

myMap

myMap ist eine Software, mit der Sie Ideen fassen, speichern und vermitteln.

Das Handbuch ist urheberrechtlich geschützt.

Copyright © 1999–2015, Carsten D. Kolenda, Meckenheim, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten. Von einer freien Verwendbarkeit möglicherweise im Handbuch genannter Produkt- und Verfahrensbezeichnungen kann nicht ausgegangen werden. Alle Warenzeichen werden hiermit ausdrücklich anerkannt.

Stand: 27. Juli 2015

Inhalt

1	Willkommen!	5
2	Loslegen mit myMap	5
2.1	myMap starten	5
2.2	Registerkarte ‚Ausgangspunkt‘	5
2.3	Fenster ‚Neues Map‘	6
2.4	Hauptfenster	6
2.5	Ihr erstes Map	7
3	Maps bearbeiten	9
3.1	Objekte	9
3.2	Mausverfahren	10
3.3	Mauszeiger	12
3.4	Tastaturverfahren	14
4	Denkrunde	15
4.1	Nullzählung setzen	15
4.2	Einfälle eingeben	15
4.3	Bewerten und ordnen	15
5	Kommentare	16
5.1	Kommentare verwalten	16
5.2	Kommentare bearbeiten	17
6	Klassen	17
6.1	Map anlegen	18
6.2	Eigenschaften erstellen	18
6.3	Eigenschaftswerte festlegen	19
6.4	Eigenschaftswerte verwenden	20
7	Metadaten	20
7.1	Zusammenfassung	20
7.2	Urheber/Bearbeiter	21
7.3	Benutzerdefiniert	21
7.4	Statistik	21
8	Maps weitergeben	21
8.1	Zweitschirmvorführung	22
8.2	Exportieren	22
8.3	Drucken	23

A	Hintergrund: Mapping.....	24
A.1	Gehirn-Hemisphären-Theorie	24
A.2	Mapping mit Papier und Stift	24
A.3	Mapping am Computer.....	24
A.4	Mapping mit myMap.....	25
B	Einstellungen.....	26
B.1	Start.....	26
B.2	Maps bearbeiten.....	26
B.3	Ganzer Bildschirm.....	27
B.4	Datenablage	27
B.5	Persönliches Profil	28
B.6	Qualität & Leistung	28
B.7	Sprache / Language.....	28
B.8	Lizenzierung.....	28
C	Versionshistorie.....	29
C.1	myMap six.....	29
C.2	myMap v.5.....	29
C.3	myMap XG.....	29
C.4	myMap NG	29
C.5	myMap 2000.2.....	30
C.6	myMap 2000	30

1 Willkommen!

Herzlich Willkommen bei myMap! Mit myMap fassen, speichern und vermitteln Sie Ideen. Ob Sie einen Business-Plan, Lehrmaterial oder eine große Feier vorbereiten: Sie gewinnen Zeit und bewahren den Überblick bei immer umfangreicherer und komplexerer Information.

- **Schlüsselwörter** leiten die Konzentration auf das Wesentliche.
- **Strukturierung** zeigt die relative Bedeutung eines Gedankens.
- **Querverbindungen** verknüpfen zusammenhängende Ideen.

Sie werden sich rasch in myMap zurechtfinden. Dabei unterstützt Sie auch dieses Handbuch. Wenn doch einmal eine Frage aufkommt, erhalten Sie auf eminec.com (<http://eminec.com/?loc=sup&lang=de>) kostenlosen Rat.

Wir wünschen Ihnen eine kreative und produktive Zeit mit myMap.

2 Loslegen mit myMap

2.1 myMap starten

Um myMap zu starten, klicken Sie im Startmenü *myMap*. Das Symbol kann auch auf Ihrem Desktop vorhanden sein. Weiterhin können Sie ein Map im Explorer von Windows doppelklicken, um es mit myMap zu öffnen.

Falls Sie das Symbol *myMap* nicht finden können, laden Sie das Installationspaket von eminec.com (<http://eminec.com/?loc=dld&lang=de>) herunter, und öffnen Sie es. Ein Assistent führt Sie durch den Vorgang.

Falls die Aufforderung *Schalten Sie myMap jetzt frei* erscheint, geben Sie zunächst eine Lizenznummer ein. Eine kostenlose Test-Lizenznummer oder Ihre gekaufte Lizenznummer erhalten Sie auf eminec.com (<http://eminec.com/?loc=tl&lang=de>).

2.2 Registerkarte ‚Ausgangspunkt‘

Die Registerkarte *Ausgangspunkt* wird beim Öffnen von myMap angezeigt. Hier können Sie ein zuletzt bearbeitetes oder in Ihren Favoriten gespeichertes Map rasch wieder öffnen. Außerdem können Sie neue Maps erstellen:

- **Neues Map:** Klicken Sie *Neues Map* oder drücken Sie ↵.
- **Vorschau:** Zeigen Sie auf ein Map oder drücken Sie ↓, um ein Map auszuwählen.

- **Öffnen:** Klicken Sie ein Map oder drücken Sie ↓, um ein Map auszuwählen, und dann ↵.
- **Nicht aufgeführtes Map:** Klicken Sie *Anderes Map öffnen* oder drücken Sie ↑, um *Anderes Map öffnen* auszuwählen, und dann ↵.

2.3 Fenster ‚Neues Map‘

Im Fenster *Neues Map* legen Sie fest, wie Ihr neues Map angelegt werden soll:

- **Thema festlegen:** Geben Sie in das Eingabefeld *Name* das Thema ein. Sie können den Namen später ändern.
- **Vorlage auswählen:** Es gibt drei Arten:
 - Wählen Sie *Leeres Map*, um mit einer allgemeinen Vorlage zu beginnen.
 - Wählen Sie *Denkrunde*, um eine Brainstorming-Sitzung zu eröffnen.
 - Wählen Sie einen anderen Eintrag, um mit dieser Vorlage zu beginnen.

Leeres Map ist unter Vorlagen bereits ausgewählt. Klicken Sie *OK* oder drücken Sie ↵, um damit zu beginnen.

2.4 Hauptfenster

myMap verwendet *Registerkarten*, auch *Tabs* genannt. So können Sie mehrere Maps innerhalb eines einzigen myMap-Fensters öffnen und zwischen den Maps umschalten. Um mehrere Maps zugleich zu sehen, können Sie alternativ auch mehrere myMap-Fenster öffnen.

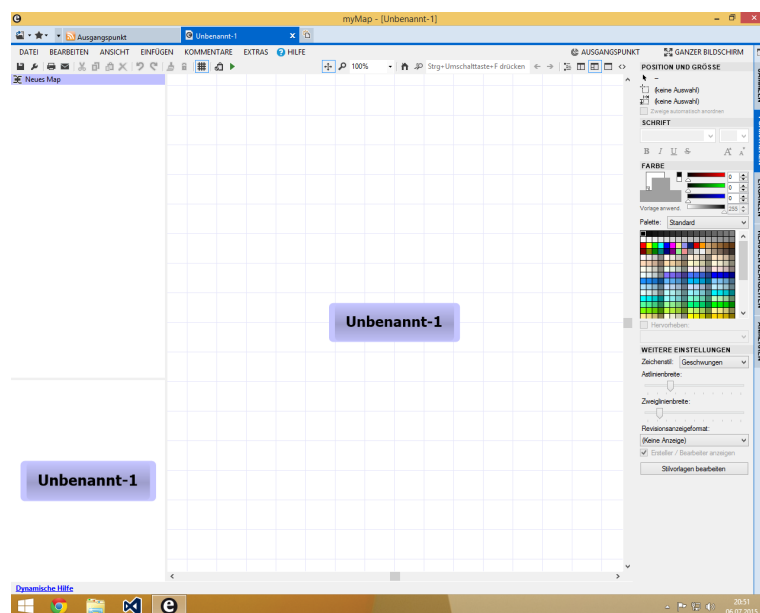


Abbildung 1: Hauptfenster

2.5 Ihr erstes Map

Sie haben myMap geöffnet und sind bereit? Los geht's!

2.5.1 Thema festlegen

Sie beginnen Ihre Arbeit mit myMap, indem Sie das Thema Ihres Maps festlegen. Geben Sie dazu im Fenster *Neues Map* folgendes ein: *Übung*. Bestätigen Sie mit *OK*. Um das Thema zu ändern, markieren Sie den Map-Mittelpunkt *Übung*, indem Sie daraufklicken. Klicken Sie nach einer kurzen Verzögerung noch einmal, um die Einfügemarke anzuzeigen und die Beschriftung zu ändern. (Um die Beschriftung zu ersetzen, können Sie alternativ einfach lostippen.) Geben Sie *myMap-Vorteile* ein, und drücken Sie ↵.

