

## Эффективные команды

Любые процессы (в том числе и в бизнесе) развиваются по естественным законам. И проходят в ходе своего развития последовательно четыре этапа.

Наглядно эти этапы можно представить фазами Луны: 1) растущая Луна от новолуния до первой четверти; 2) растущая Луна от первой четверти до полнолуния; 3) убывающая Луна от полнолуния до третьей четверти; 4) убывающая Луна от третьей четверти до нового новолуния.

На первом этапе у человека (или группы людей) зарождается и осознается потребность в изменениях, возникают новые идеи о том, как эти изменения осуществить в реальности.

На втором этапе люди реализуют эти идеи на практике. Увлеченно, не останавливаясь перед трудностями, а сметая все преграды на своем пути. Рискуя, ошибаясь, набираясь опыта и необходимых знаний.

На третьем этапе, когда знания и опыт уже есть, люди действуют профессионально, планируют свои действия и выполняют эти планы, возникающие проблемы рассматривают как задачи и решают их грамотно.

На четвертом этапе люди настолько освоились в процессе, что для них необходимые действия очевидны и не вызывают сомнений. Они действуют, как дышат.

Проиллюстрируем четыре этапа любого процесса на примере вождения автомобиля. На первом этапе человек понимает, что ему необходимо научиться водить машину, приходит на курсы вождения и получает права. На втором этапе он выезжает в город и, сжимая зубы, осваивает различные маршруты, постигая на практике как вести себя на дороге в различных ситуациях. На третьем этапе водитель чувствует себя за рулем уверенно. А на четвертом этапе он просто едет туда, куда ему надо, не задумываясь о том, какие действия при этом совершает. Четвертый этап – это то, что остается, когда все выученное забыто.

Каждый этап любого сложного процесса при желании можно рассматривать как отдельный процесс, выделяя в нем, в свою очередь, те же четыре этапа развития.

Здесь мы будем говорить о бизнес-процессах, понимая, что все это справедливо и для любых других процессов. Рассматривать бизнес-процессы будем с точки зрения задействованных в них команд сотрудников. Соционика позволяет выделять эффективные команды для работы в конкретных проектах (стартапах, инновациях, продажах, обучении... ниже они перечислены подробнее). К работе в разных проектах наиболее приспособлены люди с разными моделями психики. Любому проекту соответствуют определенные четыре модели психики, носители которых способны эффективно в нем работать. Каждый этап конкретного бизнес-процесса наиболее эффективен при взаимодействии носителей двух моделей психики. Пусть для простоты каждый тип психики будет представлен одним человеком, тогда в команде проекта будет четыре человека. На первой этапе (назовем его «обычный») новые идеи и способы их реализации будут исходить главным образом из взаимодействия сотрудников № 1 и № 2. На втором этапе (назовем его «интенсивный») инициатива переходит к сотрудникам № 2 и № 3. Их тандем направляет и возглавляет прорывные действия команды по реализации идеи проекта. Третий этап (назовем его «уверенный») является зоной ответственности сотрудников № 3 и № 4. И, наконец, на четвертом этапе (назовем его «естественный») на первый план выходит тандем сотрудников № 4 и № 1. Далее цикл повторяется на новом качественном уровне, образуя спираль развития бизнес-процесса.

Напомним, что модель психики человека мы понимаем как пару социотипов и ставим ей в соответствие аркан таро. Пара социотипов вместо одного позволяет моделировать врожденные особенности психики реального человека более точно. А для содержательного описания объединения двух социотипов (которых в соционике еще нет) использованы арканы таро. Конкретный аркан таро, поставленный нами в соответствие каждой паре социотипов, - это не только проверенное временем описание, но еще и визуальный образ.

Поэтому, описывая команды из четырех человек (носителей нужных моделей психики), мы больше опирались на арканы таро. Исключительно для того, чтобы донести суть взаимодействий в такой команде в максимально понятной форме.

1. [Эффективные команды для разных этапов жизненного цикла организации](#)
  2. [Эффективные команды поиска ниши](#)
  3. [Эффективные команды продаж](#)
  4. [Эффективные команды саморазвития бизнеса](#)
  5. [Эффективные команды смены имиджа](#)
  6. [Эффективные команды позиционирования бизнеса](#)
  7. [Эффективные команды для адаптации к эпохе перемен](#)
  8. [Эффективные команды обучения](#)
  9. [Эффективные команды для налаживания деловых связей](#)
  10. [Эффективные команды для решения проблем развития бизнеса](#)
  11. [Эффективные HR-команды](#)
  12. [Эффективные маркетинговые команды](#)
- и т.п...

## 1. Эффективные команды для разных этапов жизненного цикла организации

### 1.1 Стартап

Существует несколько вариантов возможной команды для запуска стартапа. В них обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Гюго, Гамлет)/Двойка Пентаклей и (Лондон, Штирлиц)/ Королева Пентаклей.

А еще двух участников с внутренними миражными или полудуальными отношениями можно выбирать из этого перечня:

	2. Король Пентаклей Наполеон, Габен		4. Рыцарь Кубков ДКихот, Есенин
1. Двойка Пентаклей Гюго, Гамлет	2. Королева Скипетров Есенин, Наполеон	3. Королева Пентаклей Лондон, Штирлиц	4. Девятка Пентаклей Габен, ДКихот
	2. Маг Гексли, Дюма		4. Семерка Кубков Жуков, Бальзак

Среди команд для стартапа можно выделить более выражено:

### Обычный стартап

Существует несколько вариантов возможной команды для запуска обычного стартапа. В них обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Гюго, Гамлет)/Двойка Пентаклей и (Лондон, Штирлиц)/ Королева Пентаклей.

А еще двух участников с внутренними отношениями социального заказа или контроля можно выбирать из этого перечня:

- |                                     |  |  |                                     |
|-------------------------------------|--|--|-------------------------------------|
|                                     | 2. Король Кубков<br>Наполеон, Гамлет     |  | 4. Десятка Мечей<br>ДКихот, Штирлиц |
| 1. Двойка Пентаклей<br>Гюго, Гамлет | 2. Паж Мечей<br>Гексли, Гюго             | 3. Королева Пентаклей<br>Лондон, Штирлиц | 4. Туз Кубков<br>Жуков, Лондон      |
|                                     | 2. Шестерка Скипетров<br>Гексли, Драйзер |  | 4. Король Мечей<br>Жуков, Робеспьер |

### Интенсивный старт

Существует несколько вариантов возможной команды для запуска интенсивного стартапа. В них обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Гюго, Гамлет)/Двойка Пентаклей и (Лондон, Штирлиц)/ Королева Пентаклей.

А еще двух участников с внутренними отношениями социального заказа или контроля можно выбирать из этого перечня:

- |                                     |  |  |                                       |
|-------------------------------------|--|--|---------------------------------------|
|                                     | 2. Тройка Кубков<br>Достоевский Бальзак    |  | 4. Десятка Скипетров<br>Максим, Дюма  |
| 1. Двойка Пентаклей<br>Гюго, Гамлет | 2. Паж Скипетров<br>Драйзер, Габен         | 3. Королева Пентаклей<br>Лондон, Штирлиц | 4. Пятерка Мечей<br>Робеспьер, Есенин |
|                                     | 2. Восьмерка Пентаклей<br>Бальзак, Штирлиц |  | 4. Пятерка Пентаклей<br>Дюма, Гамлет  |

### Уверенный старт

Существует несколько вариантов возможной команды для запуска уверенного стартапа. В них обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Гюго, Гамлет)/Двойка Пентаклей и (Лондон, Штирлиц)/ Королева Пентаклей.

А еще двух участников с внутренними отношениями социального заказа или контроля можно выбирать из этого перечня:

- |                                     |   |  |  |
|-------------------------------------|---|--|--|
|                                     | 2. Шестерка Пентаклей<br>Габен, Робеспьер |  | 4. Двойка Скипетров<br>Есенин, Драйзер   |
| 1. Двойка Пентаклей<br>Гюго, Гамлет | 2. Четверка Кубков<br>Бальзак, Максим     | 3. Королева Пентаклей<br>Лондон, Штирлиц | 4. Рыцарь Пентаклей<br>Дюма, Достоевский |
|                                     | 2. Паж Пентаклей<br>Гюго, Габен           |  | 4. Восьмерка Кубков<br>Лондон, Есенин    |

### Естественный старт

Существует несколько вариантов возможной команды для запуска естественного стартапа. В них обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Гюго, Гамлет)/Двойка Пентаклей и (Лондон, Штирлиц)/ Королева Пентаклей.

А еще двух участников с внутренними отношениями социального заказа или контроля можно выбирать из этого перечня:

	2. Туз Пентаклей Штирлиц, Наполеон		4. Шестерка Кубков Гамлет, ДКихот
1. Двойка Пентаклей Гюго, Гамлет	2. Королева Мечей Лондон, Гексли	3. Королева Пентаклей Лондон, Штирлиц	4. Семерка Пентаклей Гюго, Жуков
	2. Туз Скипетров Максим, Наполеон		4. Девятка Мечей Достоевский, ДКихот

Посмотрим на примере создания нового бизнеса работу команд естественного стартапа, где кроме внутренних родственных представлены внутренние отношения социального заказа.

На первом этапе (Гюго, Гамлет) / Двойка Пентаклей, имея лишь самое общее представление о том, какого рода бизнес хочет осуществлять, тем не менее, как-то формулирует свои представления партнеру. Результатом их взаимодействия будет проект пригодного для осуществления бизнеса. Причем (Штирлиц, Наполеон) / Туз Пентаклей сам найдет в услышанных желаниях партнера удачные моменты, и именно они останутся в проекте. А (Лондон, Гексли)/Королева Мечей будет разбирать детали проекта, выяснять у партнера конкретику, объяснять непонятные ему моменты, предлагать свое логичное видение, и в итоге их проект примет рабочий вид. Этот этап похож на ситуацию, когда начинающий предприниматель контактирует с различными организациями поддержки малого бизнеса и получает там необходимую помощь.

На втором этапе созданный проект передается человеку типа (Лондон, Штирлиц)/ Королева Пентаклей, который хорошо умеет создать благоприятные условия для его реализации. По аналогии обученный предприниматель выходит в рыночную действительность, где обнаруживает подходящую для себя нишу.

На третьем этапе (Лондон, Штирлиц) / Королева Пентаклей, создает необходимую для проекта среду, и поручает его исполнение человеку типа (Гамлет, ДКихот)/Шестерка Кубков или (Гюго, Жуков)/Семерка Пентаклей. В первом случае команда наверняка получит полезный опыт, который точно пригодится в дальнейшем, а во втором случае усилиями человека типа (Гюго, Жуков)/Семерка Пентаклей проект станет успешным и займет стабильное место в прайсе компании. По аналогии с нашим предпринимателем здесь оказывается, что бизнес пошел и стал приносить постоянный доход.

На четвертом этапе (Гюго, Гамлет) / Двойка Пентаклей, с которого все начиналось, получает новый заказ на выдвижение следующей идеи либо в виде полученного нового опыта, подкрепленного прежними значимыми моментами от Шестерки Кубков, либо в виде результатов успешного практического использования от Семерки Пентаклей. А наш, взятый в качестве аналогии предприниматель, здесь начинает придумывать, куда и как расширять уже работающий бизнес.

## 1.2 Энтузиазм

Второй этап жизненного цикла любого проекта самый мощный по энергетической наполненности. На кривой жизненного цикла И. Адизеса от называется «Давай-давай». Эффективные команды этого этапа мы объединили общим названием Энтузиазм. Это конфигурации команд, для совместной работы в проекте, где есть цель, но нет готовых технологий, а вместо опыта – энтузиазм и готовность сражаться за свою идею.

В них обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно (Дюма, Габен)/Возрождение и (Бальзак, Есенин)/Двойка Кубков. А еще двух участников с внутренними миражными или полудуальными отношениями можно выбрать из этого перечня:

	2. Пятерка Скипетров Гамлет, Драйзер		4. Тройка Пентаклей Робеспьер, Штирлиц
1. Возрождение Габен, Дюма	2. Справедливость Гюго, Максим	3. Двойка Кубков Бальзак, Есенин	4. Двойка Мечей Лондон, Достоевский
	2. Четверка Пентаклей Штирлиц, Драйзер		4. Девятка Кубков Гамлет, Робеспьер

Среди команд энтузиазма можно выделить более выражено:

### Обычный энтузиазм

Существует несколько вариантов возможной команды обычного энтузиазма. В них обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Дюма, Габен)/Возрождение и (Бальзак, Есенин)/Двойка Кубков.

А еще двух участников с внутренними отношениями социального заказа или контроля можно выбрать из этого перечня:

	2. Десятка Скипетров Максим, Дюма		4. Тройка Кубков Достоевский, Бальзак
1. Возрождение Габен, Дюма	2. Паж Скипетров Драйзер, Габен	3. Двойка Кубков Бальзак, Есенин	4. Пятерка Мечей Робеспьер, Есенин
	2. Туз Скипетров Максим, Наполеон		4. Девятка Мечей Достоевский, ДКихот

### Интенсивный энтузиазм

Существует несколько вариантов возможной команды интенсивного энтузиазма. В них обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Дюма, Габен)/Возрождение и (Бальзак, Есенин)/Двойка Кубков.

А еще двух участников с внутренними отношениями социального заказа или контроля можно выбрать из этого перечня:

	2. Король Кубков Наполеон, Гамлет		4. Десятка Мечей ДКихот, Штирлиц
1. Возрождение Габен, Дюма	2. Туз Кубков Жуков, Лондон	3. Двойка Кубков Бальзак, Есенин	4. Паж Мечей Гексли, Гюго
	2. Восьмерка Кубков Лондон, Есенин		4. Паж Пентаклей Гюго, Габен

Приведем пример работы команд интенсивного энтузиазма, где кроме внутренних родственников представлены внутренние отношения социального заказа.

На первом этапе человек с базовым арканом Возрождение вовлекает в проект Туза или Короля Кубков и вместе они, воодушевленные имеющейся задачей, активно создают амбициозный проект «завоевания мира». Причем Туз Кубков очарован самой идеей, а Король Кубков действительно имеет целью весь мир, не меньше.

