들을 보기에 조금 더 어렵다는 것 밖에 없습니다. 그리고 어골도 도표는 색상과 이미지 형상을 사용하지 않는다는 것 등이 있습니다.

3. 어떻게 아이디어 지도에서 실제 문제를 해결할 수 있는 과업 계획으로 이동할 수 있는지에 대한 통찰력을 공유해 주실 수 있나요?

두가지 방법이 있습니다. 여러분들께서 손으로 그리신다면 실제로 그 지도의 순번을 재정리하여 순번 우선순위를 갖도록 하실 수 있습니다. 여러분들이 원하는 항목을 첫번째, 두번째, 세번째 등의 순번으로 하실 수 있습니다. 아니면, 소프트웨어 패키지의 내부는 실제 마이크로소프트 프로젝트와

호환이 가능하며 프로젝트 계획을 함께 넣을 수 있습니다. 이것들이 소프트웨어 및 마이크로소프트 프로젝트와 통합하거나 혹은 직접 손으로 하실 수 있는 2 가지 방법입니다.

4. 예를 들어 우뇌가 발달한 사람들처럼 창의력인 부분에 어려움이 있는 사람들이 아이디어 지도를 사용함에 있어서 조언이나 요령을 주실 수 있나요?

아이디어 지도제작은 전 두뇌를 사용하는 프로세스이기 때문에 흥미로운 질문입니다. 이것은 매우 논리적인 구조를 가지고 있기 때문에 양쪽 두뇌 모두에 영향을 미칩니다. 그 논리적인 구조가 여러분들의 논리적인 연관성에 의해 만들어진 것이기 때문입니다. 자 여기에 논리가 있습니다. 그러나 동시에 우리는 우뇌의 기량을(예를 들어, 특별한 기량, 색상, 상상) 활용하고 Daniel Pink 가 그의 책 A whole new mind 에서 이야기하는 Vishitout 이라고 하는 개념의 아이디어는 전체의 큰 그림을 보거나 아이디어들이 서로 어떻게 밀접하게 관계가 있는지를 보는 우측 뇌의 역량입니다. 세계 지도는 좋은 Vishitout 그림입니다. 아이디어 지도는 아름다운 Vishitout 그림이며 여러분들께서 그 속에 들어가 보시면 두뇌 전체의 프로세스를 찾아보실 수 있습니다. 그리고 때때로 그저 지도를 보는 것, 여러분들의 머릿 속에서 그것을 그저 꺼내보는 것이 아이디어를 창작하고 발생시킵니다.

5. 소프트웨어 패키지를 사용하는 것보다 두뇌를 사용하여 지도를 작성하는 데에 혜택이 있나요?

네, 명백하게 양쪽 모두에게 장점이 있습니다. 손으로 만든 지도는 2 가지 입니다. 첫번째로 그것은 고유감각적으로 여러분들과 관례를 맺고 여러분들께서 상기해내는 기억을 더하는 물리적인 요소들이 있습니다. 다른 장점은 아이콘을 찾아려고 하지 않아도 되고 완벽한 이미지를 기대하면서 시간을 소비하지 않아도 된다는 것입니다. 제가 의미했던 그 단어나 이미지를 상기시켜 줄 막대기 형상이나 단순한 것을 그려도 됩니다. 제가 손으로 지도를 그렸고 소프트웨어에 입력했다면, 일반적으로 여러분들의 두뇌는 소프트웨어가 아닌 손으로 그린 지도를 기억할 것입니다. 그곳이 여러분들께서 시작하신 데이기 때문입니다. 분명하게도 소프트웨어의 장점은 많은 움직임이 있을 큰 지도를 제작하는 데 있을 것입니다. 편집이나 하이퍼링크와 같은 관점에서는 손으로 그리는 것은 영성할 수 있습니다. 한번 더 말씀드리자면, 여러분들이 어떤 목적을 가지고 계신지, 아이디어 제작 프로세스를 통하여 무엇을 얻고 싶으신지에 따라 정해집니다.

6. 아이디어 지도제작과 마인드 지도제작 사이에 차이점이 있나요?

제가 초반에 공유해드렸던 유일한 차이점은, 마인드 지도제작은 매우 엄격학 법칙들에 의하여 인도된다는 것입니다. 예를 들어서, 그 중에 하나는 여러분들께서 하나의 선에 한개의 단어만을 사용할 수 있다는 것입니다. 저의 개인적인 비즈니스 경험으로는 그것이 항상 실용적이지는 않습니다. 제한을 하고 가능한한 작게 유지하려고 합니다. 하지만, 제가 상대성 이론의 가치를 갖고자 하고자 한다면 저는 또한 상대성 이론을 제거하지는 않을 것입니다. 왜냐하면 우리 모두 상대성 이론이라는 아이디어에 대해 친숙하기 때문입니다. 가끔씩 마인드 지도제작을 인도하는 규칙들이 매우 제한적입니다. 물론 그것들이 지침이 될 수도 있지만 제 생각에는 이치가 있을 때는 그 규칙을 없애자는 것입니다. 이것이 유일한 차별과 차이점입니다.