2.5.2 Hauptpunkte erfassen

Jetzt fügen Sie die Hauptpunkte hinzu. Doppelklicken Sie im freien Bereich Ihres Maps, also an irgendeiner Stelle außer dem Map-Mittelpunkt (aber zweckmäßigerweise in dessen Nähe). myMap erstellt einen neuen Hauptast, verbindet ihn mit dem Map-Mittelpunkt und zeigt die Einfügemarke an. Geben Sie *einfach* ein und drücken Sie ↵. Erzeugen Sie drei weitere Hauptäste an anderer Stelle, und zwar mit den Beschriftungen *schnell*, *flexibel* und *vollmundig*. (Sie ahnen: *vollmundig* werden wir natürlich später wieder löschen.)

2.5.3 Hauptpunkte ausarbeiten

Geben Sie weitere Begriffe ein, mit denen Sie die gerade erfassten Aspekte genauer beschreiben. Zeigen Sie dazu auf den Hauptast *einfach*, und doppelklicken Sie. myMap erstellt einen Unterzweig, ordnet ihn dem Hauptast *einfach* unter und zeigt die Einfügemarke an. Geben Sie *dank Hilfe-Leiste* ein. Wiederholen Sie diesen Vorgang, um zwei weitere Unterzweige zu erstellen, und zwar *dank Gliederung* und *weil: einfach durchdacht*.

Sie können auf diese Weise weiter verfahren, um Ihr Map auszuarbeiten. Bei der Eingabe brauchen Sie sich keine Gedanken darüber zu machen, ob alle Punkte endgültig zugeordnet sind: fügen Sie die Unterzweige dort hinzu, wo sie Ihnen auf den ersten Blick passend erscheinen. Ein Doppelklick auf einen Unterzweig erzeugt stets eine neue Gliederungsebene. Wir empfehlen, höchstens fünf Ebenen anlegen. Wenn mehr Information unterzubringen ist, ist es ratsam, mehrere Maps zu erstellen und über Links zu verbinden.

2.5.4 Map aufräumen

Die ersten Ideen sind erfasst – nun verbessern Sie Ihr Map. Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten. Wir empfehlen Ihnen, alle davon jetzt gleich auszuprobieren:

- **Anordnung umgestalten:** Zeigen Sie auf einen Hauptast, drücken und halten Sie die linke Maustaste und ziehen Sie den



Abbildung 2: Thema festlegen

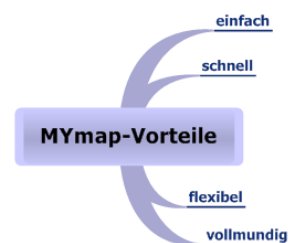


Abbildung 3: Hauptpunkte erfassen

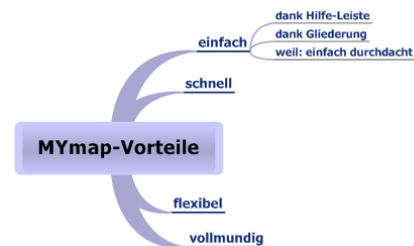


Abbildung 4: Hauptpunkte ausarbeiten

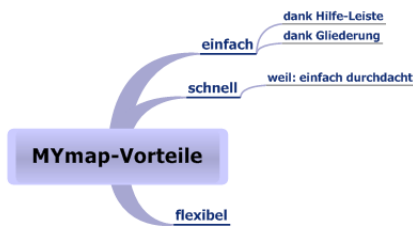


Abbildung 5: Map aufräumen

Hauptast an dessen neue Position. Dort darf sich kein anderes Objekt befinden. Obacht: wenn Sie keinen Hauptast, sondern einen Unterzweig verschieben, wird myMap neue Unterzweige auf dieser Gliederungsebene nicht mehr automatisch anordnen.

- **Struktur bearbeiten:** Ziehen Sie einen Unterzweig oder Hauptast auf einen anderen Unterzweig oder Hauptast. myMap hebt das Zielobjekt mit einer zweifarbigen Markierung hervor:
 - **Um das gezogene Objekt vor dem Zielobjekt einzuordnen,** zeigen Sie auf den grünen Bereich. Das gezogene Objekt wird danach also auf derselben Ebene sein wie das Zielobjekt.
 - **Um das gezogene Objekt unter dem Zielobjekt einzuordnen,** zeigen Sie auf den magenta Bereich. Das gezogene Objekt wird danach also dem Zielobjekt untergeordnet sein.

Ziehen Sie den Unterzweig *weil: einfach durchdacht* auf den Hauptast *schnell*, und lassen Sie die Maustaste über dem magenta Bereich los. Der Unterzweig ist nun nicht mehr *einfach*, sondern *schnell* untergeordnet.

- **Objekte löschen:** Zeigen Sie auf den Hauptast *flexibel*. myMap blendet an dessen Unterseite ein rotes Kreuz ein. Doppelklicken Sie darauf. Löschen Sie auf dieselbe Weise den Hauptast *vollmundig*.
- **Gelöschte Objekte wiederherstellen:** Wählen Sie *Bearbeiten* → *Papierkorb* → »flexibel« wiederherstellen. myMap nimmt den Hauptast *flexibel* wieder in Ihr Map auf.
- **Bearbeitung widerrufen:** Sollte etwas schiefgehen, wählen Sie *Bearbeiten* → *Rückgängig*.

2.5.5 Map bereitstellen

Wenn Sie mit Ihren Ergebnissen zufrieden sind, können Sie Ihr Map Dritten bereitstellen. Verwenden Sie dazu das Menü *Datei*:

- **Speichern:** Legt das Map so ab, dass es angezeigt und weiterbearbeitet werden kann. myMap wird zum Öffnen benötigt.
- **Exportieren:** Legt das Map als Bild, einfache Webseite oder reinen Text ab. myMap ist zum Öffnen nicht erforderlich.
- **Per E-Mail senden:** Kombiniert Speichern mit Exportieren als Bild und sendet diese Daten über Ihr E-Mail-Programm.

2.5.6 Glückwunsch!

Ihr erstes Map ist fertig. Herzlichen Glückwunsch dazu!

Wie wäre es: Nehmen Sie sich eine halbe Stunde Zeit, und erkunden Sie myMap auf eigene Faust. Dann wird es Ihnen noch leichter fallen, im folgenden Kapitel 3 alle Möglichkeiten systematisch und en détail nachzuvollziehen. Entdecken Sie! Wie sehen uns...

3 Maps bearbeiten

3.1 Objekte

Ein Map kann Objekte verschiedener Arten enthalten, die in der Gliederung mit unterschiedlichen Symbolen gekennzeichnet sind:

- **Map-Mittelpunkt:** Genau ein Map-Mittelpunkt ist in jedem Map vorhanden. Sie können den Map-Mittelpunkt umbenennen und formatieren, nicht jedoch löschen. Alle anderen Objekte sind dem Map-Mittelpunkt untergeordnet.
- **Ast (Hauptast):** Äste sind die Hauptgliederungspunkte und immer unmittelbar dem Map-Mittelpunkt untergeordnet. Äste und Hauptäste sind synonym. Wenn Sie in den freien Bereich Ihres Maps doppelklicken, legen Sie einen Ast an.
- **Zweig (Unterkweig):** Zweige sind Ästen oder anderen Zweigen untergeordnete Gliederungspunkte. Zweige und Unterkweige sind synonym. Wenn Sie einen Ast oder Zweig doppelklicken, legen Sie einen Zweig an.
- **Freitext:** Freitexte ähneln Zweigen, sind jedoch nicht durch eine Astlinie mit dem übergeordneten Objekt verbunden. Sie eignen sich unter anderem für Anmerkungen, die außerhalb der logischen Gliederung Ihres Maps stehen.
- **Grafik:** Grafiken sind nicht durch eine Astlinie mit dem übergeordneten Objekt verbunden und eignen sich zur Veranschaulichung und Erläuterung der im Map dargestellten Sachverhalte.
- **Querverbindung:** Querverbindungen sind Kurven, die zwei beliebige andere Objekte miteinander verbinden. Sie können

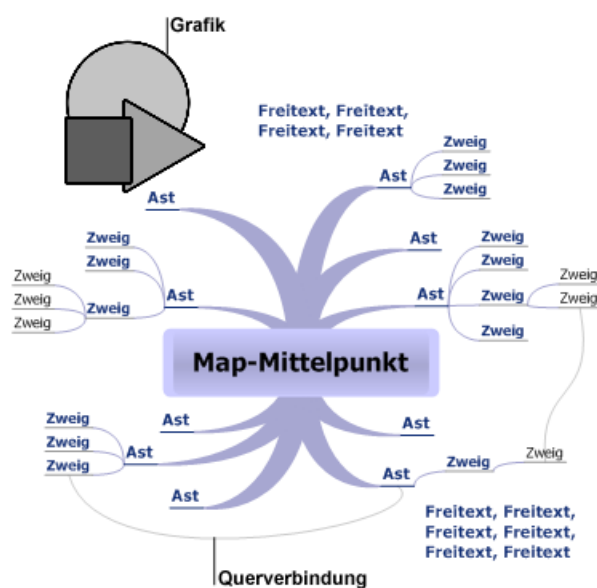


Abbildung 6: Objekttypen

keine, eine oder zwei Pfeilspitzen haben und so verschiedene Arten von Beziehungen symbolisieren.