На втором этапе Туз или Король Кубков увлекает созданным проектом следующего в цепочке человека с базовым арканом Двойка Кубков, который испытывает восхищение предложенной работой, можно сказать «влюбляется в проект». Вместе они энергично и убедительно обосновывают пользу проекта, разрабатывают соответствующие рекламные материалы, план продвижения и запускают проект.

На третьем этапе Двойка Кубков привлекает к реализации проекта Десятку или Пажа Мечей. В первом партнерстве из проекта будет удаляться все лишнее, тормозящее приближение победы, а во втором - добавляться новая возможность приблизить победу.

На четвертом этапе Возрождение, с которого все начиналось, получает от партнера (Десятки или Пажа Мечей) информацию о внесенных изменениях и статистике полученных результатов. Далее они вместе анализируют эту информацию и формулируют новую задачу для следующего витка работы команды.

### Уверенный энтузиазм

Существует несколько вариантов возможной команды уверенного энтузиазма. В них обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Дюма, Габен)/Возрождение и (Бальзак, Есенин)/Двойка Кубков.

А еще двух участников с внутренними отношениями социального заказа или контроля можно выбирать из этого перечня:

- |                               |                                      |                                     |  |
|-------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|--|
| 1. Возрождение<br>Габен, Дюма | 2. Шестерка Кубков<br>Гамлет, ДКихот | 3. Двойка Кубков<br>Бальзак, Есенин | 4. Туз Пентаклей<br>Штирлиц, Наполеон      |
|                               | 2. Королева Мечей<br>Лондон, Гексли  |                                     | 4. Семерка Пентаклей<br>Гюго, Жуков        |
|                               | 2. Пятерка Пентаклей<br>Дюма, Гамлет |                                     | 4. Восьмерка Пентаклей<br>Бальзак, Штирлиц |

### Естественный энтузиазм

Существует несколько вариантов возможной команды естественного энтузиазма. В них обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Дюма, Габен)/Возрождение и (Бальзак, Есенин)/Двойка Кубков.

А еще двух участников с внутренними отношениями социального заказа или контроля можно выбирать из этого перечня:

- |                               |  |                                     |   |
|-------------------------------|--|-------------------------------------|---|
| 1. Возрождение<br>Габен, Дюма | 2. Двойка Скипетров<br>Есенин, Драйзер   | 3. Двойка Кубков<br>Бальзак, Есенин | 4. Шестерка Пентаклей<br>Габен, Робеспьер |
|                               | 2. Четверка Кубков<br>Бальзак, Максим    |                                     | 4. Рыцарь Пентаклей<br>Дюма, Достоевский  |
|                               | 2. Шестерка Скипетров<br>Гексли, Драйзер |                                     | 4. Король Мечей<br>Жуков, Робеспьер       |

### 1.3 Управление

Потребность в командном управлении бизнесом возникает не сразу, а на определенном этапе его развития. Но если бизнес развивается, то рано или поздно такая потребность появляется обязательно. И.Адизес называет этот этап развития Юностью.

Задачу стратегического планирования и управления где-то возлагают на постоянную управленческую структуру, а где-то периодически проводят стратегические сессии временным составом участников. Но в любом случае состав такой команды можно, опираясь на соционику, проектировать осознанно.

В них обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно (Максим, Робеспьер)/Туз Мечей и (Драйзер, Достоевский)/Рыцарь Скипетров. А еще двух участников с внутренними миражными или полудуальными отношениями можно выбирать из этого перечня:

	2. Король Пентаклей Наполеон, Габен		4. Рыцарь Кубков ДКихот, Есенин
1. Туз Мечей Максим, Робеспьер	2. Королева Скипетров Есенин, Наполеон	3. Рыцарь Скипетров Драйзер, Достоевский	4. Девятка Пентаклей Габен, ДКихот
	2. Маг Гексли, Дюма		4. Семерка Кубков Жуков, Бальзак

Среди управленческих команд можно выделить более выражено:

#### Обычное управление

В эффективной команде обычного управления обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Максим, Робеспьер)/Туз Мечей и (Драйзер, Достоевский)/Рыцарь Скипетров. А еще двух участников с внутренними отношениями социального заказа или контроля можно выбирать из этого перечня:

	2. Шестерка Пентаклей Габен, Робеспьер		4. Двойка Скипетров Есенин, Драйзер
1. Туз Мечей Максим, Робеспьер	2. Четверка Кубков Бальзак, Максим	3. Рыцарь Скипетров Драйзер, Достоевский	4. Рыцарь Пентаклей Дюма, Достоевский
	2. Восьмерка Пентаклей Бальзак, Штирлиц		4. Пятерка Пентаклей Дюма, Гамлет

Управленческое воздействие необходимо тогда, когда фактическое поведение людей, занятых в конкретном процессе не совпадает с ожидаемым от них поведением для получения запланированного результата. Эффективная команда управления может состоять из тех самых людей, которые осуществляют рабочий процесс, и тогда это самоуправление, менять предстоит собственное поведение. Или команда управления является внешней по отношению к процессу, и тогда придется воздействовать на поведение других людей.

Рассмотрим работу команд обычного управления, где кроме внутренних родственных представлены внутренние отношения социального заказа.

В любом случае на старте существует проблема неэффективного поведения. И на первом этапе Туз Мечей, нашедший решение этой проблемы вместе с партнером дорабатывает свое предложение до рабочего варианта. Причем, с Шестеркой Пентаклей они быстро выделяют удачную суть решения, а с Четверкой Кубков будут некоторое время рассматривать первоначальное решение

со всех сторон, пока не остановятся на чем-то определенном. А именно, на понимании того кого из сотрудников и каким образом следует мотивировать для возвращения процесса в требуемое русло.

На втором этапе Рыцарь Скипетров, хорошо чувствующий людей и умеющий целенаправленно влиять на их поведение, вместе с партнером (Шестеркой Пентаклей или Четверкой Кубков) проводят запланированную работу с людьми. Причем, в сотрудничестве с Шестеркой Пентаклей они находят удачные моменты и формы мотивации. А в сотрудничестве с Четверкой Кубков мотивация становится длительной и многократно повторяется на постоянной основе.

На третьем этапе Рыцарь Скипетров вместе с другим партнером (это Рыцарь Пентаклей или Двойка Скипетров) собирают информацию о произошедших изменениях в поведении людей. То есть получают обратную связь от объекта управления. Причем в сотрудничестве с Рыцарем Пентаклей их внимание фокусируется на конкретном «узком месте» в поведении людей, а в сотрудничестве с Двойкой Скипетров – на поиске возможных новых проблем.

На четвертом этапе Рыцарь Пентаклей или Двойка Скипетров вместе с Тузом Мечей анализируют собранную информацию и формулируют следующую задачу управления. Цикл повторяется.

### Интенсивное управление

В эффективной команде интенсивного управления обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Максим, Робеспьер)/Туз Мечей и (Драйзер, Достоевский)/Рыцарь Скипетров. А еще двух участников с внутренними отношениями социального заказа или контроля можно выбирать из этого перечня:

- |                                   |  |   |                                      |
|-----------------------------------|--|---|--------------------------------------|
| 1. Туз Мечей<br>Максим, Робеспьер | 2. Туз Пентаклей<br>Штирлиц, Наполеон    | 3. Рыцарь Скипетров<br>Драйзер, Достоевский | 4. Шестерка Кубков<br>Гамлет, ДКихот |
|                                   | 2. Королева Мечей<br>Лондон, Гексли      |   | 4. Семерка Пентаклей<br>Гюго, Жуков  |
|                                   | 2. Шестерка Скипетров<br>Гексли, Драйзер |   | 4. Король Мечей<br>Жуков, Робеспьер  |

### Уверенное управление

В эффективной команде уверенного управления обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Максим, Робеспьер)/Туз Мечей и (Драйзер, Достоевский)/Рыцарь Скипетров. А еще двух участников с внутренними отношениями социального заказа или контроля можно выбирать из этого перечня:

- |                                   |                                      |   |   |
|-----------------------------------|--------------------------------------|---|---|
| 1. Туз Мечей<br>Максим, Робеспьер | 2. Король Кубков<br>Наполеон, Гамлет | 3. Рыцарь Скипетров<br>Драйзер, Достоевский | 4. Десятка Мечей<br>ДКихот, Штирлиц     |
|                                   | 2. Паж Мечей<br>Гексли, Гюго         |   | 4. Туз Кубков<br>Жуков, Лондон          |
|                                   | 2. Туз Скипетров<br>Максим, Наполеон |   | 4. Девятка Мечей<br>Достоевский, ДКихот |

### Естественное управление

В эффективной команде естественного управления обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Максим, Робеспьер)/Туз Мечей и (Драйзер, Достоевский)/Рыцарь Скипетров. А еще двух участников с внутренними отношениями социального заказа или контроля можно выбирать из этого перечня:

	2. Тройка Кубков Достоевский, Бальзак		4. Десятка Скипетров Максим, Дюма
1. Туз Мечей Максим, Робеспьер	2. Паж Скипетров Драйзер, Габен	3. Рыцарь Скипетров Драйзер, Достоевский	4. Пятерка Мечей Робеспьер, Есенин
	2. Паж Пентаклей Гюго, Габен		4. Восьмерка Кубков Лондон, Есенин

#### 1.4 Инновации

Когда бизнес отлаживает внутреннее управление своими процессами, добивается стабильности и устойчивого положения на рынке, он оказывается на развилке. Можно оставить все как есть, медленно угасать и закончить свое существование (но не будем о грустном). А можно, пока еще есть прибыль, вложиться в разработку нового направления деятельности. То есть запустить инновационные процессы. На этом этапе становится ясно, что полезного создано за время существования этого бизнеса – материальная база (имущество, технологии, финансы), лояльные сотрудники с их знаниями и умениями, известность и репутация в обществе.

А для успешного развития на этом этапе потребуется переформатировать коллектив организации, выделить в нем совсем другую команду – инновационную. Такая команда обязательно будет иметь в своем составе двух человек с внутренними родственными отношениями, а именно, (Гексли, ДКихот)/Шут и (Жуков, Наполеон)/Король Скипетров. А еще двух участников с внутренними миражными или полудуальными отношениями можно выбирать из этого перечня:

	2. Пятерка Скипетров Гамлет, Драйзер		4. Тройка Пентаклей Робеспьер, Штирлиц
1. Шут Гексли, ДКихот	2. Справедливость Гюго, Максим	3. Король Скипетров Жуков, Наполеон	4. Двойка Мечей Лондон, Достоевский
	2. Четверка Пентаклей Штирлиц, Драйзер		4. Девятка Кубков Гамлет, Робеспьер

Среди инновационных команд можно выделить более выраженно:

#### Обычные инновации

В эффективной команде обычных инноваций обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Гексли, ДКихот)/Шут и (Жуков, Наполеон)/Король Скипетров. А еще двух участников с внутренними отношениями социального заказа или контроля можно выбирать из этого перечня:

	2. Шестерка Кубков Гамлет, ДКихот		4. Туз Пентаклей Штирлиц, Наполеон
1. Шут Гексли, ДКихот	2. Королева Мечей Лондон, Гексли	3. Король Скипетров Жуков, Наполеон	4. Семерка Пентаклей Гюго, Жуков
	2. Восьмерка Кубков Лондон, Есенин		4. Паж Пентаклей Гюго, Габен

Вот один из вариантов такой команды.

На первом этапе Шут вместе с Шестеркой Кубков разрабатывают проект нового направления деятельности, которое, с одной стороны, содержит креативные элементы, а с другой стороны, опираются на прошлый опыт компании и уже имеющиеся ресурсы. Например, уже имеющиеся услуги по заполнению налоговых деклараций можно преобразовать в полноценный бухгалтерский аутсорсинг. Это возможность повышения, как квалификации сотрудников, так и полезности для клиентов. В тех же помещениях, на том же оборудовании, но по совершенно иным технологиям оказания услуг.

На втором этапе Шестерка Кубков вместе с Королем Скипетров осуществляют внедрение этого проекта в практику организации, адаптируя его под реальность. Отдельные элементы проекта изменяются, что-то добавляется, что-то вычеркивается с учетом опыта сотрудников и имеющихся ресурсов. Но в целом цель проекта достигается, и новое направление деятельности начинает приносить прибыль.

На третьем этапе Король Скипетров вместе с Тузом Пентаклей продолжают отлаживать детали, закреплять наиболее удачные находки, как обязательные к использованию в дальнейшем.

И, наконец, на четвертом этапе Туз Пентаклей вместе с Шутом обнаруживают новые точки роста проекта, и цикл повторяется.

### Интенсивные инновации

В эффективной команде интенсивных инноваций обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Гексли, ДКихот)/Шут и (Жуков, Наполеон)/Король Скипетров. А еще двух участников с внутренними отношениями социального заказа или контроля можно выбирать из этого перечня:

	2. Двойка Скипетров Есенин, Драйзер		4. Шестерка Пентаклей Габен, Робеспьер
1. Шут Гексли, ДКихот	2. Четверка Кубков Бальзак, Максим	3. Король Скипетров Жуков, Наполеон	4. Рыцарь Пентаклей Дюма, Достоевский
	2. Туз Скипетров Максим, Наполеон		4. Девятка Мечей Достоевский, ДКихот

### Уверенные инновации

В эффективной команде уверенных инноваций обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Гексли, ДКихот)/Шут и (Жуков, Наполеон)/Король Скипетров. А еще двух участников с внутренними отношениями социального заказа или контроля можно выбирать из этого перечня:

	2. Десятка Скипетров Максим, Дюма		4. Тройка Кубков Достоевский, Бальзак
1. Шут Гексли, ДКихот	2. Паж Скипетров Драйзер, Габен	3. Король Скипетров Жуков, Наполеон	4. Пятерка Мечей Робеспьер, Есенин
	2. Шестерка Скипетров Гексли, Драйзер		4. Король Мечей Жуков, Робеспьер

## Естественные инновации

В эффективной команде естественных инноваций обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Гексли, ДКихот)/Шут и (Жуков, Наполеон)/Король Скипетров. А еще двух участников с внутренними отношениями социального заказа или контроля можно выбирать из этого перечня:

	2. Король Кубков Наполеон, Гамлет		4. Десятка Мечей ДКихот, Штирлиц
1. Шут Гексли, ДКихот	2. Туз Кубков Жуков, Лондон	3. Король Скипетров Жуков, Наполеон	4. Паж Мечей Гексли, Гюго
	2. Пятерка Пентаклей Дюма, Гамлет		4. Восьмерка Пентаклей Бальзак, Штирлиц

## 2 Эффективные команды поиска ниши

### 2.1 Обычный поиск ниши

1. Двойка Пентаклей Гюго, Гамлет	2. Шестерка Скипетров Гексли, Драйзер	3. Двойка Кубков Бальзак, Есенин	4. Девятка Мечей Достоевский, ДКихот
-------------------------------------	--	-------------------------------------	---

Довольно общий запрос Двойки Пентаклей на создание нового продукта и творческий подход Шестерки Скипетров позволяют им подготовить множество вариантов возможных рыночных ниш. А дальнейшее сотрудничество Шестерки Скипетров с Двойкой Кубков позволяет выбрать из этого списка самые привлекательные для компании варианты. Следующий отбор выполняют совместно Двойка Кубков с Девяткой Мечей. Они оценивают оставшийся перечень с точки зрения возможности действительно занять предлагаемые ниши в имеющихся внешних условиях (спрос, конкуренты, каналы сбыта...). И в заключение, Девятка Мечей согласовывает с Двойкой Пентаклей окончательный проект нового продукта во всех подробностях его изготовления и вывода на рынок.