7. 마인드 매니저 이외에 아이디어 지도제작을 위해 사용할 수 있는 다른 도구들을 알고 계신가요?

엄청나게 많습니다. 여러분들께 제게 후속 이메일을 보내주시면, 제가 그 리스트를 만들어서 제공해 드리도록 하겠습니다. 예를 들어서, xLine, Mind Meister, Free Mind 가 있습니다. 여러분들께서 iPad 를 사용하신다면 Ithoughts 도 있습니다. 시중에 아주 훌륭한 도구들이 꽤 있으나, 제가 후속 이메일에 몇가지 링크들을 보내드리도록 하겠습니다.

8. 당신은 왜 마인드 매니저를 사용하시나요?

글쎄요 제가 처음에 이 소프트웨어를 알게되었을 때, 저는 누군가가 이렇게 아름다운 손으로 그린 프로세스를 소프트웨어 패키지에 입력시킬 수 있다는 것에 실제로 꽤나 깜짝 놀랐었습니다. 그것이 제가 알게된 첫번째 소프트웨어였고 저는 그 소유자와 자리잡고 앉아서 그녀로부터 그것에 대해서 설명을 들었으며 아주 오랫동안 그들과 관계를 가져오고 있습니다. 그리고 제가 이것을 선택한 이유는 제가 함께 일했던 그 고객들이 마인드 매니저와 같이 우람한 숨결과 기운, 힘을 필요로 했기 때문이라고 추측합니다. 그래서 저는 그것을 사용해야 했습니다. 제가 다른 소프트웨어 매니저들을 가지고 있을까요? 물론입니다. 하지만 일단 한가지에 익숙해지면, 바꾸기가 꽤나 어렵습니다. 우리 모두는 선호하는 것들이 있고 그저 제가 익숙해진 것입니다. '마인드 매니저'는 강력한 툴입니다만, 여러분들께서 그저 단순한 지도들을 그리는 것이라면 마인드 매니저가 필요하지 않습니다. 시중에 충분한 선택 사항들이 있습니다.

9. 마인드 지도제작을 함에 있어서 당신이 지키시는 규칙이나 제한이 있으시면 자세히 설명해 주실 수 있을까요?

어떤 규칙들은 오직 7-9 개의 가지들만을 가져야 한다고 말합니다. 저는 그 규칙을 따르지 않습니다. 누군가가 제게 오직 7-9 개의 가지들만을 가져야 한다고 하는 것은 제게는 전혀 이치에 맞지 않습니다. 가끔 규칙들은 가지들이 한 색상이어야 한다고 합니다. 제 이름이 적혀져 있는 라임 그린 색상의 가지가 한 색상이어야 한다고 하는 것입니다. 저는 이 규칙도 따르지 않고, 사람들이 매우 특정한 목적으로 가지들을 만듦에 있어서 색상으로 표시한 것에 대해서 보여드릴 예가 좀 더 있습니다. 가지마다 한 가지의 색상을 사용하는 이유는 그것이 시각적인 지속성을 주기 때문입니다. 저의 선들이 단지 물리적으로 연결된 것 뿐 아니라, 시각적으로도 연결된 것입니다. 하지만 제가 다른 목적과 다른 전략을 가지고 있기 때문에 이 모든 것들이 쓸모가 없어지는 경우도 있기에, 이것은 그저 몇몇의 예시들일 뿐입니다. 다른 것은 각 가지들이 달라야 한다는 것입니다. 저의 목적이 그저 무엇인가를 매우매우 빨리 포착하고자 하는 것이라면 10 가지의 색상들로 전환하고 싶지는 않습니다. 하지만 일반적으로 말씀드려서 제가 무언가 기념할만 한 것으로 의사소통하고자 한다면 색상과 이미지를 사용할 것입니다.

진행자: 감사합니다, Jamie. 그것이 마지막 질문입니다. 맨 마지막에 가까워짐에 따라, 메세지들이 들어오고 있고 모두가 당신의 발표를 매우 좋아했습니다. 매우 감사합니다. 대화창의 모든 피드백에 의하면 당신의 발표가 모두에게 매우 유용했습니다.

아주 기쁘네요. 온라인에 있는 모든 분들, 부디 제게 이메일 보내는 것을 망설이지 마십시오. 저는  
뚝고 지도들을 보는 것을 정말로 즐깁니다. 우리가 여러분들의 과제(Idea Mapping)을 수령하고 그  
지도들을 블로그에 올릴 수 있는지 지켜봅시다.