3.2 Mausverfahren

Neben *zeigen*, *klicken*, *doppelklicken* und *rechtsklicken* ist für einige Verfahren *ziehen* erforderlich. Damit ist gemeint, zunächst auf ein Objekt zu zeigen, dann die linke Maustaste zu drücken und festzuhalten, anschließend die Maus zu bewegen (etwa, um auf ein anderes Objekt zu zeigen) und zuletzt die Maustaste wieder loszulassen. Ist nicht ausdrücklich von *rechtsklicken* die Rede, soll zum *klicken* und *doppelklicken* die linke Maustaste benutzt werden.

3.2.1 Darstellung anpassen

- **Sichtbaren Ausschnitt verändern:** Verwenden Sie die Rollbalken am rechten und unteren Rand des Maps. Schneller geht es, wenn Sie für einen vertikalen Bildlauf das Rollrad rollen. Für einen horizontalen Bildlauf halten Sie *Umschalt*, während Sie das Rollrad rollen. Am schnellsten können Sie den Ausschnitt verändern, indem Sie auf einen leeren Bereich des Maps zeigen, die linke Maustaste drücken und halten und dann die Maus bewegen.
- **Vergrößerungsfaktor einstellen:** Wählen Sie den gewünschten Wert aus der Liste in der Symbolleiste oder geben Sie dort einen Wert von Hand ein (ohne Prozentzeichen). Schneller geht es, wenn Sie stattdessen *Strg* halten und das Rollrad rollen. Alternativ klicken Sie das Rollrad im Map und rollen dann das Rollrad (ohne *Strg* zu halten); klicken Sie das Rollrad erneut, um wieder auf vertikalen Bildlauf umzustellen.

3.2.2 Objekt erstellen oder löschen

- **Ast erstellen:** Zeigen Sie in den leeren Bereich Ihres Maps, und doppelklicken Sie.
- **Zweig erstellen:** Zeigen Sie auf einen Ast oder Zweig, und doppelklicken Sie.
- **Freitext erstellen:** Rechtsklicken Sie Ihr Map, und wählen Sie *Neuer Freitext*.
- **Grafik erstellen:** Ziehen Sie die gewünschte Grafik aus der Seitenleiste *Ergänzen* oder aus dem Explorer von Windows in Ihr Map. Alternativ rechtsklicken Sie Ihr Map, und wählen Sie *Neue Grafik*.
- **Querverbindung erstellen:** Rechtsklicken Sie ein bestehendes Objekt, und wählen Sie *Neue Querverbindung*. Klicken Sie dann das Objekt, zu dem die Querverbindung hergestellt werden soll.
- **Objekt löschen:** Zeigen Sie auf ein Objekt und doppelklicken Sie dann das rote Kreuz an dessen unterem Rand.

3.2.3 Objekt markieren

- **Objekt markieren:** Zeigen Sie auf ein Objekt, und klicken Sie. Sie können nun dessen Eigenschaften in den Seitenleisten *Formatieren*, *Klassen bearbeiten* und *Anmerken* bearbeiten.

3.2.4 Beschriftung ändern

- **Beschriftung ändern:** Zeigen Sie auf ein bereits markiertes Objekt, und klicken Sie. Ist das Objekt noch nicht markiert, klicken Sie zweimal, jedoch mit einer kurzen Pause zwischen den Klicks (*verzögerter Doppelklick*).

3.2.5 Objekt verschieben oder neu zuordnen

- **Objekt verschieben:** Zeigen Sie auf ein Objekt, drücken und halten Sie die linke Maustaste, und bewegen Sie den Mauszeiger an die gewünschte Position. Dort darf sich kein anderes Objekt befinden. (Ist das doch der Fall, halten Sie *Umschalt*, um zu vermeiden, dass das Objekt neu zugeordnet wird.) Lassen Sie die Maustaste wieder los. Bei diesem Vorgang wird die automatische Anordnung der Objekte, die demselben Objekt zugeordnet sind wie das verschobene Objekt, ausgeschaltet. Wenn Sie auf das übergeordnete Objekt zeigen, erscheinen drei grüne, horizontale Linien in der oberen linken oder rechten Ecke, um auf diesen Umstand hinzuweisen.
- **Objekt neu zuordnen:** Zeigen Sie auf ein Objekt, drücken und halten Sie die linke Maustaste und bewegen Sie den Mauszeiger auf ein anderes Objekt, das Zielobjekt. myMap hebt das Zielobjekt hervor. Zeigen Sie auf den magenta Bereich, um das verschobene Objekt dem Zielobjekt unterzuordnen oder auf den grünen Bereich, um das verschobene Objekt dem Zielobjekt nebenuordnen. Die automatische Anordnung wird nicht beeinflusst: sie bleibt also eingeschaltet, wenn sie das zuvor war, oder ausgeschaltet, wenn sie das zuvor war.
- **Automatische Anordnung wieder einschalten:** Zeigen Sie auf ein Objekt und klicken Sie dann die drei grünen, horizontalen Linien in der oberen linken oder rechten Ecke. Für alle unmittelbar untergeordneten Objekte ist die automatische Anordnung wieder eingeschaltet. Wenn keine grünen Linien zu sehen sind, war die automatische Anordnung bereits aktiv.
- **Endpunkte einer Querverbindung ändern:** Zeigen Sie auf einen der zwei Endpunkte einer markierten Querverbindung und ziehen Sie ihn auf ein anderes Objekt, um die Querverbindung zu diesem Objekt herzustellen.

3.2.6 Zweige ausblenden

- **Zweige ausblenden:** Zeigen Sie auf ein Objekt und klicken Sie dann das dunkelblaue Kreissegment an dessen rechten oder linken Rand.

- **Zweige wieder einblenden:** Zeigen Sie auf ein Objekt und klicken Sie dann den hellblauen Kreis an dessen rechten oder linken Rand.

3.2.7 Geometrie ändern






- **Grafik skalieren:** Zeigen Sie auf einen der acht Anfassers am Rand einer markierten Grafik und ziehen Sie, um die Größe der Grafik zu verändern. Wenn Sie einen der vier Eck-Anfassers verwenden, bleibt das Seitenverhältnis erhalten: die Grafik wird also nicht breitgezogen oder gestaucht. (Halten Sie *Umschalt*, um zuzulassen, dass das Seitenverhältnis verändert wird.)
- **Verlauf einer Querverbindung ändern:** Zeigen Sie auf einen der zwei Kontrollpunkte einer markierten Querverbindung und ziehen Sie, um den Verlauf der Querverbindung zu verändern.

3.2.8 Fortgeschrittene Befehle verwenden

- **Kontextmenü zu einem Objekt anzeigen:** Zeigen Sie auf ein Objekt, und rechtsklicken Sie. So können Sie unter anderem auf Befehle zur Verwendung der Zwischenablage, zur Übertragung des Formats auf andere Objekte und zum Sperren zugreifen.

3.3 Mauszeiger

Das Aussehen des Mauszeigers gibt Ihnen einen Hinweis darauf, welche Aktionen zurzeit möglich sind.

	Beschreibung	Mögliche Aktionen
	Grundzustand. Erscheint, wenn Sie auf den leeren Bereich Ihres Maps zeigen.	Klicken: Objektmarkierung aufheben. Doppelklicken: Objekt erstellen. Ziehen: sichtbaren Ausschnitt verändern.
	Sichtbaren Ausschnitt verändern. Erscheint, während Sie den sichtbaren Ausschnitt verändern.	Loslassen: Neuen Ausschnitt festlegen und Vorgang beenden.
	Grundzustand (über Objekt). Erscheint, wenn Sie auf ein Objekt zeigen.	Klicken: Objekt markieren oder Beschriftung ändern. Doppelklicken: untergeordnetes Objekt erstellen. Ziehen: Objekt verschieben.
	Querverbindung erstellen. Erscheint im Modus <i>Neue Querverbindung</i> , wenn Sie auf ein Objekt zeigen.	Klicken: Querverbindung zum Zielobjekt erstellen und Vorgang beenden.
	Querverbindung abbrechen. Erscheint im Modus <i>Neue Querverbindung</i> , wenn Sie auf den leeren Bereich Ihres Maps zeigen.	Klicken: Vorgang abbrechen.