1. Двойка Пентаклей Гюго, Гамлет	2. Туз Скипетров Максим, Наполеон	3. Двойка Кубков Бальзак, Есенин	4. Король Мечей Жуков, Робеспьер
-------------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

## 2.2 Интенсивный поиск ниши

1. Туз Мечей  
Максим, Робеспьер

2. Шестерка Скипетров  
Гексли, Драйзер

3. Король Скипетров  
Жуков, Наполеон

4. Девятка Мечей  
Достоевский, ДКихот

1. Туз Мечей  
Максим, Робеспьер

2. Туз Скипетров  
Максим, Наполеон

3. Король Скипетров  
Жуков, Наполеон

4. Король Мечей  
Жуков, Робеспьер

## 2.3 Уверенный поиск ниши

1. Шут  
Гексли, ДКихот

2. Шестерка Скипетров  
Гексли, Драйзер

3. Рыцарь Скипетров  
Драйзер, Достоевский

4. Девятка Мечей  
Достоевский, ДКихот

1. Шут  
Гексли, ДКихот

2. Туз Скипетров  
Максим, Наполеон

3. Рыцарь Скипетров  
Драйзер, Достоевский

4. Король Мечей  
Жуков, Робеспьер

## 2.4 Естественный поиск ниши

1. Возрождение  
Габен, Дюма

2. Шестерка Скипетров  
Гексли, Драйзер

3. Королева Пентаклей  
Лондон, Штирлиц

4. Девятка Мечей  
Достоевский, ДКихот

1. Возрождение  
Габен, Дюма

2. Туз Скипетров  
Максим, Наполеон

3. Королева Пентаклей  
Лондон, Штирлиц

4. Король Мечей  
Жуков, Робеспьер

## 3. Эффективные команды продаж

### 3.1 Обычные продажи

В эффективной команде обычных продаж обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Максим, Робеспьер)/Туз Мечей и (Гексли, ДКихот)/Шут. И существует два варианта дополнения их до четверки двумя партнерами с внутренними отношениями социального контроля.

Первый вариант: (Бальзак, Штирлиц)/ Восьмерка Пентаклей и (Лондон, Есенин)/Восьмерка Кубков. Работа этой команды более ориентирована на изучение потребностей пользователей продукта.

1. Туз Мечей  
Максим, Робеспьер

2. Восьмерка Пентаклей  
Бальзак, Штирлиц

3. Шут  
Гексли, ДКихот

4. Восьмерка Кубков  
Лондон, Есенин

В этой команде Туз Мечей с Восьмеркой Пентаклей, отталкиваясь от плана продаж, ищут и находят подходящий способ продвижения продукта на рынок (варианты медиа, участие в массовых мероприятиях, встречи, обзвоны, рассылки и др.) И составляют план продвижения. Далее Восьмерка Пентаклей вместе с Шутом начинают реализовывать этот план и по ходу добавляют к нему рискованные, но многообещающие фишки. И у них все получается. Далее Шут вместе с Восьмеркой Кубков закрепляют успех, тонкой настройкой на интересы разных целевых аудиторий. В завершении цикла Восьмерка Кубков вместе с Тузом Мечей анализируют результаты продвижения продукта, и находят очередную проблему, для решения которой запускается новый виток работы команды.

Второй вариант: (Гюго, Габен)/Паж Пентаклей и (Дюма, Гамлет)/Пятерка Пентаклей, которые направляют работу команды на анализ и использование возможностей внешней инфраструктуры процесса продаж.

1. Туз Мечей  
Максим, Робеспьер

2. Паж Пентаклей  
Гюго, Габен

3. Шут  
Гексли, ДКихот

4. Пятерка Пентаклей  
Дюма, Гамлет

В этой команде Туз Мечей с Пажем Пентаклей, отталкиваясь от плана продаж, выбирают подходящий для их продукта канал продаж (логистика, торговые точки, сети, платформы, др.) и составляют проект условий движения продукта по этому каналу. Далее Паж Пентаклей вместе с Шутом запускают продажи, тщательно корректируя их условия и используя неожиданные удачные моменты. Далее Шут вместе с Пятеркой Пентаклей обнаруживают точки возможного роста и начинают их реализовывать, что заметно улучшает положение продукта на рынке. Пятерка Пентаклей вместе с Тузом Мечей находят в изменившемся положении новую задачу развития, и цикл работы команды запускается вновь.

### 3.2 Интенсивные продажи

В эффективной команде интенсивных продаж обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Гюго, Гамлет)/Двойка Пентаклей и (Дюма, Габен)/Возрождение. И существует два варианта дополнения их до четверки двумя партнерами с внутренними отношениями социального контроля.

Первый вариант: (Бальзак, Штирлиц)/ Восьмёрка Пентаклей и (Лондон, Есенин)/Восьмёрка Кубков. И здесь работа команды более ориентирована на изучение потребностей пользователей продукта.

1. Двойка Пентаклей  
Гюго, Гамлет

2. Восьмерка Пентаклей  
Бальзак, Штирлиц

3. Возрождение  
Габен, Дюма

4. Восьмерка Кубков  
Лондон, Есенин

В этой команде Двойка Пентаклей с Восьмёркой Пентаклей выбирают сырой и не до конца готовый продукт, который начинают рекламировать – вкладываются в раскрутку, продвижение, обеспечивая себе будущие продажи. Часть таких проектов оказывается успешна, часть – нет. После чего Восьмёрка Пентаклей с Возрождением «отвечают» за данные в рекламных буклетах обещания и принимают большие потоки клиентов, обеспечивая себе экономический рост и «отбивая» вложенные ранее в рекламу деньги. Далее Возрождение с Восьмёркой Кубков занимаются дополнительными продажами, работая с новой сформированной базой клиентов. Теперь задача заключается в создании подходящей программы лояльности, скидок и заботы о клиенте для

увеличения числа продаж и второго экономического скачка. После чего Восьмёрка Кубков в паре с Двойкой Пентаклей разрабатывают новый продукт на основе пожеланий клиентской базы, с тем, чтобы в дальнейшем начать его рекламировать. Эта полноценная модель бизнеса, которая свойственна сельско-хозяйственным циклам, сезонным продажам или сферам, где циклично меняется востребованность продукции – например, в модной индустрии.

Второй вариант: (Гюго, Габен) / Паж Пентаклей и (Дюма, Гамлет) / Пятерка Пентаклей, которые направляют работу команды на анализ и использование возможностей внешней инфраструктуры процесса продаж.

1. Двойка Пентаклей  
Гюго, Гамлет

2. Паж Пентаклей  
Гюго, Габен

3. Возрождение  
Габен, Дюма

4. Пятерка Пентаклей  
Дюма, Гамлет

В этой команде Двойка Пентаклей с Пажем Пентаклей определяют потребности рынка и под них «настраивают» свой продукт. Они соединяют свои возможности с покупательской потребностью и находят тех, кто готов их продукт купить. Далее Паж Пентаклей с Возрождением выходит на крупные каналы сбыта, полномасштабный опт и осуществляют уже сами продажи. Далее Возрождение с Пятеркой Пентаклей выполняют свою часть работы...ведь продажи необходимо реализовать – то есть, произвести заказанную продукцию. Так как на предыдущем этапе ставилась задача продать максимально – то производственные мощности могут не справляться... Да и вообще могут возникать разные непредвиденные трудности. Именно их и решают Пятерка Пентаклей с Возрождением, обеспечивая выполнения производственно-сбытового плана. Затем, цикл замыкается и Пятерка Пентаклей в паре с Двойкой Пентаклей, обладая более полным набором знаний о возможных трудностях производства, снова разрабатывают новинку, опираясь на новые, расширенные ранее мощности и ресурсы. Таким образом, обеспечивается постоянный рост продаж и производственных мощностей. Такая модель характерна для крупных продаж и глобального бизнеса.

### 3.3 Уверенные продажи

В эффективной команде уверенных продаж обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Бальзак, Есенин)/Двойка Кубков и (Штирлиц, Лондон)/Королева Пентаклей. И существует два варианта дополнения их до четверки двумя партнерами с внутренними отношениями социального контроля.

Первый вариант: (Бальзак, Штирлиц)/ Восьмерка Пентаклей и (Лондон, Есенин)/Восьмерка Кубков. И здесь работа команды более ориентирована на изучение потребностей пользователей продукта.

1. Двойка Кубков  
Бальзак, Есенин

2. Восьмерка Пентаклей  
Бальзак, Штирлиц

3. Королева Пентаклей  
Лондон, Штирлиц

4. Восьмерка Кубков  
Лондон, Есенин

В этой команде Двойка Кубков вместе с Восьмеркой Пентаклей с удовольствием отслеживают появление или совсем новых способов продвижения продукта, или таких, которые раньше были не по размеру для их продукта, а вот теперь можно попробовать. И останавливаются на наиболее перспективном, по их мнению, способе. Далее Восьмерка Пентаклей вместе с Королевой Пентаклей собирают все необходимые ресурсы и реализуют продвижение продукта этим способом. На следующем этапе Королева Пентаклей с Восьмеркой Кубков совершенствуют процесс продвижения, настраивая его на интересы разных целевых аудиторий. И, наконец, Восьмерка Кубков, сообщает результаты продвижения Двойке Кубков, ставит перед ней задачу поиска путей дальнейшего развития и контролирует этот этап работы. Далее цикл повторяется.

Второй вариант: (Гюго, Габен)/Паж Пентаклей и (Дюма, Гамлет)/Пятерка Пентаклей, которые направляют работу команды на анализ и использование возможностей внешней инфраструктуры процесса продаж.

1. Двойка Кубков  
Бальзак, Есенин

2. Паж Пентаклей  
Гюго, Габен

3. Королева Пентаклей  
Лондон, Штирлиц

4. Пятерка Пентаклей  
Дюма, Гамлет

В этой команде Двойка Кубков вместе с Пажем Пентаклей ищут каналы продаж – иными словами обеспечивают сбыт продукции. Им нравится собственный товар, и они готовы его активно предлагать. Только выход на рынок обеспечивается не за счет большого числа мелких потребителей – как правило, выбор останавливают на крупных оптовых клиентах, под которых и затачивается продукт. Паж Пентаклей с Королевой Пентаклей активно взаимодействует с такими оптовиками, обеспечивая сам процесс торговли и продавая продукцию уже известным покупателям. Королева Пентаклей с Пятеркой Пентаклей обеспечивают выполнение взятых на себя обязательств по качеству и количеству продаж. Задача эта оказывается не всегда простой т.к. могут быть разнообразные накладки, которые они и решают вместе. После чего, Пятерка Пентаклей в паре с Двойкой Кубков разрабатывают новый продукт для выхода на новый уровень продаж и обеспечения роста компании.

### 3.4 Естественные продажи

В эффективной команде естественных продаж обязательно присутствуют два человека с внутренними родственными отношениями, а именно, (Жуков, Наполеон)/Король Скипетров и (Драйзер, Достоевский)/Рыцарь Скипетров. И существует два варианта дополнения их до четверки двумя партнерами с внутренними отношениями социального контроля.

Первый вариант: (Бальзак, Штирлиц)/ Восьмерка Пентаклей и (Лондон, Есенин)/Восьмерка Кубков. И здесь работа команды более ориентирована на изучение потребностей пользователей продукта.

1. Король Скипетров  
Жуков, Наполеон

2. Восьмерка Пентаклей  
Бальзак, Штирлиц

3. Рыцарь Скипетров  
Драйзер, Достоевский

4. Восьмерка Кубков  
Лондон, Есенин

В этой команде Король Скипетров вместе с Восьмеркой Пентаклей последовательно перебирают хорошо известные, зарекомендовавшие себя пути продвижения продукта, пока не найдут подходящий именно им. Далее Восьмерка Пентаклей с Рыцарем Скипетров запускают в эксплуатацию выбранный способ продвижения продукта, и какое-то время движутся в этом направлении. Далее Рыцарь Скипетров вместе с Восьмеркой Кубков настраивают процесс продвижения на потребности разных целевых аудиторий. И далее Восьмерка Кубков и Король Скипетров анализируют статистику продвижения продукта и ставят новую задачу, требующую изменения или коррекции методов работы. Цикл повторяется.

Второй вариант: (Гюго, Габен)/Паж Пентаклей и (Дюма, Гамлет)/Пятерка Пентаклей, которые направляют работу команды на анализ и использование возможностей внешней инфраструктуры процесса продаж.

1. Король Скипетров  
Жуков, Наполеон

2. Паж Пентаклей  
Гюго, Габен

3. Рыцарь Скипетров  
Драйзер, Достоевский

4. Пятерка Пентаклей  
Дюма, Гамлет

В этой команде Король Скипетров вместе с Пажем Пентаклей последовательно перебирают известные, общепринятые каналы продаж (логистика, торговые точки, сети, платформы) пока не найдут наиболее подходящий для их продукта. Далее Паж Пентаклей вместе с Рыцарем Скипетров

организуют продажи продукта небольшими партиями, постепенно увеличивая объемы и корректируя условия договоров. В отлаженном таким образом процессе продаж Рыцарь Скипетров вместе с Пятеркой Пентаклей находят наиболее «вкусные» элементы и концентрируют расширение продаж именно в их направлении. И наконец, Пятерка Пентаклей убеждает Короля Скипетров в том, что пора что-то изменить в структуре движения товарных потоков. Они формулируют новую задачу развития. Цикл повторяется.