	Beschreibung	Mögliche Aktionen
	Objekt löschen. Erscheint, wenn Sie auf das rote Kreuz zeigen.	Doppelklicken: Objekt und dessen Zweige löschen.
	Objekt verschieben. Erscheint, während Sie ein Objekt verschieben.	Loslassen: Neue Position festlegen und Vorgang beenden.
	Objekt unterordnen. Erscheint, wenn Sie auf den magenta Bereich eines Zielobjekts zeigen.	Loslassen: Verschobenes Objekt dem Zielobjekt unterordnen und Vorgang beenden.
	Objekt nebenordnen. Erscheint, wenn Sie auf den grünen Bereich eines Zielobjekts zeigen.	Loslassen: Verschobenes Objekt dem Zielobjekt nebenordnen und Vorgang beenden.
	Zweiganordnung einschalten. Erscheint, wenn Sie auf den grünen Rechteckstapel zeigen.	Klicken: Automatische Anordnung wieder einschalten.
	Zweige ausblenden. Erscheint, wenn Sie das dunkelblaue Kreissegment zeigen.	Klicken: Zweige des Objekts ausblenden.
	Zweige einblenden. Erscheint, wenn Sie auf den hellblauen Kreis zeigen.	Klicken: Zweige des Objekts wieder einblenden.
	Objekt NO-SW skalieren. Erscheint, wenn Sie auf den Anfassersymbolen oben rechts oder unten links zeigen.	Ziehen: Objekt in Nordost-Südwest-Richtung skalieren.
	Objekt NW-SO skalieren. Erscheint, wenn Sie auf den Anfassersymbolen oben links oder unten rechts zeigen.	Ziehen: Objekt in Nordwest-Südost-Richtung skalieren.
	Objekt N-S skalieren. Erscheint, wenn Sie auf den Anfassersymbolen oben oder unten zeigen.	Ziehen: Objekt in Nord-Süd-Richtung skalieren.
	Objekt O-W skalieren. Erscheint, wenn Sie auf den Anfassersymbolen links oder rechts zeigen.	Ziehen: Objekt in Ost-West-Richtung skalieren.
	Format übertragen. Erscheint im Modus Format übertragen, wenn Sie auf ein formatierbares Objekt zeigen.	Klicken: Format auf Zielobjekt übertragen und Vorgang fortsetzen.
	Format übertragen beenden. Erscheint im Modus Format übertragen, wenn Sie auf den leeren Bereich Ihres Maps zeigen.	Klicken: Vorgang beenden.

Tabelle 1: Mauszeiger

3.4 Tastaturverfahren

Viele Arbeitsschritte können Sie auch über Tastenkombinationen steuern.

Tastenkombination	Aktion
Darstellung anpassen	
Alt+ { ↑ ↓ ← → }	Map verschieben
Strg+ +	Ansicht vergrößern
Strg+ -	Ansicht verkleinern
Strg+ 0	Ursprungsgröße (100%)
Objekt erstellen oder löschen	
Einfg	Neuen Zweig einfügen (markiertem Objekt untergeordnet)
↵	Neuen Zweig einfügen (markiertem Objekt gleichgeordnet)
Entf	Markiertes Objekt löschen
Objekt markieren	
↑	Vorhergehendes gleichgeordnetes Objekt markieren *
↓	Nachfolgendes gleichgeordnetes Objekt markieren *
←	Übergeordnetes Objekt markieren *
→	Erstes untergeordnetes Objekt markieren *
Pos1	Mittelpunkt markieren
Esc	Markierung aufheben
* wenn strukturelle Navigation in den Einstellungen ausgewählt ist (Vorgabe)	
Beschriftung ändern	
F2	Objektbeschriftung ändern *
↵	Neue Beschriftung übernehmen
Esc	Neue Beschriftung verwerfen
Umschalt+ ↵	Zeilenumbruch einfügen
* oder schreiben Sie einfach los, um die Objektbeschriftung zu ersetzen	
Objekt verschieben	
Strg+ { ↑ ↓ ← → }	Objekt in die angegebene Richtung verschieben
Strg+Umschalt+ { ↑ ↓ ← → }	Objekt stärker in die angegebene Richtung verschieben
Strg+ E	Automatische Anordnung wieder einschalten
Zweige ausblenden	
Strg+ H	Zweige aus-/einblenden

Tabelle 2: Tastenkombinationen

4 Denkrunde

Im **Brainstorming-Modus** *Denkrunde* können Sie **Einfälle in rascher Folge notieren – alleine oder in der Gruppe**. Weil Sie die Ideen zunächst nicht zuordnen oder bewerten, können Sie Ihren Gedanken freien Lauf lassen.

4.1 Nullzählung setzen

Es **empfiehlt sich, dass Sie vorab eine Zeitbegrenzung festlegen**. Wählen Sie im Fenster *Neues Map* die Vorlage *Denkrunde*, damit myMap die Seitenleiste *Sammeln* anzeigt. Darin finden Sie die Schaltfläche *Anfangen*, mit der Sie die gewünschte Zeitspanne festlegen.

Die Uhr beginnt sofort zu laufen, dient allerdings nur Ihrer Information: Sie können Denkrunden auch ohne Nullzählung durchführen, und auch nach Ablauf der vorgesehenen Zeit ändert sich nichts an den Bearbeitungsmöglichkeiten Ihres Maps.

4.2 Einfälle eingeben

Geben Sie neue Ideen ein, wie sie Ihnen einfallen. Erfassen Sie den ersten Begriff im Textfeld unter *Einfälle eingeben*. Drücken Sie ↵, und myMap verschiebt Ihre Idee in die Liste unter dem Textfeld. Wenn ein bestimmter Eintrag bereits vorhanden ist, wird er nicht erneut eingefügt.

Damit die schon erfassten Begriffe für alle Teilnehmer gut zu erkennen sind, werden sie in der Liste vergrößert dargestellt. Nach Eingabe eines neuen Begriffs erscheint dieser kurzzeitig in sehr großer Schrift. Falls Sie Ideen als Einzelperson sammeln oder aus anderem Grund diese Darstellung nicht wünschen, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen *In riesiger Schrift anzeigen*.

In dieser Phase kommt es darauf an, die Gedanken schnell zu erfassen. Daher lässt es myMap erst gar nicht zu, dass Sie Schreibfehler verbessern oder die Reihenfolge bearbeiten.

4.3 Bewerten und ordnen

Beurteilen und strukturieren Sie die erfassten Ideen. Gehen Sie die Liste der Einfälle durch und entscheiden Sie, welche Einträge Sie verwenden und welche Einträge Sie verwerfen wollen.

- Legen Sie zunächst *Sinngruppen* in Ihrem Map an. Erstellen Sie für jede Gruppe einen Hauptast.
- Ordnen Sie dann jeden Einfall entweder einer Sinngruppe zu, um ihn zu verwenden, oder löschen Sie ihn.

Zum Schluss ist die Liste der Einfälle leer: damit ist die Denkrunde abgeschlossen.

- **Sinngruppe anlegen:** Zeigen Sie in den leeren Bereich Ihres Maps, und doppelklicken Sie. myMap legt einen Hauptast (Sinngruppe) an.
- **Einfall verwenden:** Ziehen Sie eine Idee aus der Liste in der Seitenleiste *Sammeln* auf eine Sinngruppe. myMap legt einen Unterzweig an.
- **Einfall löschen:** Klicken Sie eine Idee in der Liste in der Seitenleiste *Sammeln* und dann die Schaltfläche *Löschen* oder *Alle löschen*.

Sie können beliebig abwechselnd Sinngruppen anlegen und Einfälle zuordnen. Es brauchen also noch nicht alle Gruppen bekannt zu sein, wenn Sie mit der Zuordnung beginnen.

Die Liste der Einfälle ist nicht an ein Map gebunden. Sie können weitere Maps anlegen und dann die Ideen in die verschiedenen Maps ziehen.

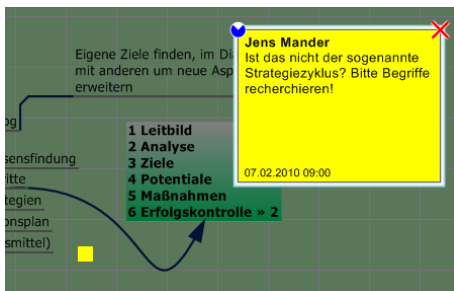


Abbildung 7: Ausgefalteter und eingefalteter Kommentar im Kommentarbearbeitungsmodus

5 Kommentare

Sie können als Rezensent Kommentare zu Maps hinzuzufügen und dem Autor zukommen lassen. Daneben sind Kommentare auch als persönliche Gedächtnisstütze nützlich.

Kommentare erscheinen als gelbe Klebezettel im Map. Sie können diese Zettel einfallen, um Platz zu sparen, und Sie können die Durchsichtigkeit verändern (deckend, durchsichtig oder unsichtbar).

myMap speichert Kommentare nicht im Map selbst, sondern in einer Zusatzdatei. So können Sie unterschiedliche Sätze von Anmerkungen mit demselben Map verwenden. Zudem lassen sich dadurch Anmerkungen zu einer älteren Map-Version mit einer zwischenzeitlich überarbeiteten Fassung des Maps verbinden.

5.1 Kommentare verwalten

Bevor Sie anfangen:

- Erfassen Sie Ihren Namen unter *Extras* → *Einstellungen* → *Persönliches Profil*. myMap fügt Ihren Namen über jedem Kommentar hinzu.
- Stellen Sie sicher, dass das zu kommentierende Map mindestens einmal gespeichert worden ist. Ungespeicherte Maps lassen sich nicht kommentieren.

Wählen Sie *Extras* → *Kommentare* → *Kommentare bearbeiten* oder klicken Sie das Symbol *Kommentare* in der Symbolleiste. Es wird eine Rauchglasscheibe über das Map gelegt: Sie arbeiten nun auf der Kommentarebene und können nicht auf Objekte im Map zu-

greifen. Alle Bearbeitungsschritte beziehen sich ausschließlich auf die Kommentarebene.

Über *Datei* → *Kommentarebene speichern unter...* legen Sie die Kommentare ab. Wenn Sie das Map später wieder öffnen, erscheinen zunächst keine Kommentare. Wählen Sie dann *Datei* → *Kommentarebene öffnen...*, um eine zuvor gespeicherte Kommentarebene bereitzustellen. Wenn Sie als Rezensent dem Verfasser eines Maps Ihre Kommentare zuschicken wollen, senden Sie nur diese Datei.

5.2 Kommentare bearbeiten

- **Kommentar erstellen:** Doppelklicken Sie an einer beliebigen Stelle. Ein Zettel erscheint. Geben Sie den Kommentar ein, und klicken Sie außerhalb des Zettels, um die Eingabe zu speichern. myMap fügt Ihren Namen und einen Zeitstempel hinzu.
- **Kommentar ändern:** Klicken Sie einen Zettel. Der Kommentar wird markiert, was Sie an dem weißen Umring erkennen. Klicken Sie erneut, und es erscheint das Eingabefeld, in dem Sie Änderungen vornehmen können. Klicken Sie außerhalb des Zettels, um die Änderung zu speichern.
- **Kommentar verschieben:** Klicken Sie einen Zettel. Der Kommentar wird markiert. Zeigen Sie darauf, und drücken und halten Sie die linke Maustaste. Bewegen Sie die Maus, um den Zettel zu verschieben, und lassen Sie dann die Maustaste los.
- **Kommentar löschen:** Doppelklicken Sie das rote Kreuz in der oberen rechten Ecke des Zettels. myMap löscht den Kommentar ohne Rückfrage endgültig.
- **Kommentar ein-/ausfalten:** Sie können die Zettel einfallen, um Platz zu sparen. Klicken Sie dazu das dunkelblaue Kreissegment in oben links. Um den Zettel wieder auszufalten, klicken Sie den hellblauen Kreis. myMap zeigt eine QuickInfo, wenn Sie auf einen eingefalteten Klebezettel zeigen.

6 Klassen

Mit **Klassen** können Sie **Objekten neue Eigenschaften hinzufügen**. Zum Vergleich von Fahrzeugen etwa könnten Sie *Höchstgeschwindigkeit*, *Benzinverbrauch* und *Kaufpreis* anlegen. Beim Projektmanagement könnten es *Kosten*, *Ressourcen* und *Fertigungsgrad* sein.

Untergeordnete Objekte erben die Eigenschaften. Für diese Objekte (hier: bestimmte Fahrzeugmodelle oder bestimmte Projektphasen) setzen Sie anschließend die *Eigenschaftswerte*.

- **Objekte und Objekttypen:** Ein Map setzt sich aus *Objekten* zusammen. Wenn Sie myMap die Gliederung anzeigen lassen, können Sie sehr leicht erkennen, welche Objekte in Ihrem Map enthalten und welchen *Objekttyps* diese sind (Map-Mittelpunkt, Ast, Zweig, Freitext, Grafik oder Querverbindung).
- **Eigenschaften:** Jedes Objekt besitzt, je nach Objekttyp, *Standardeigenschaften* – ein Ast etwa unter anderem *Farbe der Astlinie* und *Schriftgröße*. Sie können Objekten eigene *Benutzereigenschaften* hinzufügen, zum Beispiel *Benzinverbrauch* oder *Fertigstellungsgrad*. (Mit *Eigenschaften* werden Standard- und Benutzereigenschaften zusammen angesprochen.)
- **Eigenschaftswerte:** Die *Eigenschaftswerte* sind die konkreten Ausprägungen der Eigenschaften für ein bestimmtes Objekt, etwa *rot* für *Farbe der Astlinie* oder *28.000 €* für *Kosten*.
- **Vererbung:** Fügen Sie einem Objekt Benutzereigenschaften hinzu, wirken sich diese auf alle untergeordneten Objekte aus. Dies wird als *Vererbung* bezeichnet. Sie können für jedes Objekt festlegen, ob es erben soll. Eigenschaftswerte werden niemals vererbt.
- **Klassenhierarchien:** Jedes Map ist eine Baumstruktur und bildet eine *Klassenhierarchie* ab. Wenn Sie etwa in einem Map zum Fahrzeugkauf einen bestimmten Hersteller als Hauptast anlegen und diesem Ast dann Modelle als Unterzweige hinzufügen, drücken Sie aus, dass diese Modelle zu diesem Hersteller gehören.

6.1 Map anlegen

Erstellen Sie zunächst auf gewohnte Art und Weise ein Map. Um den größten Nutzen aus den Möglichkeiten der Vererbung von Benutzereigenschaften zu ziehen, ist es ratsam, besonderen Wert darauf zu legen, dass eine sinnvolle Klassenhierarchie entsteht, in der Unterzweige über eine *Ist-ein-Beziehung* mit dem übergeordneten Hauptast in Verbindung stehen. Wenn Sie die Vererbung bestimmter Eigenschaften wünschen, müssen Sie sicherstellen, dass die Objekte, die eine bestimmte Eigenschaft erben sollen, denjenigen Objekten untergeordnet sind, die diese Eigenschaft erstmals in die Klassenhierarchie Ihres Maps einführen.

Lässt sich eine solche Klassenhierarchie aus inhaltlichen Gründen nicht umsetzen, können Sie die benötigten Eigenschaften im nächsten Schritt auch dem Map-Mittelpunkt zuweisen. Sie stehen dann allen Objekten zur Verfügung. Wann immer möglich, sollten Sie diese Vorgehensweise aber vermeiden.

6.2 Eigenschaften erstellen

Fügen Sie die gewünschten Eigenschaften hinzu. Verwenden Sie dazu die Seitenleiste *Klassen bearbeiten*. Markieren Sie in

Ihrem Map das Objekt, dessen Erbverhalten und dessen Eigenschaften Sie bearbeiten wollen.