## 4. Эффективные команды саморазвития бизнеса

### 4.1 Инвестиции

Очевидный алгоритм развития бизнеса заключается во вложении прибыли компании в расширение ее «узких мест». «Узкое место» - это тот элемент хозяйственного цикла, который не позволяет увеличить объем или скорость оборота производства. Сначала это узкое место надо найти, а затем направить ресурсы компании на его расширение. Например, можно купить еще один станок, если имеющиеся станки загружены полностью. Или оплатить обучение сотрудников нужным компетенциям. Или что-то еще.

Можно выделить среди сотрудников такую команду, которая эффективно справится с процессом инвестирования прибыли в развитие. Правда, для построения такой команды потребуется соционическая грамотность. Потому, что по настоящему эффективными в человеке могут быть только врожденные способности, а их можно узнать по соционическим типам.

Команда для инвестирования обязательно включает двух человек с типами (Есенин, Достоевский)/Влюбленные, задача которого правильно делать важный выбор, и (Габен, Максим)/Умеренность, который стремится быть экспертом и поддерживать баланс во всем. А еще двух участников с внутренними отношениями социального контроля можно выбирать из этого перечня:

	2. Пятерка Пентаклей Дюма, Гамлет		4. Восьмерка Пентаклей Бальзак, Штирлиц
	2. Король Мечей Жуков, Робеспьер		4. Шестерка Скипетров Гексли, Драйзер
1. Влюбленные Достоевский, Есенин		3. Умеренность Габен, Максим	
	2. Паж Пентаклей Гюго, Габен		4. Восьмерка Кубков Лондон, Есенин
	2. Девятка Мечей Достоевский, ДКихот		4. Туз Скипетров Максим, Наполеон

Есть варианты команд для инвестирования, в которые входят участники с внутренними отношениями социального заказа. Среди них удалось выделить еще один уровень детализации.

### Обычные инвестиции

	2. Десятка Скипетров Максим, Дюма		4. Тройка Кубков Достоевский, Бальзак
1. Влюбленные Достоевский, Есенин		3. Умеренность Габен, Максим	
	2. Шестерка Пентаклей Габен, Робеспьер		4. Двойка Скипетров Есенин, Драйзер

Например, это могут быть (Максим, Дюма)/Десятка Скипетров, способный справляться с трудными задачами развития и выходить на более высокий социальный уровень, и (Достоевский, Бальзак)/Тройка Кубков, который хорошо использует успешные ситуации.

Работа такой команды содержит четыре этапа. Сначала Влюбленные с Десяткой Скипетров обоснованно выбирают, куда стоит вложить имеющиеся средства, чтобы место компании на рынке стало заметнее. Затем Десятка Скипетров вместе с Умеренностью грамотно и эффективно осуществляют это вложение. Далее Умеренность с Тройкой Кубков собирают и анализируют информацию о результатах вложения, особенно выделяя полученные плюсы. И, наконец, Тройка Кубков вместе с Влюбленными находят в изменившемся положении компании новые «узкие места» и возможности их расшивки. Цикл повторяется.

Более подробно.

**Первый этап.** Надо выбрать, куда вложить имеющиеся средства, предлагает (Достоевский, Есенин)/Влюбленные. И поручает следующему в цепочке партнеру обосновать возможное направление вложений. (Максим, Дюма)/Десятка Скипетров предлагает вложение в повышение узнаваемости компании, рост ее статуса, например, публикации в серьезных СМИ, медиа продвижение, участие в солидных мероприятиях. А (Габен/Робеспьер)/Шестерка Пентаклей предлагает вкладываться во внутренний потенциал компании, например, техническое перевооружение, обучение персонала.

**Второй этап.** Второй участник команды - (Максим, Дюма)/Десятка Скипетров или (Габен/Робеспьер)/Шестерка Пентаклей – поручает следующему партнеру с типом (Габен, Максим)/Умеренность осуществить выбранное вложение средств, что тот и делает грамотно и эффективно.

**Третий этап.** Вложенные средства начинают работать и (Габен, Максим)/Умеренность поручает следующему в цепочке партнеру сбор данных и анализ результатов этого вложения. Если этот партнер имеет тип (Достоевский, Бальзак)/Тройка Кубков, то он собирает, прежде всего, информацию об успешной стороне этой операции. А (Есенин, Драйзер)/Двойка Скипетров сосредоточится на обнаружении проблем.

**Четвертый этап.** Собранная на предыдущем этапе информация, как данные о уже полученной прибыли, так и «узкие места», расшивка которых увеличит будущую прибыль, передаются партнеру типа (Достоевский, Есенин)/Влюбленные, который решает какую следующую сумму средств можно инвестировать в бизнес.

### Интенсивные инвестиции

1. Влюбленные Достоевский, Есенин	2. Шестерка Кубков Гамлет, ДКихот	3. Умеренность Габен, Максим	4. Туз Пентаклей Штирлиц, Наполеон
	2. Паж Мечей Гексли, Гюго		4. Туз Кубков Жуков, Лондон

### Уверенные инвестиции

1. Влюбленные Достоевский, Есенин	2. Пятерка Мечей Робеспьер, Есенин	3. Умеренность Габен, Максим	4. Паж Скипетров Драйзер, Габен
	2. Рыцарь Пентаклей Дюма, Достоевский		4. Четверка Кубков Бальзак, Максим

### Естественные инвестиции

1. Влюбленные Достоевский, Есенин	2. Семерка Пентаклей Гюго, Жуков	3. Умеренность Габен, Максим	4. Королева Мечей Лондон, Гексли
	2. Десятка Мечей ДКихот, Штирлиц		4. Король Кубков Наполеон, Гамлет

## 4.2 Обновление

Любой продукт когда-то устаревает – технически или морально. И требует обновления. Хороший пример – регулярные обновления программных продуктов. Можно подобрать такую команду сотрудников, которая будет успешно осуществлять процесс таких регулярных обновлений. В нее обязательно должны входить два человека с типами (Бальзак, Робеспьер)/Башня, который ясно видит, какие части продукта больше не актуальны и требуют замены, и (Дюма, Драйзер)/Императрица, который способен найти уже существующие или привнести новые жизнеспособные элементы продукта. А еще двух участников с внутренними отношениями социального контроля можно выбирать из этого перечня:

1. Башня Бальзак, Робеспьер	2. Восьмерка Пентаклей Бальзак, Штирлиц	3. Императрица Дюма, Драйзер	4. Пятерка Пентаклей Дюма, Гамлет
	2. Шестерка Скипетров Гексли, Драйзер		4. Король Мечей Жуков, Робеспьер
	2. Паж Пентаклей Гюго, Габен	4. Восьмерка Кубков Лондон, Есенин	
	2. Девятка Мечей Достоевский, ДКихот	4. Туз Скипетров Максим, Наполеон	

Есть еще варианты команд для обновлений, в которые входят участники с внутренними отношениями социального заказа. Среди них удалось выделить еще один уровень детализации.

### Обычное обновление

1. Башня Бальзак, Робеспьер	2. Тройка Кубков Достоевский, Бальзак	3. Императрица Дюма, Драйзер	4. Десятка Скипетров Максим, Дюма
	2. Шестерка Пентаклей Габен, Робеспьер		4. Двойка Скипетров Есенин, Драйзер

Заменяемыми участниками команды для обычного обновления могут быть (Габен, Робеспьер)/Шестерка Пентаклей и (Есенин, Драйзер)/Двойка Скипетров. Или (Достоевский, Бальзак)/Тройка Кубков и (Максим, Дюма)/Десятка Скипетров. Работа такой команды содержит четыре этапа.

**На первом этапе** участнику команды с типом (Бальзак, Робеспьер)/Башня становится ясно, что продукт компании больше не устраивает его пользователей. Поэтому необходимо решить, какого рода изменения необходимы. Задание на поиск этих изменений он может выдать следующему в цепочке партнеру. Если это (Достоевский, Бальзак)/Тройка Кубков, то он будет искать способы сделать продукт более привлекательным для покупателей. А если это (Габен, Робеспьер)/Шестерка Пентаклей, то он будет искать какой функционал можно добавить продукту, чтобы повысить его полезность для пользователей. Например, очередное обновление программы 1С может заключаться в более приятном интерфейсе или в новых функциональных возможностях.

**На втором этапе** Тройка Кубков или Шестерка Пентаклей и (Дюма, Драйзер)/Императрица, которая умеет повысить жизнеспособность продукта, реализуют свои предложения. Это, например, совместная работа постановщика задачи и программиста-исполнителя, который пишет непосредственно код нового модуля.

**На третьем этапе** Императрица вместе с партнером разрабатывает презентации, демонстрационные и обучающие мероприятия по внесенным изменениям и поручает ему доносить все это до пользователей с целью принятия ими обновленного продукта. Причем, Двойка Скипетров будет акцентировать внимание на том, какие бывшие проблемы сняты в улучшенном продукте, а Десятка Скипетров – на расширении области применения улучшенного продукта. В примере с

программой 1С – это лекции, конференции, учебные программы в системе технической поддержки пользователей.

**На четвертом этапе** Двойка Скипетров или Десятка Скипетров в процессе реализации продукта собирают статистику по отношению к нему пользователей. И совместно с Башней пытаются вовремя обнаружить следующие устаревшие элементы. Например, в форме регулярного анкетирования пользователей с последующей математической обработкой собранных анкет.

### Интенсивное обновление

1. Башня Бальзак, Робеспьер	2. Туз Пентаклей Штирлиц, Наполеон	3. Императрица Дюма, Драйзер	4. Шестерка Кубков Гамлет, ДКихот
	2. Паж Мечей Гексли, Гюго		4. Туз Кубков Жуков, Лондон

### Уверенное обновление

1. Башня Бальзак, Робеспьер	2. Паж Скипетров Драйзер, Габен	3. Императрица Дюма, Драйзер	4. Четверка Кубков Бальзак, Максим
	2. Рыцарь Пентаклей Дюма, Достоевский		4. Пятерка Мечей Робеспьер, Есенин

### Естественное обновление

1. Башня Бальзак, Робеспьер	2. Королева Мечей Лондон, Гексли	3. Императрица Дюма, Драйзер	4. Семерка Пентаклей Гюго, Жуков
	2. Десятка Мечей ДКихот, Штирлиц		4. Король Кубков Наполеон, Гамлет

## 4.3 Реорганизация

Необходимость в реорганизации возникает в компании с определенной периодичностью, причем период скорее зависит от внутренних особенностей компании, чем от внешних перемен. Каждая компания развивается с присущей ей скоростью, а реорганизация – это процесс, возникающий на грани между вчерашним (понятным, привычным, но устаревшим) способом вести деятельность и завтрашним новым способом, который предстоит осознать и осуществить. Можно сказать, что организация в своем развитии дорастает до нового уровня существования, а внешние события просто создают подходящие условия для смены бизнес-позиции и построения соответствующей организационной структуры.

Для эффективной реорганизации требуется команда из четырех человек с определенными типами психики. Два участника команды – это обязательно (Гюго, Наполеон)/Смерть и (ДКихот, Лондон)/Император.

Процесс реорганизации базируется:

- на способности Смерти понять, что старые подходы уже никак не годятся, а какими должны быть новые – непонятно, под них надо трансформироваться;
- на способности Императора хорошо различать правильный путь для достижения определенной цели.

Но вместе два таких человека ничего полезного сделать не смогут, у каждого своя реальность. И чтобы их объединить, необходимы еще два участника команды. Этими участниками могут стать разные пары людей, которые внесут в процесс свои нюансы, сохранив неизменным его суть. Таких двух участников с внутренними отношениями социального контроля можно выбрать из этого перечня:

	2. Восьмерка Пентаклей Бальзак, Штирлиц		4. Пятерка Пентаклей Дюма, Гамлет
	2. Шестерка Скипетров Гексли, Драйзер		4. Король Мечей Жуков, Робеспьер
1. Смерть Гюго, Наполеон		3. Император ДКихот, Лондон	
	2. Паж Пентаклей Гюго, Габен		4. Восьмерка Кубков Лондон, Есенин
	2. Девятка Мечей Достоевский, ДКихот		4. Туз Скипетров Максим, Наполеон

Есть еще варианты команд для реорганизации, в которые входят участники с внутренними отношениями социального заказа. Среди них удалось выделить еще один уровень детализации.

### Обычная реорганизация

	2. Тройка Кубков Достоевский, Бальзак		4. Десятка Скипетров Максим, Дюма
1. Смерть Гюго, Наполеон	2. Шестерка Пентаклей Габен, Робеспьер	3. Император ДКихот, Лондон	4. Двойка Скипетров Есенин, Драйзер

### Интенсивная реорганизация

	2. Туз Пентаклей Штирлиц, Наполеон		4. Шестерка Кубков Гамлет, ДКихот
1. Смерть Гюго, Наполеон	2. Паж Мечей Гексли, Гюго	3. Император ДКихот, Лондон	4. Туз Кубков Жуков, Лондон

### Уверенная реорганизация

	2. Паж Скипетров Драйзер, Габен		4. Четверка Кубков Бальзак, Максим
1. Смерть Гюго, Наполеон	2. Рыцарь Пентаклей Дюма, Достоевский	3. Император ДКихот, Лондон	4. Пятерка Мечей Робеспьер, Есенин

### Естественная реорганизация

	2. Королева Мечей Лондон, Гексли		4. Семерка Пентаклей Гюго, Жуков
1. Смерть Гюго, Наполеон	2. Десятка Мечей ДКихот, Штирлиц	3. Император ДКихот, Лондон	4. Король Кубков Наполеон, Гамлет

Одной из возможных здесь пар будут (ДКихот, Штирлиц)/Десятка Мечей и (Наполеон, Гамлет)/Король Кубков.