- **Erben ein-/ausschalten:** Das Kontrollkästchen *Alle Eigenschaften erben* im Bereich *Ausgewähltes Objekt* ist – außer für den Map-Mittelpunkt – standardmäßig aktiviert; das Objekt erbt dann alle Eigenschaften des übergeordneten Objekts. Soll die Vererbung unterbrochen werden, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen; das Objekt erbt dann keinerlei Eigenschaften. Eigenschaften werden niemals über mehrere Maps hinweg vererbt, weil jedes Map als unabhängige Datei gespeichert wird und ansonsten bereits das Umbenennen oder Verschieben eines der einbezogenen Maps die gesamte Klassenhierarchie zerstören könnte.
- **Eigenschaft erstellen:** Tragen Sie den Namen der zu erstellenden Eigenschaft in die linke Spalte einer leeren Zeile der Tabelle *Eigenschaften und Werte* ein und drücken Sie ↵.
- **Eigenschaft bearbeiten:** Klicken Sie die Tabellenzeile, die die zu bearbeitende Eigenschaft enthält.
 - *Typ:* Die Angabe des Typs einer Eigenschaft dient der Dokumentation, welche Art von Information erwartet wird. Standardmäßig gibt myMap *String* vor. myMap erzwingt keine Typsicherheit, und die Auswahl eines bestimmten Typs hat innerhalb von myMap keine Auswirkungen. Trotzdem ist es gute Praxis, den Typ korrekt anzugeben.

Typ	Beschreibung
String	Unicode-Text
Hyperlink	Uniform Resource Identifier (URI) nach RFC 3986
Float	Zahl, optional mit Nachkommastellen
Integer	Ganzzahl
Percent	Ganzzahl, die als Prozentwert interpretiert wird
Boolean	Wahrheitswert
DateTime	Datum, Uhrzeit oder Kombination von beidem
TimeSpan	Zeitintervall

Tabelle 3: Typen von Eigenschaften

- *In Mapansicht zeigen:* Das Kontrollkästchen hat innerhalb von myMap zurzeit keine Auswirkungen.
- **Eigenschaft löschen:** Klicken Sie den Bereich links vom Namen der zu löschenden Eigenschaft. Dadurch markieren Sie die gesamte Tabellenzeile. Drücken Sie dann *Entf*.

6.3 Eigenschaftswerte festlegen

Fügen Sie die **Eigenschaftswerte hinzu, die eigentliche Information**. Stellen Sie sicher, dass die Seitenleiste *Klassen bearbeiten* noch immer ausgewählt ist, und markieren Sie das Objekt, dessen Eigenschaftswerte Sie festlegen möchten.

- **Eigenschaftswert setzen:** Tragen Sie den Wert der Eigenschaft in die rechte Spalte der entsprechenden Zeile der Tabelle *Eigenschaften und Werte* ein und drücken Sie ↵.
- **Eigenschaftswert als Funktionswert berechnen:** Markieren Sie die Zeile der Tabelle *Eigenschaften und Werte*, in der die Eigenschaft aufgeführt wird, deren Wert berechnet werden soll. Klicken Sie dann im Bereich *Ausgewählter Wert* unter *Funktion* die Schaltfläche *Einfügen*. Die Funktionen sind innerhalb von myMap zurzeit inaktiv.

6.4 Eigenschaftswerte verwenden

Sie können nun die Daten in myMap vergleichen oder als Tabelle ausgeben.

- **Zum Vergleich in myMap** klicken Sie die Objekte Ihres Maps und lesen die Eigenschaftswerte in der Seitenleiste *Klassen bearbeiten* ab.
- **Zur Ausgabe als Tabelle** wählen Sie *Datei* → *Exportieren* oder drücken *Strg+Alt+Umschalt+S*. Wählen Sie die Registerkarte *Einfache Webseite* und stellen Sie sicher, dass das Kontrollkästchen *Mit Klassentabellen* aktiviert ist.

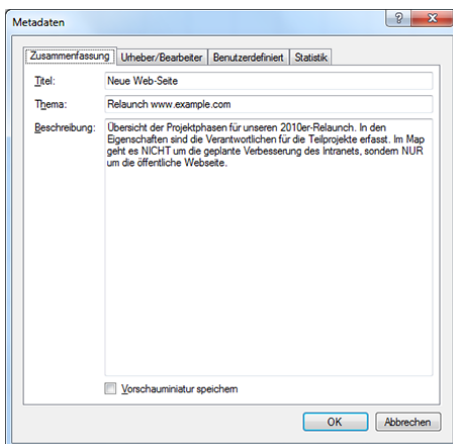


Abbildung 8: Fenster *Metadaten*

7 Metadaten

Metadaten sind Daten, die ein Map beschreiben – zum Beispiel die Angabe, wer ein Map erstellt und wer es zuletzt bearbeitet hat. Sie sind vor allem nützlich, um Maps systematisch zu archivieren. myMap legt Metadaten in der Mapdatei selbst ab; dadurch gehen sie auch bei der Weitergabe, etwa per E-Mail, nicht verloren.

Öffnen Sie zunächst das Map, dessen Metadaten Sie betrachten oder verändern wollen. Wählen Sie dann *Datei* → *Metadaten* oder das Symbol *Metadaten* aus der Symbolleiste. Sie können auch *Strg+Umschalt+I* drücken.

7.1 Zusammenfassung

- **Titel:** Diese Angabe sollte normalerweise der Beschriftung des Map-Mittelpunkts und dem Dateinamen entsprechen. Sie können jedoch auch einen anderen Wert vergeben.
- **Thema:** Beschreibt den Titel mit wenigen Worten und ordnet ihn ein.
- **Beschreibung:** Beschreibt den Titel ausführlich.
- **Vorschau miniatur speichern:** Legt fest, dass eine Vorschau miniatur im Map abgelegt werden soll. Dadurch kann eine Ar-

chivsuche beschleunigt werden. Diese Einstellung hat zurzeit keine Wirkung, wird aber im Map vermerkt.

7.2 Urheber/Bearbeiter

Wenn Sie ein Map erstellen, trägt myMap Ihre persönlichen Daten standardmäßig bei *Urheber* ein. Wenn Sie ein Map verändern und speichern, trägt myMap die Daten standardmäßig bei *Bearbeiter* ein. Sie können Ihre persönlichen Daten in den Einstellungen unter *Persönliches Profil* festlegen.

Klicken Sie *Löschen*, um die Urheber- oder Bearbeiter-Daten zu löschen. Beachten Sie aber, dass Ihre Daten beim Speichern wieder zur Angabe *Bearbeiter* hinzugefügt werden, falls die Einstellung *Daten von mir veränderten Maps beilegen* in den Einstellungen gesetzt ist.

Klicken Sie *Mein Profil verwenden*, um Ihre persönlichen Daten in die Urheber- oder Bearbeiter-Daten zu übernehmen.

7.3 Benutzerdefiniert

Tragen Sie beliebige Eigenschaften und deren Eigenschaftswerte in die Tabelle ein. Diese können später wieder angezeigt oder über Software ausgewertet werden.

7.4 Statistik

- **Erstellt:** Gibt an, wann das Map angelegt wurde.
- **Verändert:** Gibt an, wann das Map zuletzt gespeichert wurde.
- **Gedruckt:** Gibt an, wann das Map zuletzt gedruckt wurde. Wird ein Map nach dem Druck nicht gespeichert, wird diese Angabe u. U. nicht aktualisiert.
- **Version:** Gibt an, wie oft ein Map gespeichert wurde.
- **Statistik:** Hier werden zurzeit keine Daten angezeigt.

8 Maps weitergeben

Sie haben drei Möglichkeiten, Ihre Arbeitsergebnisse zu teilen:

- **Zweitschirmvorführung:** Präsentieren Sie Ihr Map mithilfe eines Datenprojektors oder auf einem Großbildschirm.
- **Exportieren:** Verarbeiten Sie Ihr Map weiter, zum Beispiel auf einer Webseite oder in einem gedruckten Bericht.
- **Drucken:** Geben Sie Ihr Map als Handzettel oder als Plakat auf Ihrem Drucker aus.

8.1 Zweitschirmvorführung

Bei einer Zweitschirmvorführung sehen Ihre Zuschauer denselben Bildschirminhalt wie Sie – mit einigen Ausnahmen: die Symbolleisten und Menüs sind auf dem Zweitschirm nicht vorhanden, und möglicherweise hinterlegte Kommentare und Anmerkungen erscheinen nur auf Ihrem Moderatorschirm, nicht aber auf dem Zuschauerschirm. Zusätzlich erscheint die Beschriftung des jeweils markierten Objekts als große Überschrift auf dem Zuschauerschirm, die Bezeichnung des Maps wird als Untertitel angegeben.

Stellen Sie zunächst sicher, dass ein Zweitschirm – also in der Regel ein Datenprojektor – angeschlossen und in den Anzeigeeinstellungen von Windows aktiviert ist. Dabei ist darauf zu achten, dass nicht der Inhalt des Hauptschirms gespiegelt wird; stattdessen muss der Desktop auf den Monitor erweitert werden. Nachdem Sie das vorzuführende Map geöffnet haben, wählen Sie *Extras* → *Zweitschirmvorführung* oder das Symbol *Zweitschirmvorführung* aus der Symbolleiste. Sie können auch *Strg+Alt+Umschalt+P* drücken.

8.2 Exportieren

Wählen Sie *Datei* → *Exportieren* oder drücken Sie *Strg+Alt+Umschalt+S*. Wählen Sie dann ein Exportformat:

- **Bild:** Speichert ein Bild des Map, das zum Beispiel in Power-Point-Präsentationen oder in Webseiten eingebettet werden kann.
- **Einfache Gliederung:** Speichert eine einfache Gliederung, die etwa in einem Texteditor oder in einem Textverarbeitungsprogramm weiterverwendet werden kann.
- **Einfache Webseite:** Speichert eine einfache Gliederung in einem Format, das als Webseite oder als Grundlage einer Webseite benutzt werden kann.

Je nach gewähltem Exportformat stehen unterschiedliche Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung.

8.2.1 Bild

Wählen Sie zwischen den Formaten **PNG, GIF, JPEG, TIFF und BMP**. Für Präsentationen und Webseiten ist PNG besonders geeignet; für den späteren Druck ist TIFF empfehlenswert. (Sie müssen aber eine Umwandlung vom RGB- in das CMYK-Farbmodell vornehmen, wenn ein professioneller Druck erfolgen soll; diese Umwandlung ist mit myMap selbst nicht möglich.).

Wählen Sie, ob das Map in **Originalgröße oder kleiner/größer exportiert werden soll**. Da der professionelle Druck weit höhere Auflösungen als die Bildschirmdarstellung erfordert, sollten Sie diesen Wert erhöhen, falls ein professioneller Druck gewünscht

wird. Sollte auf Ihrem Computer ein PDF-Erzeugungswerkzeug eingerichtet sein (etwa Adobe Acrobat), so können Sie über die Funktion *Drucken* Vektordaten exportieren; verwenden Sie dann nicht die Funktion *Exportieren*.

8.2.2 Einfache Webseite

Solange keine der mit Optionen *Mit Mapvorschau bild* oder *Mit herunterladbarem iiXML-Dokument* aktiviert ist, erstellt myMap eine abhängigkeitsfreie HTML-Datei. Ansonsten legt es Begleitmedien ab, die zusammen mit der HTML-Datei verwendet werden.

8.2.3 Einfache Gliederung

Wählen Sie zwischen den Kodierungen **UTF-8, UTF-16 Little Endian, UTF-16 Big Endian, UTF-32, UTF-7, ANSI und ASCII (7 bit)**. Die vorgabemäßige Einstellung UTF-8 ist empfehlenswert; zum Austausch mit Verwendern veralteter Programme kann gegebenenfalls ANSI geeignet sein.

8.3 Drucken

Wählen Sie *Datei* → *Drucken* oder das Symbol *Drucken* aus der Symbolleiste. Sie können auch *Strg+P* drücken.

- **Automatisch auf eine Seite einpassen:** Druckt Ihr Map so, dass es auf eine Seite passt. Je umfangreicher Ihr Map ist, desto kleiner erfolgt der Ausdruck. Sollte das Ergebnis unleserlich sein, positionieren Sie die Objekte in Ihrem Map anders, weichen Sie auf ein größeres Papierformat aus oder verwenden Sie das Druckformat *Plakatdruck*.
- **Benutzerdefinierte Vergrößerung (und Plakatdruck):** Druckt Ihr Map vergrößert auf mehrere Seiten. Fügen Sie diese aneinander, um ein Plakat zu erhalten. Sie legen die Anzahl der zu verwendenden Seiten selbst fest, und myMap ermittelt den sich daraus ergebenden größtmöglichen Vergrößerungsfaktor. *Im Anschnitt drucken* druckt dabei über den festgelegten Rand hinaus bis zum Rand des tatsächlich bedruckbaren Bereichs. Dadurch ergibt sich eine Überlappung, innerhalb derer derselbe Mapausschnitt mehrfach zu sehen ist. Dies erleichtert es Ihnen, die Kacheln zusammenzufügen.

A Hintergrund: Mapping

A.1 Gehirn-Hemisphären-Theorie

Das **menschliche Gehirn besteht aus zwei Hälften**. Die Gehirn-Hemisphären-Theorie aus den 1970er Jahren, als vergrößertes Modell heute weithin akzeptiert, ordnet ihnen bestimmte Funktionen zu:

- **Die linke Hälfte** steuert Logik, Zahlen, Linearität, Analyse und Sprache;
- **Die rechte Hälfte** übernimmt Phantasie, Raumwahrnehmung, Farb-, Rhythmus-, Gestalt- und Mustererkennung.

A.2 Mapping mit Papier und Stift

Um **beide Gehirnhälften zugleich anzusprechen und so Synergieeffekte zu erzielen**, wurde das Verfahren Mapping entwickelt (ebenfalls in den 1970er Jahren). Dabei geht es darum, Konzepte und Ideen in Form von Diagrammen zu erfassen. Mapping kann zu unterschiedlichen Zwecken zum Einsatz kommen:

- **Aufsätze und Vorträge** können mit einem Map vorbereitet werden. Es ersetzt den Stichwortzettel.
- **Besprechungen** können in einem Map protokolliert werden. Die Teilnehmer müssen dabei ihre Aussagen auf den Punkt bringen – das Schlüsselwort, Grundbaustein aller Maps.
- **Persönliche Notizen** aus Vorträgen, Vorlesungen, Artikeln, Büchern und Telefonaten können in einem Map erfasst werden. Das Verfahren ist für schnelle schriftliche Aufzeichnung nützlich.
- **Kreative Gedanken** können in einem Map schnell niedergelegt werden, etwa beim Brainstorming.
- **Beim Lernen** kann der Stoff in einem Map gegliedert werden. Es erleichtert den Überblick über den Lernfortschritt und über systematische Zusammenhänge.

A.3 Mapping am Computer

Computerunterstütztes Mapping geht noch einen Schritt weiter, indem es die Leistung moderner PCs in den Dienst des Mappings stellt. Gegenüber dem Mapping mit Papier und Stift ergeben sich diese Vorteile:

- Computer-Maps sind stets leserlich.
- Computer-Maps können schneller als Papier-und-Stift-Maps erstellt werden.

- Computer-Maps können ohne großen Aufwand und ohne Neuerfassung überarbeitet werden.
- Computer-Maps können mit Hintergrundinformationen zu jedem Objekt versehen werden.
- Computer-Maps können verschlüsselt werden.
- Computer-Maps können automatisch in klassische Gliederungen umgewandelt werden.

A.4 Mapping mit myMap

myMap lässt das Prinzip Einmaleingabe Wirklichkeit werden und integriert dazu die drei Phasen des Wissensmanagements: von der **Konzeptentwicklung und Informationssammlung** über die **Strukturierung** bis hin zur **Wissensvermittlung**. Sie sparen Zeit, erlangen und behalten einfacher den Überblick über komplexe, große Informationsmengen – und haben zugleich ein mächtiges Entscheidungswerkzeug zur Hand.

- **Konzeptentwicklung und Informationssammlung:** Sie beginnen Ihre Arbeit, indem Sie einen Oberbegriff eingeben. Er erscheint im Mittelpunkt des Dokuments. Fügen Sie Stichworte zur Beschreibung des Themas hinzu, und myMap verbindet diese mithilfe von Linien mit dem Mittelpunkt. Beschreiben Sie die gerade erfassten Ideen genauer, und es entsteht eine Baumstruktur: das Map.
- **Strukturierung:** Verschieben Sie strukturell unpassend zugeordnete oder graphisch ungünstig platzierte Elemente, löschen Sie irrelevante Aspekte und ergänzen Sie ursprünglich nicht erfasste Ideen. myMap ordnet die Elemente automatisch im Map an, erzeugt eine klassische Gliederung und fasst diese verzögerungsfrei nach. Änderungen des Maps wirken sich sofort auf die Gliederung aus – und umgekehrt.
- **Wissensvermittlung:** Geben Sie Ihre Arbeitsergebnisse an Dritte weiter. Die Funktion zur Bildschirmvorführung enthält Hilfsmittel für Vorträge, etwa die Möglichkeit zur Darstellung von Kommentaren, die nur auf dem Moderatorbildschirm erscheinen. Selbstverständlich können Sie auch mit wenigen Klicks die klassische Gliederung in Ihrer Textverarbeitung weiter nutzen oder aber Ihr Map als Grafik speichern, um es etwa in eine Webseite einzufügen.