При такой конфигурации в процессе реорганизации четко различаются четыре этапа. Смерть вместе с Десяткой Мечей (на первом этапе) понимая, что старое ушло безвозвратно и пришло время от многого отказаться, будут искать и найдут тот фундамент, на котором следует строить будущее, но уже из других кирпичей. Десятка Мечей вместе с Императором (на втором этапе) разработают правильный путь построения нового бизнес-здания. Император вместе с Королем Кубков (третий

этап) вовлекут компанию в движение по разработанному правильному пути. И, наконец, четвертый этап растягивается на долгое время до следующей реорганизации. Здесь совместная работа Короля Кубков и Смерти помогает распознать такое состояние бизнеса, когда кураж пропал, радости положение дел не вызывает и очевидно, что так продолжать бизнес уже не выгодно. То есть пора затевать новый цикл реорганизации.

#### 4.4 Реализация миссии

Понятие миссии настолько широко используется в бизнесе, что практически не привлекает внимания. Это как правила хорошего тона – миссия должна быть сформулирована и размещена на сайте компании.

А вот чтобы эти красивые слова воплощались в жизнь, необходимо, чтобы они отражали искренние желания, как владельцев бизнеса, так и сотрудников. И еще для реализации миссии нужна команда, подобрать которую помогает соционическая грамотность.

Эффективная команда реализации миссии обязательно включает двух человек - с типами (Штирлиц, Жуков)/Звезда, который умеет видеть и разделять по-настоящему высокие цели, и (Гексли, Гамлет), который быстро и успешно движется по направлению к поставленной цели. Но вдвоем они не справятся, просто не найдут общего языка.

В состав команды должны входить носители еще двух типов, и здесь возможны различные варианты, которые повлияют на нюансы протекания процесса при неизменной направленности на реализацию миссии компании. Например, двух участников с внутренними отношениями социального контроля можно выбрать из этого перечня:

1. Звезда Штирлиц, Жуков	2. Пятерка Пентаклей Дюма, Гамлет	3. Колесница Гексли, Гамлет	4. Восьмерка Пентаклей Бальзак, Штирлиц
	2. Король Мечей Жуков, Робеспьер		4. Шестерка Скипетров Гексли, Драйзер
	2. Паж Пентаклей Гюго, Габен		4. Восьмерка Кубков Лондон, Есенин
	2. Девятка Мечей Достоевский, ДКихот		4. Туз Скипетров Максим, Наполеон

Есть еще варианты команд для реализации миссии, в которые входят участники с внутренними отношениями социального заказа. Среди них удалось выделить еще один уровень детализации.

#### Обычная реализация миссии

1. Звезда Штирлиц, Жуков	2. Десятка Скипетров Максим, Дюма	3. Колесница Гексли, Гамлет	4. Тройка Кубков Достоевский, Бальзак
	2. Шестерка Пентаклей Габен, Робеспьер		4. Двойка Скипетров Есенин, Драйзер

#### Интенсивная реализация миссии

1. Звезда Штирлиц, Жуков	2. Шестерка Кубков Гамлет, ДКихот	3. Колесница Гексли, Гамлет	4. Туз Пентаклей Штирлиц, Наполеон
	2. Паж Мечей Гексли, Гюго		4. Туз Кубков Жуков, Лондон

## Уверенная реализация миссии

1. Звезда Штирлиц, Жуков	2. Пятерка Мечей Робеспьер, Есенин	3. Колесница Гексли, Гамлет	4. Паж Скипетров Драйзер, Габен
	2. Рыцарь Пентаклей Дюма, Достоевский		4. Четверка Кубков Бальзак, Максим

## Естественная реализация миссии

1. Звезда Штирлиц, Жуков	2. Семерка Пентаклей Гюго, Жуков	3. Колесница Гексли, Гамлет	4. Королева Мечей Лондон, Гексли
	2. Десятка Мечей ДКихот, Штирлиц		4. Король Кубков Наполеон, Гамлет

Одной из возможных здесь пар будут (ДКихот, Штирлиц)/Десятка Мечей, отсекающий нереальные решения, и (Наполеон, Гамлет)/Король Кубков, который поднимает настроение и заряжает энергией коллег.

При такой конфигурации в процессе реализации миссии четко различаются четыре этапа. Звезда вместе с Десяткой Мечей (на первом этапе) преобразуют высокую устремленность миссии в реально выполнимый план действий. Затем Десятка Мечей вместе с Колесницей (на втором этапе) начнут реализовывать этот план в жизнь. А Колесница вместе с Королем Кубков (третий этап) привлекут к процессу много заинтересованных лиц, то есть придадут ему массовый характер. И, наконец, четвертый этап растягивается на долгое время до изменения самой миссии, появления новой высокой цели для изменения к лучшему окружающего мира. Здесь совместная работа Короля Кубков и Звезды поддерживает стремление к цели, пока она остается актуальной и определяет момент, когда эта актуальность пропадает. То есть пора корректировать миссию и затевать новый цикл ее реализации.

## 5. Эффективные команды смены имиджа

Задача смены имиджа возникает у организации тогда, когда ее перестает устраивать уже сложившийся имидж. Это может быть, например, из-за накопившихся отрицательных отзывов или когда имидж прямых конкурентов оказывается более привлекательным. А еще по мере развития организация может выходить на новые виды деятельности, и это тоже требуется отразить в представлениях ее целевой аудитории и общества в целом.

Подчиняясь законам природы, процессы смены имиджа компании цикличны и бывают четырех типов. Другими словами, существует четыре принципиальных ситуации, в которых может запускаться процесс смены имиджа.

### 5.1 Вынужденная смена имиджа

Сложившийся имидж больше не востребован обществом, в этой организации нет потребности, ее товары больше не нужны, устарели или не отвечают требованиям качества. А каким должен быть новый имидж непонятно, его предстоит выбирать по ряду критериев.

В эффективных командах вынужденной смены имиджа них обязательно присутствуют (Бальзак, Робеспьер)/ Башня и (Достоевский, Есенин)/Влюбленные. Башня вдруг обнаруживает, что имеющийся имидж разрушает бизнес, но есть хорошая новость – его можно сменить на тот, который наоборот, потянет бизнес вверх. А Влюбленные выбирают, каким должен стать новый имидж – не стандартно, как у всех, а подчеркивающим действительные особенности и уникальные преимущества компании.

Для еще двух участников команды существуют варианты. Это про нюансы, различные подходы к решению задачи.

В **обычной команде** будут (Достоевский, Бальзак)/Тройка Кубков и (Робеспьер, Есенин)/Пятерка Мечей.

1. Башня Бальзак, Робеспьер	2. Тройка Кубков Достоевский, Бальзак	3. Влюбленные Достоевский, Есенин	4. Пятерка Мечей Робеспьер, Есенин
--------------------------------	--	--------------------------------------	---------------------------------------

У них удачный вариант имиджа найдется случайно легко, повезет сделать правильный выбор, а дальнейшая его реализация потребует умственного напряжения, как сотрудников компании, так и целевой аудитории. Для всех такая смена представлений будет некоторое время непривычной.

В **интенсивной команде** будут (Лондон, Гексли)/Королева Мечей и (Гамлет, ДКихот)/Шестерка Кубков.

1. Башня Бальзак, Робеспьер	2. Королева Мечей Лондон, Гексли	3. Влюбленные Достоевский, Есенин	4. Шестерка Кубков Гамлет, ДКихот
--------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

В этом случае разработка имиджа будет глубоко продумана, а для его внедрения в сознание целевой аудитории – использован накопленный опыт, поэтому процесс смены имиджа пройдет быстро и результативно.

В **уверенную команду** войдут (Штирлиц, Наполеон)/Туз Пентаклей и (Гюго, Жуков)/Семерка Пентаклей.

1. Башня Бальзак, Робеспьер	2. Туз Пентаклей Штирлиц, Наполеон	3. Влюбленные Достоевский, Есенин	4. Семерка Пентаклей Гюго, Жуков
--------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------------

И здесь будут обнаружены честно наработанные, действительно уникальные преимущества компании, которые отразившись в имидже приведут к росту бизнеса.

И, наконец, в **естественной команде** работают (Драйзер, Габен)/Паж Скипетров и (Максим, Дюма)/Десятка Скипетров.

1. Башня Бальзак, Робеспьер	2. Паж Скипетров Драйзер, Габен	3. Влюбленные Достоевский, Есенин	4. Десятка Скипетров Максим, Дюма
--------------------------------	------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

Они находят возможность для нового представления компании, реализуют ее, чем и выводят компанию на новый уровень развития.

## 5.2 Трансформация миссии

Имеющийся имидж не устраивает саму организацию. Например, случилась смена владельцев или высших топ-менеджеров. И новые капитаны прокладывают пути к новым целям. Это не быстрый процесс, но очень интенсивный и требующий полного вовлечения в него его участников. Рынку проще увидеть и понять новый продукт, чем смену приоритетов производителя уже известного продукта.

В эффективных командах трансформации миссии обязательно присутствуют (Гюго, Наполеон)/Смерть и (Штирлиц, Жуков)/Звезда. Смерть объявляет о начале процесса перерождения миссии компании, необходимости проектирования имиджа, отвечающего новым представлениям компании о себе. А Звезда требует, интенсивной самоотдачи сотрудников, сначала при принятии ими новых высоких целей, а потом при доведении этих целей до покупателей.

Для еще двух участников команды существуют варианты. Это про нюансы, различные подходы к решению задачи.

В **обычной команде** будут (Достоевский, Бальзак)/Тройка Кубков и (Робеспьер, Есенин)/Пятерка Мечей.

1. Смерть Гюго, Наполеон	2. Тройка Кубков Достоевский, Бальзак	3. Звезда Штирлиц, Жуков	4. Пятерка Мечей Робеспьер, Есенин
-----------------------------	--	-----------------------------	---------------------------------------

У них новая миссия легко найдет свое представление, а дальнейшее доведение ее до целевой аудитории потребует серьезного умственного напряжения обеих сторон.

В **интенсивной команде** будут (Лондон, Гексли)/Королева Мечей и (Гамлет, ДКихот)/Шестерка Кубков.

1. Смерть Гюго, Наполеон	2. Королева Мечей Лондон, Гексли	3. Звезда Штирлиц, Жуков	4. Шестерка Кубков Гамлет, ДКихот
-----------------------------	-------------------------------------	-----------------------------	--------------------------------------

В их случае новая миссия будет глубоко продумана, а для ее внедрения в сознание целевой аудитории – использован накопленный опыт, поэтому процесс трансформации миссии пройдет быстро и результативно.

В **уверенную команду** войдут (Штирлиц, Наполеон)/Туз Пентаклей и (Гюго, Жуков)/Семерка Пентаклей.

1. Смерть Гюго, Наполеон	2. Туз Пентаклей Штирлиц, Наполеон	3. Звезда Штирлиц, Жуков	4. Семерка Пентаклей Гюго, Жуков
-----------------------------	---------------------------------------	-----------------------------	-------------------------------------

И здесь новая миссия будет опираться на честно наработанные, действительно уникальные возможности и потребности компании, которые отразившись в имидже приведут к росту бизнеса.

И, наконец, в **естественной команде** работают (Драйзер, Габен)/Паж Скипетров и (Максим, Дюма)/Десятка Скипетров.

1. Смерть Гюго, Наполеон	2. Паж Скипетров Драйзер, Габен	3. Звезда Штирлиц, Жуков	4. Десятка Скипетров Максим, Дюма
-----------------------------	------------------------------------	-----------------------------	--------------------------------------

Они находят возможность формулирования такой миссии, которая действительно отвечает запросам общества, делают ее достоянием общественности, чем и выводят компанию на новый уровень развития.

### 5.3 Профессиональное оздоровление имиджа

Представьте, что стабильно работающая организация вдруг начинает чувствовать некоторый застой, понимает, что стоит на месте, а значит упадок не за горами. И профессиональная команда менеджеров разрабатывает и внедряет план развития. В соответствии с этим планом организация вступает в новые партнерские программы, которые обещают расширить ее долю рынка, или наращивает компетенции персонала, чтобы предлагать рынку более сложные продукты, или выполняет другие инициативные действия. И обновляет в глазах целевой аудитории и бизнес-сообщества свой имидж, предстает в более привлекательном виде.

Но это не происходит само собой. Нужна соответствующая команда. В эффективной команде профессионального оздоровления имиджа обязательно присутствуют (Габен, Максим)/

Умеренность и (Дюма, Драйзер)/Императрица. Умеренность понимает, чего именно недостает организации для движения вперед и чем/кем можно ее дополнить для нового баланса интересов. А Императрица чувствует, какие действия будут полезны организации, повысят ее жизнеспособность, а какие наоборот.

Для еще двух участников команды существуют варианты. Это про нюансы, различные подходы к решению задачи. Возможные пары участников команды те же, что в уже описанных командах смены имиджа. Вот они:

#### Обычная команда профессионального оздоровления имиджа

1. Умеренность Габен, Максим	2. Тройка Кубков Достоевский, Бальзак	3. Императрица Дюма, Драйзер	4. Пятерка Мечей Робеспьер, Есенин
---------------------------------	--	---------------------------------	---------------------------------------

#### Интенсивная команда профессионального оздоровления имиджа

1. Умеренность Габен, Максим	2. Королева Мечей Лондон, Гексли	3. Императрица Дюма, Драйзер	4. Шестерка Кубков Гамлет, ДКихот
---------------------------------	-------------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------

#### Уверенная команда профессионального оздоровления имиджа

1. Умеренность Габен, Максим	2. Туз Пентаклей Штирлиц, Наполеон	3. Императрица Дюма, Драйзер	4. Семерка Пентаклей Гюго, Жуков
---------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------	-------------------------------------

#### Естественная команда профессионального оздоровления имиджа

1. Умеренность Габен, Максим	2. Паж Скипетров Драйзер, Габен	3. Императрица Дюма, Драйзер	4. Десятка Скипетров Максим, Дюма
---------------------------------	------------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------

### 5.4 Быстрая популяризация имиджа

Хочется напомнить, что команда может сложиться (или ее есть смысл формировать осознанно) только в подходящей ситуации. Быстрая популяризация имиджа возможна на последнем четвертом этапе цикла смены имиджа. Когда производственные процессы выстроены, качественная продукция/товары/услуги имеют место быть. И не хватает только активности в донесении информации до целевой аудитории. То есть сотрудники хорошо разбираются в сути и нюансах того, что надо предложить рынку.

При наличии нужной команды будет казаться, что все происходит легко, естественно, как бы само собой. Но это только если команда сложилась.