Auch wenn die Phasen des Wissensmanagements grundsätzlich in der gerade vorgestellten Reihenfolge ablaufen, bindet Sie myMap keineswegs daran. So ist es selbstverständlich möglich, ein Map nach dessen Präsentation umfangreich strukturell und graphisch umzugestalten.

B Einstellungen

Über *Extras* → *Einstellungen* können Sie verschiedene Grundeinstellungen vornehmen. Sie haben auch die Möglichkeit, einen vollständigen Konfigurationssatz als XML-Einstellungsdatei einzusehen und gegebenenfalls für die Einrichtung anderer Arbeitsstationen zu übernehmen. Manche Einstellungen wirken sich nur auf neu geöffnete Mapfenster oder erst nach Neustart von myMap aus.

B.1 Start

- **Aktion bei Programmstart:** [Registerkarte »Ausgangspunkt« anzeigen; Fenster »Neu« anzeigen; Neues, leeres Map erstellen; Nur Anwendungsfenster anzeigen; Zuletzt verwendetes Map öffnen]
- **Mapvorschau beim Zeigen auf Einträge in der Seitenleiste »Zugreifen«:** Stellt ein Vorschaubild dar, wenn Sie in der Seitenleiste *Zugreifen* auf den Namen eines Maps zeigen oder die Markierung mithilfe der Pfeiltasten verändern.
- **Auswahl der Ausbaustufe bei Testversionen zum Programmstart nicht anzeigen:** Startet eine als Testversion freigeschaltete Installation von myMap ohne Rückfrage in der Ausbaustufe Professional.

B.2 Maps bearbeiten

- **Navigation mit Pfeiltasten:** [strukturell; strukturell mit kontinuierlichem Durchlauf; geometrisch (distanzminimierend)] Die strukturelle Navigation richtet sich nach der logischen Zuordnung der Objekte und berücksichtigt die Anordnung nicht; bei der geometrischen Navigation verhält es sich genau umgekehrt.
- **Beschriftungsbearbeitungsmodus bei jedem Tastendruck einleiten (nicht nur bei F2):** Ermöglicht es, dass Sie die Beschriftung eines markierten Objekts durch einfaches Tippen ersetzen. In diesem Fall ist ein Mausklick oder der Druck auf F2 überflüssig, ansonsten erforderlich.
- **Zeige- (Hover-) und Auswahlanimationen anzeigen (Alphaglühen, Ameisenkolonne):** Verdeutlicht durch Animationen, auf welches Objekt Sie zeigen (Ameisenkolonne) und welches Objekt markiert ist (blaues, pulsierendes Alphaglühen).
- **Während Objektformatierung auf unaufdringliche Auswahlhervorhebung umschalten:** Ersetzt das blaue, pulsierende gefüllte Rechteck durch eine blaue, pulsierende Umrandung, wenn Sie die Formatierung bearbeiten. So können Sie etwa geänderte Farben besser erkennen.

- **Symbol zur Unterelementausblendung im Map anzeigen:** Blendet den blauen Kreis oder das blaue Kreissegment ein, wenn Sie auf ein Objekt zeigen, das über Zweige verfügt.
- **Bei Verschiebung am Bildrand automatisch rollen:** Verschiebt den sichtbaren Ausschnitt, wenn Sie beim Verschieben eines Objekts den Rand des Maps erreichen.
- **Bei Markierung am Bildrand automatisch zentrieren:** Verschiebt den sichtbaren Ausschnitt, wenn Sie ein nur teilweise sichtbares Objekt markieren.
- **Standardmäßig Raster verwenden**
- **Dynamische Hilfe anzeigen**

B.3 Ganzer Bildschirm

- **Menüleiste ausblenden**
- **Menüleiste automatisch anzeigen, wenn Mauszeiger den oberen Bildrand berührt**
- **Haupt-Symbolleiste ausblenden**
- **Dokumenten-Registerlaschen ausblenden**
- **Seitenleiste-Registerlaschen ausblenden**
- **Seitenleiste ausblenden (kann manuell wieder angezeigt werden)**

B.4 Datenablage

- **XML-Mapdateien vorgabemäßig komprimieren (.iixmz anstelle von .iixml)**
- **Sicherungsdateien (.bak) beim Speichern anlegen**
- **Inhalt des Papierkorbs mit Dokumenten speichern**
- **Bei fehlender oder ungültiger Engine-Signatur warnen:** myMap signiert jedes Map beim Speichern. Wird ein Map von einer anderen Anwendung erstellt oder bearbeiten Sie ein Map in einem XML-Editor, passt die Signatur nicht mehr zum Map, und myMap zeigt beim Öffnen eine Warnung an und macht so auf mögliche Inkompatibilitäten aufmerksam. Wenn Sie das Kontrollkästchen deaktivieren, akzeptiert myMap alle Maps, die dem Schema entsprechen, auch mit fehlender oder ungültiger Engine-Signatur ohne Rückfrage.
- **Warnung bei neuerem Build unterdrücken:** Verhindert, dass myMap eine Warnung anzeigt, wenn ein Map mit derselben Version (Major, Minor und Revision), aber abweichender Buildnummer geöffnet werden soll. Bei höherer Major-, Minor- oder Revision-Nummer des Maps warnt myMap stets.

- **AutoSpeichern-Intervall:** Legt fest, wie häufig myMap das Map auch ohne ausdrücklichen Speicherbefehl zwischenspeichern soll. Nach Stromausfall, System- oder Programmfehler kann der zwischengespeicherte Zustand wiederhergestellt werden.

B.5 Persönliches Profil

- **Name, Organisation, Abteilung, E-Mail, Website:** Bestimmt den Namen, der in den Metadaten erstellter oder veränderter Maps vermerkt und bei neu angelegten Kommentaren angegeben werden soll.
- **Daten von mir erstellten Maps beilegen (»Ersteller«-Metadaten)**
- **Daten von mir veränderten Maps beilegen (»Bearbeiter«-Metadaten)**

B.6 Qualität & Leistung

- **Schriftglättung:** [Antialiasing (empfohlen); ClearType (höchste Qualität, Leistungseinbußen auf langsamen Systemen möglich; Ausgeschaltet (nicht empfohlen); Einstellungen aus der Windows-Systemsteuerung verwenden]
- **Antialiasing für sanfte Zeichnungskanten verwenden (empfohlen):** Verhindert, dass Astlinien gezackt dargestellt werden.
- **Doppelpufferung für flackerfreie Darstellung verwenden (empfohlen):** Diese Option sollte stets aktiviert sein. Schalten Sie dieses Kontrollkästchen ausschließlich zur Fehlersuche in Zusammenarbeit mit der eminec-Kundenunterstützung aus.

B.7 Sprache / Language

- **Sprache:** Vorgabemäßig richtet sich myMap nach der Sprache des Betriebssystems und legt so die eigene Sprache fest. Mit dieser Option können Sie aber die automatische Auswahl übersteuern und etwa auf einem deutschen Windows myMap auf Englisch verwenden.

B.8 Lizenzierung

- **Lizenznummer ändern:** Ermöglicht Ihnen die Eingabe einer anderen Lizenznummer, was etwa nach Aufrüstung der Ausbaustufe erforderlich sein kann.

C Versionshistorie

C.1 myMap six

Version 6.0 erscheint voraussichtlich im Herbst 2015

C.2 myMap v.5

Ab Version 5.0.3759.25288 vom 17. April 2010

- Registerkarten
- Schnellnavigation mit Mini-Map
- Rückgängig und Wiederherstellen
- Inkrementelle Suche
- Kommentare
- Map-Teile
- Setzlinge
- Denkrunde mit Countdown
- Zweitschirmvorführung
- Verschlüsselung mit AES-256 (Rijndael)
- Benutzerdefinierte Metadaten
- XML als Standard-Datenformat (iiXML)

C.3 myMap XG

Ab Version 2.0.440 vom 22. August 2005

- XML-Export
- Vollbildmodus
- Äste einzeln aus- und einblenden
- Map-Favoriten
- Zusätzliche Tastatur-Kurzbefehle

C.4 myMap NG

Ab Version 2.0.280 vom 24. November 2003

- Neue Objekttypen Querverbindung und Freitext
- Seitenleiste
- Brainstorming-Modus
- HTML-Export

C.5 **myMap 2000.2**

Ab Version 1.0.362 vom 30. November 2000

- Benutzerdefinierte Eigenschaften mit Vererbung
- Multilinguale Benutzeroberfläche (Deutsch, Englisch)

C.6 **myMap 2000**

Ab Version 1.0.242 vom 8. März 2000

- Ursprüngliche Version von myMap

www.eminec.com