В эффективной команде быстрой популяризации имиджа обязательно присутствуют (Гексли, Гамлет)/Колесница и (ДКихот, Лондон)/Император. Для еще двух участников команды существуют варианты. Это про нюансы, различные подходы к решению задачи. Возможные пары участников команды те же, что в уже описанных командах смены имиджа. Процесс роста востребованности продукции компании протекает в них по-разному. Вот они:

#### Обычная быстрая популяризация имиджа

1. Колесница Гексли, Гамлет	2. Тройка Кубков Достоевский, Бальзак	3. Император ДКихот, Лондон	4. Пятерка Мечей Робеспьер, Есенин
--------------------------------	--	--------------------------------	---------------------------------------

Удачно начатое продвижение неожиданно попадает в полосу везения, резко возросший спрос требует управленческих изменений, команда упирается, мозги трещат, справляется с трудом, но новый порядок вещей принимается и сотрудниками и рынком.

### Интенсивная быстрая популяризация имиджа

1. Колесница  
Гексли, Гамлет

2. Королева Мечей  
Лондон, Гексли

3. Император  
ДКихот, Лондон

4. Шестерка Кубков  
Гамлет, ДКихот

Продвижение тщательно продумывается, спрос растет и отрабатывается так, как планировалось. При этом команда опирается на прошлый опыт, адаптируя его к новым условиям.

### Уверенная быстрая популяризация имиджа

1. Колесница  
Гексли, Гамлет

2. Туз Пентаклей  
Штирлиц, Наполеон

3. Император  
ДКихот, Лондон

4. Семерка Пентаклей  
Гюго, Жуков

Накопленные запасы и профессионализм компании обеспечивают быстрое продвижение, а извлечение прибыли организуется очень правильно.

### Естественная быстрая популяризация имиджа

1. Колесница  
Гексли, Гамлет

2. Паж Скипетров  
Драйзер, Габен

3. Император  
ДКихот, Лондон

4. Десятка Скипетров  
Максим, Дюма

Команда находит возможность для быстрого продвижения и реализует ее. Правильно организованный рост компании поднимает ее на новый качественный уровень.

## 6. Эффективные команды позиционирования бизнеса

### 6.1 Вынужденная смена позиции бизнеса на рынке

	2. Рыцарь Пентаклей Дюма, Достоевский		4. Двойка Скипетров Есенин, Драйзер
	2. Десятка Мечей ДКихот, Штирлиц		4. Туз Кубков Жуков, Лондон
1. Башня Бальзак, Робеспьер	2. Паж Мечей Гексли, Гюго	3. Умеренность Габен, Максим	4. Король Кубков Наполеон, Гамлет
	2. Шестерка Пентаклей Габен, Робеспьер		4. Четверка Кубков Бальзак, Максим

### 6.2 Успешная трансформация позиции бизнеса на рынке

1. Смерть Гюго, Наполеон	2. Рыцарь Пентаклей Дюма, Достоевский	3. Колесница Гексли, Гамлет	4. Двойка Скипетров Есенин, Драйзер
	2. Десятка Мечей ДКихот, Штирлиц		4. Туз Кубков Жуков, Лондон
	2. Паж Мечей Гексли, Гюго		4. Король Кубков Наполеон, Гамлет
	2. Шестерка Пентаклей Габен, Робеспьер		4. Четверка Кубков Бальзак, Максим

### 6.3 Выбор перспективной позиции бизнеса на рынке

1. Влюбленные Достоевский, Есенин	2. Рыцарь Пентаклей Дюма, Достоевский	3. Императрица Дюма, Драйзер	4. Двойка Скипетров Есенин, Драйзер
	2. Десятка Мечей ДКихот, Штирлиц		4. Туз Кубков Жуков, Лондон
	2. Паж Мечей Гексли, Гюго		4. Король Кубков Наполеон, Гамлет
	2. Шестерка Пентаклей Габен, Робеспьер		4. Четверка Кубков Бальзак, Максим

### 6.4 Миссия бизнеса как его позиция на рынке

1. Звезда Штирлиц, Жуков	2. Рыцарь Пентаклей Дюма, Достоевский	3. Император ДКихот, Лондон	4. Двойка Скипетров Есенин, Драйзер
	2. Десятка Мечей ДКихот, Штирлиц		4. Туз Кубков Жуков, Лондон
	2. Паж Мечей Гексли, Гюго		4. Король Кубков Наполеон, Гамлет
	2. Шестерка Пентаклей Габен, Робеспьер		4. Четверка Кубков Бальзак, Максим

## 7. Эффективные команды для адаптации к эпохе перемен

Все уже поняли, что наступило время перемен. По крайней мере, разговоры на эту тему стали привычными. Но понять, совершенно не означает принять. И где-то в глубине души большинство из нас втайне надеется, что перемены закончатся, и наступит пусть новая, но стабильность. Нам еще предстоит осознать тот факт, что скорость изменений стала многократно превышать течение человеческой жизни или жизни организации.

Те организации, которым только предстоит принять новые жизненные принципы, находятся на первом этапе цикла адаптации, которому мы дали название «Кризис-менеджмент».

Помните природную аналогию любого цикла с солнечно-лунным – новолуние (принять идею цикла), растущая луна (без опыта, но решительно двигаться на покорение новых вершин), полнолуние (грамотный профессиональный подход к решению задач цикла) и убывающая луна

(умения ставшие автоматическими). Вот с точки зрения этого закона природы мы и рассматриваем цикл адаптации к эпохе перемен.

На втором этапе цикла находятся те организации (то есть люди в них работающие), которые активно пытаются выстраивать бизнес-партнерства из ситуации неопределенности. Этот этап мы назвали «Коллаборация».

Организации, находящиеся на третьем этапе, считают, что любые перемены бизнеса – это кадровые изменения. Речь не столько о найме/увольнении подходящих сотрудников, скорее решается задача организации изменений (не разовых, а непрерывных!) умений и компетенций уже работающих в организации людей. Этот этап мы назвали «Кадровая служба».

Последний четвертый этап цикла адаптации – это организация, «устремленная в будущее». Таких организаций, наверное, еще очень мало, но они точно уже есть.

Очевидно, что на каждом из названных четырех этапов цикла, перед бизнесом стоят свои задачи, для решения которых можно, используя соционические знания, подобрать эффективные команды.

## 7.1 Кризис менеджмент

Первый этап цикла адаптации к эпохе перемен. В неизбежность непрерывных перемен верится слабо. Внутренний мир организации живет еще понятиями стабильности. И внешние перемены обрушиваются на организацию, как гром среди ясного неба. Все пропало! Надо как-то срочно спасти ситуацию. Хотя внутри понятно, что к этому все и шло, то, что рушится и должно уйти, но до последнего закрывали глаза, хотели верить, что можно еще какое-то время пожить в старом формате.

Эффективной в таких условиях станет команда, два обязательных участника которой (Бальзак, Робеспьер)/Башня и (Гексли, Гамлет)/Колесница. А еще для двух возможны варианты:

1. Башня Бальзак, Робеспьер	2. Девятка Мечей Достоевский, ДКихот	3. Колесница Гексли, Гамлет	4. Восьмерка Кубков Лондон, Есенин
	2. Паж Пентаклей Гюго, Габен		4. Туз Скипетров Максим, Наполеон
	2. Возрождение Габен, Дюма		4. Король Скипетров Жуков, Наполеон
1. Башня Бальзак, Робеспьер	2. Шут Гексли, ДКихот	3. Колесница Гексли, Гамлет	4. Двойка Кубков Бальзак, Есенин
	2. Тройка Пентаклей Штирлиц, Робеспьер		4. Пятерка Скипетров Гамлет, Драйзер

В первом составе команды Башня с Девяткой Мечей хорошо видят неотвратимость наступающего разрушения. Девятка Мечей с Колесницей быстро находят, как разрулить это узкое место и начать двигаться иначе. Колесница с Восьмеркой Кубков обеспечивают успешность нового движения, эмоционально настраивают окружающих на присоединение к движению. А Восьмерка Кубков с Башней по разнообразному восприятию окружающих выделяют неожиданные моменты, указывающие на будущие перемены.

Во втором составе команды Башня с Пажем Пентаклей видят, что все рушится, одновременно освобождая место для новых возможностей развития. Паж Пентаклей с Колесницей быстро организуют движение в сторону этих новых возможностей. Колесница с Тузом Скипетров несут энергию успешного становления новых подходов. А Туз Скипетров вместе с Башней очищают внедряемые процессы от закрадывающихся в них устаревших элементов.

## 7.2 Коллаборация (выстраивание партнерства из ситуации неопределенности)

Второй этап цикла адаптации к эпохе перемен – коллаборация или выстраивание партнерства из ситуации неопределенности

У организации на этом этапе есть понимание, что по-старому больше не будет никогда, непрерывные перемены – это уже наступившая реальность. И в ней надо искать свою стратегию успеха. Нет опыта, нет никаких идей, как это делать. Есть смелость экспериментировать, налаживать много разных деловых партнерств и пробовать удерживать равновесие в динамической конфигурации.

Эффективной в таких условиях станет команда, два обязательных участника которой (Гюго, Наполеон)/Смерть и (Габен, Максим)/Умеренность. А еще для двух возможны варианты:

1. Смерть Гюго, Наполеон	2. Девятка Мечей Достоевский, ДКихот	3. Умеренность Габен, Максим	4. Восьмерка Кубков Лондон, Есенин
	2. Паж Пентаклей Гюго, Габен		4. Туз Скипетров Максим, Наполеон
1. Смерть Гюго, Наполеон	2. Возрождение Габен, Дюма	3. Умеренность Габен, Максим	4. Король Скипетров Жуков, Наполеон
	2. Шут Гексли, ДКихот		4. Двойка Кубков Бальзак, Есенин
	2. Тройка Пентаклей Штирлиц, Робеспьер		4. Пятерка Скипетров Гамлет, Драйзер

Хочется напомнить, что аркан Смерть означает глубокую трансформацию, когда бизнес (в нашем случае) меняется до неузнаваемости. И становится способным к новому уровню развития.

В первом составе команды Смерть с Девяткой Мечей хорошо понимают судьбоносность наступивших перемен и пытаются перестраиваться под них, планируют возможные внутренние и внешние коммуникации бизнеса. Девятка Мечей с Умеренностью внедряют эти планы и по ходу корректируют, добиваясь баланса интересов всех сторон. Умеренность с Восьмеркой Кубков закрепляют и начинают тиражировать найденные критерии взаимовыгодных коммуникаций. А Восьмерка Кубков со Смертью вылавливают те формы коммуникации, которые уже уходят и в дальнейшем требуют замены.

Во втором составе Смерть с Пажом Пентаклей находят возможные новые формы коммуникаций. Паж Пентаклей с Умеренностью пробуют их на практике, поддерживая баланс интересов сторон. Умеренность с Тузом Скипетров выделяют наиболее перспективные коммуникации и направляют усилия команды на поддержку и развитие именно их. А Туз Скипетров со Смертью выбраковывают бесперспективные контакты.

## 7.3 Управление персоналом (Кадровая служба)

На третьем этапе цикла адаптации к эпохе перемен организация фокусируется на грамотном управлении персоналом.

У менеджмента есть понимание, что «кадры решают все». Поэтому любые внешние перемены воспринимаются, прежде всего, как необходимость организационных кадровых изменений.

Это численность сотрудников, которую следует уменьшить или увеличить. Это должностные обязанности, знания, навыки, умения которые требуются в новых условиях. Что-то из этого добавляется, а что-то становится ненужным. Непрерывное обучение персонала становится нормой жизни.

Подходящая для такого проекта команда обязательно включает двух человек с типами (Достоевский, Есенин)/Влюбленные и (ДКихот, Лондон)/Император. А еще для двух возможны варианты:

<p>1. Влюбленные Достоевский, Есенин</p>	<p>2. Девятка Мечей Достоевский, ДКихот</p> <p>2. Паж Пентаклей Гюго, Габен</p>	<p>3. Император ДКихот, Лондон</p>	<p>4. Восьмерка Кубков Лондон, Есенин</p> <p>4. Туз Скипетров Максим, Наполеон</p>
<p>1. Влюбленные Достоевский, Есенин</p>	<p>2. Возрождение Габен, Дюма</p> <p>2. Шут Гексли, ДКихот</p> <p>2. Тройка Пентаклей Штирлиц, Робеспьер</p>	<p>3. Император ДКихот, Лондон</p>	<p>4. Король Скипетров Жуков, Наполеон</p> <p>4. Двойка Кубков Бальзак, Есенин</p> <p>4. Пятерка Скипетров Гамлет, Драйзер</p>

В первом составе команды Влюбленные вместе с Девяткой Мечей выбирают из известных им шаблонов организационных структур ту, которая совмещает задачи развития бизнеса с задачами развития сотрудников. Девятка Мечей с Императором правильно выполняют переход к новой организационной структуре – найм/увольнение/перевод, программы обучения. Император с Восьмеркой Кубков обнаруживают неожиданные моменты в этом процессе и корректируют его. Восьмерка Кубков с Влюбленными чутко отслеживают момент возникновения новой потребности во внутренних изменениях в ответ на изменения внешние.

Во втором составе Влюбленные с Пажем Пентаклей находят возможность распределить сотрудников по задачам так, чтобы это способствовало развитию и бизнеса и сотрудников. Паж Пентаклей с Императором правильно расставляют персонал по местам и организуют его эффективную работу. Император с Тузом Скипетров выбирают и поддерживают перспективное направление движения укомплектованного коллектива. А Туз Скипетров и Влюбленные замечают успехи и достижения сотрудников и корректируют стратегию развития бизнеса с их учетом.

#### 7.4 Устремленная в будущее

Четвертый завершающий этап цикла адаптации к эпохе перемен.

На этом этапе бизнес, собственно к непрерывным переменам адаптирован и воспринимает их как привычный фон, на котором ставит и реализует цели и задачи своего развития. Это организация, устремленная в будущее.

Команда, способная создавать и поддерживать это устремление обязательно включает двух людей с типами (Штирлиц, Жуков)/Звезда, которая видит высокие цели и только их считает достойными, и (Дюма, Драйзер)/Императрица, которая поддерживает все жизнеспособное и отвергает тупиковые проекты.

Но непосредственно напрямую таким людям взаимодействовать трудно. Один из них преимущественно витает в облаках, а другой твердо стоит на земле. В команду нужны еще два человека, через которых взаимодействие становится эффективным. Для этой пары участников возможны варианты:

<p>1. Звезда Штирлиц, Жуков</p>	<p>2. Девятка Мечей Достоевский, ДКихот</p> <p>2. Паж Пентаклей Гюго, Габен</p>	<p>3. Императрица Дюма, Драйзер</p>	<p>4. Восьмерка Кубков Лондон, Есенин</p> <p>4. Туз Скипетров Максим, Наполеон</p>
-------------------------------------	---	---	--

(Достоевский, ДКихот)/Девятка Мечей преобразует мечты Звезды в понятный Императрице строгий план действий, а (Лондон, Есенин)/Восьмерка Кубков собирает все многообразие реакций клиентов бизнеса как основу для дальнейших целей бизнеса;

(Гюго, Габен)/Паж Пентаклей находит возможность того, как «сказку сделать былью», а (Максим, Наполеон)/Туз Скипетров безошибочно выделяет перспективные проекты дальнейшего развития.

И еще:

1. Звезда Штирлиц, Жуков	2. Возрождение Габен, Дюма	3. Императрица Дюма, Драйзер	4. Король Скипетров Жуков, Наполеон
	2. Шут Гексли, ДКихот		4. Двойка Кубков Бальзак, Есенин
	2. Тройка Пентаклей Штирлиц, Робеспьер		4. Пятерка Скипетров Гамлет, Драйзер

## 8. Эффективные команды обучения

К обучению персонала бизнес может относиться четырьмя разными способами в зависимости от того на каком этапе понимания роли такого обучения он находится. Для каждого этапа существует наиболее подходящая команда сотрудников.

### 8.1 Поиск призвания или куда пойти учиться?

На первом этапе менеджмент организации осознает, какие знания и умения необходимы для ее развития и кто из сотрудников чему должен обучаться. В свою очередь, каждый сотрудник ищет, что ему представляется интересным и куда пойти учиться. Или не ищет, а подчиняется требованиям организации.

Для эффективного обучения на этом этапе нужна команда, в которой обязательно присутствуют люди типа (Робеспьер, Лондон)/Луна и (Драйзер, Гюго)/Солнце. А еще двух участников можно выбирать из вариантов:

1. Луна Робеспьер, Лондон	2. Туз Кубков Жуков, Лондон	3. Солнце Драйзер, Гюго	4. Двойка Скипетров Есенин, Драйзер
	2. Паж Скипетров Драйзер, Габен		4. Пятерка Мечей Робеспьер, Есенин
	2. Шестерка Пентаклей Габен, Робеспьер		4. Паж Мечей Гексли, Гюго
	2. Семерка Пентаклей Гюго, Жуков		4. Королева Мечей Лондон, Гексли
1. Луна Робеспьер, Лондон	2. Шут Гексли, ДКихот	3. Солнце Драйзер, Гюго	4. Король Скипетров Жуков, Наполеон
	2. Двойка Кубков Бальзак, Есенин		4. Возрождение Габен, Дюма
	2. Паж Пентаклей Гюго, Габен		4. Восьмерка Кубков Лондон, Есенин
	2. Король Мечей Жуков, Робеспьер		4. Шестерка Скипетров Гексли, Драйзер

	2. Король Пентаклей Наполеон, Габен		4. Рыцарь Кубков ДКихот, Есенин
	2. Семерка Кубков Жуков, Бальзак	3. Солнце Драйзер, Гюго	4. Маг Гексли, Дюма
1. Луна Робеспьер, Лондон	2. Девятка Пентаклей Габен, ДКихот		4. Королева Скипетров Есенин, Наполеон
	2. Семерка Скипетров Жуков, Максим		4. Шестерка Мечей Достоевский, Гексли

Здесь неизбежны сомнения и иллюзии по поводу целей обучения, как у тех, кто его организует, так и у тех, кто обучается. Иллюзии типа «кнут» - без обучения конкуренты нас обгонят или если не буду обучаться, могут уволить, понизить в должности. Иллюзии типа «пряник» - обучим сотрудников, и финансовые результаты организации станут лучше или получу диплом (сертификат, удостоверение), и мне повысят зарплату, должность. Но по ходу обучения иллюзии, так или иначе, исчезают, а достигнутые результаты позволяют по-новому оценивать возможности организации и достигать успеха совсем не так, как предполагалось вначале. И вновь учиться, предполагая одно, а получая от обучения другую неожиданную выгоду.

## 8.2 Профессиональное образование или кинули – выплывай!

На втором этапе менеджмент организации составляет план обязательного обучения разных групп сотрудников по ряду направлений. И жестко требует выполнения этого плана. Сотрудники сначала безуспешно пытаются отказываться, потом пробуют учиться – получается трудно. Но, в конце концов, необходимые знания укладываются в головы, необходимые компетенции приобретаются.

Для эффективного обучения на этом этапе нужна команда, в которой обязательно присутствуют люди типа (Штирлиц, Максим)/Повешенный и (Достоевский, Гамлет)/Сила. А еще двух участников можно выбирать из вариантов:

	2. Король Скипетров Жуков, Наполеон		4. Шут Гексли, ДКихот
	2. Возрождение Габен, Дюма	3. Сила Достоевский, Гамлет	4. Двойка Кубков Бальзак, Есенин
1. Повешенный Штирлиц, Максим	2. Девятка Мечей Достоевский, ДКихот		4. Туз Скипетров Максим, Наполеон
	2. Восьмерка Пентаклей Бальзак, Штирлиц		4. Пятерка Пентаклей Дюма, Гамлет
	2. Рыцарь Пентаклей Дюма, Достоевский		4. Четверка Кубков Бальзак, Максим
	2. Король Кубков Наполеон, Гамлет	3. Сила Достоевский, Гамлет	4. Десятка Мечей ДКихот, Штирлиц
1. Повешенный Штирлиц, Максим	2. Шестерка Кубков Гамлет, ДКихот		4. Туз Пентаклей Штирлиц, Наполеон
	2. Тройка Кубков Достоевский, Бальзак		4. Десятка Скипетров Максим, Дюма

1. Повешенный Штирлиц, Максим	2. Рыцарь Кубков ДКихот, Есенин	3. Сила Достоевский, Гамлет	4. Король Пентаклей Наполеон, Габен
	2. Семерка Кубков Жуков, Бальзак		4. Маг Гексли, Дюма
	2. Девятка Пентаклей Габен, ДКихот		4. Королева Скипетров Есенин, Наполеон
	2. Королева Кубков Лондон, Бальзак		4. Десятка Пентаклей Гюго, Дюма

Например,

В команде, где участвуют (Дюма, Достоевский)/Рыцарь Пентаклей и (Бальзак, Максим)/Четверка Кубков к сотрудникам сначала медленно приходит понимание ситуации: на обучение уходит время и деньги / я не могу в этом во всем разобраться, а потом, когда ситуация преодолевается, знания героическими усилиями получены, возникают пост-переживания (а что это было).

В команде, где участвуют (Наполеон, Гамлет)/Король Кубков и (ДКихот, Штирлиц)/Десятка Мечей присутствует эмоциональная уверенность, что за счет творчества и активности можно успешно пройти образовательную программу. И да активность и творчество помогают разобраться с предметом. В результате из жизни уходит устаревшая установка. А на подходе следующая потребность в обучении.

### 8.3 Повышение квалификации или углубленное обучение

На третьем этапе корпоративной нормой считается углубленное изучение каждым сотрудником тех разделов знаний, которые требуются ему для текущей работы. Или прохождение отдельными сотрудниками тех курсов, которые необходимы организации в настоящий момент. Например, для соответствия лицензионным требованиям.

Для эффективного обучения на этом этапе нужна команда, в которой обязательно присутствуют люди типа (Дюма, Наполеон)/Отшельник и (ДКихот, Бальзак)/Верховная жрица. А еще двух участников можно выбирать из вариантов:

1. Отшельник Дюма, Наполеон	2. Рыцарь Скипетров Драйзер, Достоевский	3. Верховная жрица ДКихот, Бальзак	4. Туз Мечей Максим, Робеспьер
	2. Двойка Пентаклей Гюго, Гамлет		4. Королева Пентаклей Лондон, Штирлиц
	2. Восьмерка Пентаклей Бальзак, Штирлиц		4. Пятерка Пентаклей Дюма, Гамлет
	2. Туз Скипетров Максим, Наполеон		4. Девятка Пентаклей Габен, ДКихот
1. Отшельник Дюма, Наполеон	2. Четверка Кубков Бальзак, Максим	3. Верховная жрица ДКихот, Бальзак	4. Рыцарь Пентаклей Дюма, Достоевский
	2. Десятка Мечей ДКихот, Штирлиц		4. Король Кубков Наполеон, Гамлет
	2. Туз Пентаклей Штирлиц, Наполеон		4. Шестерка Кубков Гамлет, ДКихот
	2. Десятка Скипетров Максим, Дюма		4. Тройка Кубков Достоевский, Бальзак

1. Отшельник Дюма, Наполеон	2. Тройка Пентаклей Робеспьер, Штирлиц	3. Верховная жрица ДКихот, Бальзак	4. Пятерка Скипетров Гамлет, Драйзер
	2. Справедливость Гюго, Максим		4. Двойка Мечей Лондон, Достоевский
	2. Четверка Пентаклей Штирлиц, Драйзер		4. Девятка Кубков Гамлет, Робеспьер
	2. Семерка Скипетров Жуков, Максим		4. Шестерка Мечей Достоевский, Гексли

Переменные участники эффективной команды обучения придают процессу определенные особенности. Например,

- (Бальзак, Максим)/Четверка Кубков и (Дюма, Достоевский)/Рыцарь Пентаклей добавляют обучение через анализ переживаний;

- (ДКихот, Штирлиц)/Десятка Мечей и (Наполеон, Гамлет)/Король Кубков направляют свою энергию на творчество;

- (Штирлиц, Наполеон)/Туз Пентаклей и (Гамлет, ДКихот)/Шестерка Кубков удачно используют в процессе обучения свой прошлый опыт;

- (Максим, Дюма)/Десятка Скипетров и (Достоевский, Бальзак)/Тройка Кубков вносят понимание того, что смена ценностей меняет жизнь к лучшему, и это позволяет действовать успешнее.

#### 8.4 Естественное или непрерывное обучение

На четвертом заключительном этапе непрерывное обучение всех сотрудников становится естественной неотъемлемой частью бизнеса.

Для эффективного обучения на этом этапе нужна команда, в которой обязательно присутствуют люди типа (Жуков, Габен)/Дьявол и (Гексли, Есенин)/Верховный жрец. А еще двух участников можно выбирать из вариантов:

1. Дьявол Жуков, Габен	2. Туз Мечей Максим, Робеспьер	3. Верховный жрец Гексли, Есенин	4. Рыцарь Скипетров Драйзер, Достоевский
	2. Королева Пентаклей Лондон, Штирлиц		4. Двойка Пентаклей Гюго, Гамлет
	2. Паж Пентаклей Гюго, Габен		4. Восемьмерка Кубков Лондон, Есенин
	2. Шестерка Скипетров Гексли, Драйзер		4. Король Мечей Жуков, Робеспьер
1. Дьявол Жуков, Габен	2. Двойка Скипетров Есенин, Драйзер	3. Верховный жрец Гексли, Есенин	4. Туз Кубков Жуков, Лондон
	2. Паж Скипетров Драйзер, Габен		4. Пятерка Мечей Робеспьер, Есенин
	2. Паж Мечей Гексли, Гюго		4. Шестерка Пентаклей Габен, Робеспьер
	2. Семерка Пентаклей Гюго, Жуков		4. Королева Мечей Лондон, Гексли

1. Дьявол Жуков, Габен	2. Пятерка Скипетров Гамлет, Драйзер	3. Верховный жрец Гексли, Есенин	4. Тройка Пентаклей Робеспьер, Штирлиц
	2. Справедливость Гюго, Максим		4. Двойка Мечей Лондон, Достоевский
	2. Четверка Пентаклей Штирлиц, Драйзер		4. Девятка Кубков Гамлет, Робеспьер
	2. Десятка Пентаклей Гюго, Дюма		4. Королева Кубков Лондон, Бальзак

## 9. Эффективные команды для налаживания деловых связей

### 9.1 Поиск контрагентов

1. Отшельник Дюма, Наполеон	2. Семерка Скипетров Жуков, Максим	3. Солнце Драйзер, Гюго	4. Шестерка Мечей Достоевский, Гексли
--------------------------------	---------------------------------------	----------------------------	--

### 9.2 Интенсивное налаживание связей

1. Луна Робеспьер, Лондон	2. Семерка Скипетров Жуков, Максим	3. Верховная жрица ДКихот, Бальзак	4. Шестерка Мечей Достоевский, Гексли
------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------	--

Налаживание связей с помощью надувания «мыльных пузырей» - преувеличения собственных возможностей, ресурсов и других ключевых моментов предприятия. С помощью такого искусственного раздувания параметров бизнеса налаживаются партнёрские связи.

### 9.3 Уверенное налаживание связей

1. Дьявол Жуков, Габен	2. Десятка Пентаклей Гюго, Дюма	3. Повешенный Штирлиц, Максим	4. Королева Кубков Лондон, Бальзак
---------------------------	------------------------------------	----------------------------------	---------------------------------------

### 9.4 Естественное налаживание связей

1. Сила Достоевский, Гамлет	2. Десятка Пентаклей Гюго, Дюма	3. Верховный жрец Гексли, Есенин	4. Королева Кубков Лондон, Бальзак
--------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------	---------------------------------------

## 10. Эффективные команды для решения проблем развития бизнеса

### 10.1 Преодоление страхов развития

Бизнес живет только тогда, когда развивается. А развитие – всегда проблема, ибо любое развитие – это новая территория, которая может вызывать неосознаваемые (или осознаваемые) опасения, порождать какие-то иллюзии. Это вполне ожидаемая реакция, и ее можно направить в созидательное русло. Тогда последующая работа по освоению нового сводится к упорядочиванию информации и выстраиванию способов работы с ней. В этом процессе появляются новые вдохновляющие идеи и намерения. И, конечно, новые иллюзии и страхи ... И так по кругу.

Эффективная команда для работы на первом этапе такого цикла обязательно содержит двух человек с типами (Робеспьер, Лондон)/Луна и (Гамлет, Достоевский)/Сила. Луна легко создает иллюзии, глубоко переживает, делая проблему из подсознательных страхов. Сила способна навести порядок, как в собственных представлениях о новой теме, так и в окружающей действительности для внедрения этой темы.

Но эти двое не смогут преобразовать иллюзии и опасения в созидательное наведение порядка, если будут работать напрямую друг с другом. Чтобы психологический двигатель заработал, нужны еще два человека:

- один для взаимодействия с Луной (на первом этапе цикла) по преобразованию страхов в мотивированное желание их преодолеть, и для взаимодействия с Силой (на втором этапе цикла) по собственно наведению порядка, реализации этого мотивированного желания и завоевания нового места на рынке;
- второй человек вместе с Силой (на третьем этапе цикла) находят возможности дальнейшего улучшения бизнеса в новых достигнутых рыночных условиях, а вместе с Луной (на четвертом этапе цикла) выявляют новые основания для опасений и страхов.

В выборе этих двух участников эффективной команды по преодолению страхов развития бизнеса возможны несколько разных вариантов, которые создают нюансы протекания процесса, но не меняют его основной направленности.

1. Луна Робеспьер, Лондон	2. Семерка Кубков Жуков, Бальзак	3. Сила Достоевский, Гамлет	4. Маг Гексли, Дюма
	2. Девятка Пентаклей Габен, ДКихот		4. Королева Скипетров Есенин, Наполеон
	2. Тройка Скипетров ДКихот, Жуков		4. Семерка Мечей Наполеон, Гексли
	2. Десятка Кубков Габен, Бальзак		4. Паж Кубков Есенин, Дюма

Например,

- (ДКихот, Жуков)/Тройка Скипетров мотивирует Луну на проработку ее страхов, как эффективное вложение в будущий успех, а Силу – на наведение порядка именно с точки зрения социального успеха;
- (Наполеон, Гексли)/Семерка Мечей вместе с Силой разрабатывает оптимальный подробный план действий, учитывающий все возможные варианты развития событий, а Луне также подробно в деталях объясняет, как лучше всего выходить из любой возможной пугающей ее ситуации.

Другими словами, Луна это проблема из подсознания, неосознаваемая проблема, иллюзия, страх. На Тройке Скипетров решать эту проблему и двигаться в сторону её осознания – выгодное вложение сил и средств. Далее приходит Сила – нужное состояние для эффективного решения этой проблемы. Завершается Семеркой Мечей – бизнес выстраивает свои цели и планы на основе нового взгляда на мир и своего обновленного состояния.

## 10.2 Выход из застарелой проблемы

Это - второй этап цикла решения проблем развития бизнеса. Бывает так, что в бизнесе длительное время накапливается какая-то проблема. Ее или не понимают или отмахиваются, снова и снова откладывая решение до лучших времен. И наконец, наступает момент, когда откладывать больше нельзя. И тут хорошо подходит команда, основу которой составляют (Штирлиц, Максим)/Повешенный и (Драйзер, Гюго)/Солнце. Но напрямую им взаимодействовать сложно, нет стимула к движению. Нужна поддержка еще двух человек, которые будут как бы подталкивать друг друга по цепочке. Здесь возможны варианты:

	2. Семерка Кубков Жуков, Бальзак		4. Маг Гексли, Дюма
1. Повешенный Штирлиц, Максим	2. Девятка Пентаклей Габен, ДКихот	3. Солнце Драйзер, Гюго	4. Королева Скипетров Есенин, Наполеон
	2. Тройка Скипетров ДКихот, Жуков		4. Семерка Мечей Наполеон, Гексли
	2. Десятка Кубков Габен, Бальзак		4. Паж Кубков Есенин, Дюма

Например,

Повешенный жестко обозначает проблемную зону и вынуждает бизнес взяться за ее решение. Затем Десятка Кубков создает значимое событие, которое переворачивает жизнь и меняет эмоциональное отношение (например, к сотрудникам, клиентам, меняет формат рекламы). Далее Солнце помогает совместить вновь возникшие представления с уже существующей социальной реальностью. Затем эти представления усилиями Пажа Кубков получают возможность реализоваться, и перейти в новую реальность, где уже нет изначальной застарелой проблемы.

## 3. Реализация амбиций

Это - третий этап цикла решения проблем развития бизнеса. Как правило, бизнес стремится к каким-то целям. И видит некую вершину, которую еще предстоит покорить. На предыдущем шаге бизнес героически справился с застарелыми проблемами, которые мешали его движению к заветной вершине. И теперь он продолжает двигаться дальше уже грамотно, реализуя свои амбиции по собственным правилам, не впадая в ненужные зависимости, например, от капризов контрагентов. Эта стадия наступает тогда, когда в организации сформирован профессиональный подход к управлению.

Наиболее успешно с задачей реализации амбиций справится команда, среди членов которой присутствуют носители четырех разных моделей психики. Две модели – основные – это (Жуков, Габен)/Дьявол и (ДКихот, Бальзак)/Верховная жрица. И две модели поддержки, обеспечивающие движение команды, здесь могут быть различные пары:

	2. Справедливость Гюго, Максим		4. Двойка Мечей Лондон, Достоевский
1. Дьявол Жуков, Габен	2. Четверка Пентаклей Штирлиц, Драйзер	3. Верховная жрица ДКихот, Бальзак	4. Девятка Кубков Гамлет, Робеспьер
	2. Четверка Скипетров Драйзер, Максим		4. Рыцарь Мечей Робеспьер, Достоевский
	2. Колесо Фортуны Штирлиц, Гюго		4. Пятерка Кубков Гамлет, Лондон

Например,

Дьявол вместе с Колесом Фортуны выделяют из бизнес-процессов организации те, где хотели бы снять зависимость от контрагентов и находят способы как это сделать на новом уровне. Далее Колесо Фортуны вместе со Жрицей по ходу реализации найденных способов уточняют

истинное положение бизнеса, а Жрица вместе с Пятеркой Кубков ясно осознают, что надо делать дальше для достижения желанной бизнес-вершины. И наконец, Пятерка Кубков вместе с Дьяволом находят более тонкие моменты в бизнес-процессах, которые стоит исправить. Цикл повторяется.

## 10.4 Решение проблем через расширение компетенций

На четвертом этапе любого цикла команда действует как бы, не прилагая усилий, все происходит естественным образом, само собой – без спешки, но всегда вовремя.

Проблемы развития бизнеса здесь не выглядят проблемами. Очевидно, что надо мониторить появление «узких мест» в компетенциях сотрудников, и приобретать недостающий опыт путем непрерывного обучения и внедрения результатов в бизнес-практику. И снова мониторить.

Подходящие команды для такого подхода содержат двух неизменных участников. Это (Дюма, Наполеон)/Отшельник, который неспешно разбирается в вопросах нехватки компетенций, и (Гексли, Есенин)/Верховный жрец, который обучает персонал или организует необходимое обучение. Для еще двух участников возможны варианты:

1. Отшельник Дюма, Наполеон	2. Справедливость Гюго, Максим	3. Верховный жрец Гексли, Есенин	4. Двойка Мечей Лондон, Достоевский
	2. Четверка Пентаклей Штирлиц, Драйзер		4. Девятка Кубков Гамлет, Робеспьер
	2. Четверка Скипетров Драйзер, Максим		4. Рыцарь Мечей Робеспьер, Достоевский
	2. Колесо Фортуны Штирлиц, Гюго		4. Пятерка Кубков Гамлет, Лондон

## 11. Эффективные HR-команды

### 11.1 Управление методом «кнута и пряника»

Управление персоналом «от аварии до аварии». Само управленческое вмешательство происходит в каких-то экстренных проблемных ситуациях - пьянство на работе, аварии и т.п. (Повешенный), затем идет период затишья, когда кажется, что всё в порядке, но новая ситуация уже незаметно зреет. (Отшельник) и в итоге бизнес снова приходит к проблемной ситуации, в которой требуется резкое, жесткое управленческое решение.

Обязательными участниками такой команды будут (Штирлиц, Максим)/Повешенный и (Дюма, Наполеон)/Отшельник. Еще двух участников можно выбирать из списка:

1. Повешенный Штирлиц, Максим	2. Рыцарь Пентаклей Дюма, Достоевский	3. Отшельник Дюма, Наполеон	4. Четверка Кубков Бальзак, Максим
	2. Король Кубков Наполеон, Гамлет		4. Десятка Мечей ДКихот, Штирлиц
	2. Шестерка Кубков Гамлет, ДКихот		4. Туз Пентаклей Штирлиц, Наполеон
	2. Тройка Кубков Достоевский, Бальзак		4. Десятка Скипетров Максим, Дюма
	2. Девятка Мечей Достоевский, ДКихот		4. Туз Скипетров Максим, Наполеон

## 11.2 Обязательное обучение

Управление персоналом путём запудривания мозгов – руководитель или пугает или манипулирует сотрудниками так, чтобы те приносили бизнесу прибыль (Луна), однако затем возникает необходимость учить людей и в процессе обучения сотрудники меняются (Верховный жрец) В результате чего приходится подбирать новые способы воздействия на людей, чтобы ими управлять.

Обязательными участниками такой команды будут (Робеспьер, Лондон)/Луна и (Гексли, Есенин)/Верховный жрец. Еще двух участников можно выбирать из списка:

1. Луна Робеспьер, Лондон	2. Семерка Пентаклей Гюго, Жуков	3. Верховный жрец Гексли, Есенин	4. Королева Мечей Лондон, Гексли
	2. Паж Скипетров Драйзер, Габен		4. Пятерка Мечей Робеспьер, Есенин
	2. Шестерка Пентаклей Габен, Робеспьер		4. Паж Мечей Гексли, Гюго
	2. Туз Кубков Жуков, Лондон		4. Двойка Скипетров Есенин, Драйзер
	2. Паж Пентаклей Гюго, Габен		4. Восьмерка Кубков Лондон, Есенин

## 3. Стратегическое управление персоналом

Управление, когда руководитель хорошо видит людей, предвидит управленческие проблемы (Верховная жрица) и предлагает правильное решение. Затем происходит активное настраивание людей на работу (с Королем Кубков), уверенное движение в указанном направлении (с Рыцарем Пентаклей), использование прошлого опыта для решения новой задачи (с Шестеркой Кубков), использование удачного стечения обстоятельств (с Тройкой Кубков) или просто осуществление принятого решения в нужный момент (с Десяткой Мечей). Тем самым происходит наведение необходимого порядка (Сила). После чего работники отказываются от устаревших приемов работы (с Десяткой Мечей), находят новые точки роста (с Тузом Скипетров), выходят на новый уровень организации работы (с Десяткой Скипетров) и т.п. А затем возникают новые проблемные точки, которые в свою очередь руководитель вовремя замечает.

1. Верховная жрица ДКихот, Бальзак	2. Рыцарь Пентаклей Дюма, Достоевский	3. Сила Достоевский, Гамлет	4. Четверка Кубков Бальзак, Максим
	2. Король Кубков Наполеон, Гамлет		4. Десятка Мечей ДКихот, Штирлиц
	2. Шестерка Кубков Гамлет, ДКихот		4. Туз Пентаклей Штирлиц, Наполеон
	2. Тройка Кубков Достоевский, Бальзак		4. Десятка Скипетров Максим, Дюма
	2. Десятка Мечей Достоевский, ДКихот		4. Туз Скипетров Максим, Наполеон

#### 4. Совмещение социальных и индивидуальных программ

Управление сотрудниками за счёт их собственных амбиций, желания занять высокое место и побольше заработать (Дьявол). Затем объединяются стремления, желания сотрудников и бизнеса – в результате чего возникают новые взаимоотношения (Солнце). После чего у сотрудников возникают новые амбиции.

Обязательными участниками такой команды будут (Жуков, Габен)/Дьявол и (Драйзер, Гюго)/Солнце. Еще двух участников можно выбрать из списка:

1. Дьявол Жуков, Габен	2. Семерка Пентаклей Гюго, Жуков	3. Солнце Драйзер, Гюго	4. Королева Мечей Лондон, Гексли
	2. Паж Скипетров Драйзер, Габен		4. Пятерка Мечей Робеспьер, Есенин
	2. Шестерка Пентаклей Габен, Робеспьер		4. Паж Мечей Гексли, Гюго
	2. Туз Кубков Жуков, Лондон		4. Двойка Скипетров Есенин, Драйзер
	2. Паж Пентаклей Гюго, Габен		4. Восьмерка Кубков Лондон, Есенин

#### 12. Эффективные маркетинговые команды

1. Поиск, выявление проблемных мест целевой аудитории, острые социальные потребности, которые невозможно не заметить (Повешенный) и дальнейший отбор среди этих потребностей наиболее важных, подходящих конкретному бизнесу (Верховная жрица).

1. Повешенный Штирлиц, Максим	2. Восьмерка Пентаклей Бальзак, Штирлиц	3. Верховная жрица ДКихот, Бальзак	4. Пятерка Пентаклей Дюма, Гамлет
----------------------------------	--	--	--------------------------------------

2. Заморочить голову клиенту (увлечь мечтой), повлиять на него так, чтобы он захотел купить продукт (Луна) и дальнейшая привязка к этому продукту, так, чтобы человек не захотел от него отказаться (Дьявол).

1. Луна Робеспьер, Лондон	2. Король Мечей Жуков, Робеспьер	3. Дьявол Жуков, Габен	4. Шестерка Скипетров Гексли, Драйзер
------------------------------	-------------------------------------	---------------------------	--

3. Глубокое исследование мотивации и потребностей рынка, основательное погружение в головы целевой аудитории (Отшельник) и дальнейшая работа с выявленными потребностями, предложение оптимального продукта, соответствующего им и продвижение на лидирующие позиции (Сила)

1. Отшельник Дюма, Наполеон	2. Восьмерка Пентаклей Бальзак, Штирлиц	3. Сила Достоевский, Гамлет	4. Пятерка Пентаклей Дюма, Гамлет
--------------------------------	--	--------------------------------	--------------------------------------

4. Работа с наиболее базовыми потребностями, эволюция целевой аудитории, обеспечение развития собственных клиентов (Верховный жрец) и дальнейшее совмещение ресурсов и желаний бизнеса с потребностями ЦА (Солнце)

1. Верховный  
жрец  
Гексли, Есенин

2. Король Мечей  
Жуков, Робеспьер

3. Солнце  
Драйзер, Гюго

4. Шестерка Скипетров  
Гексли, Драйзер