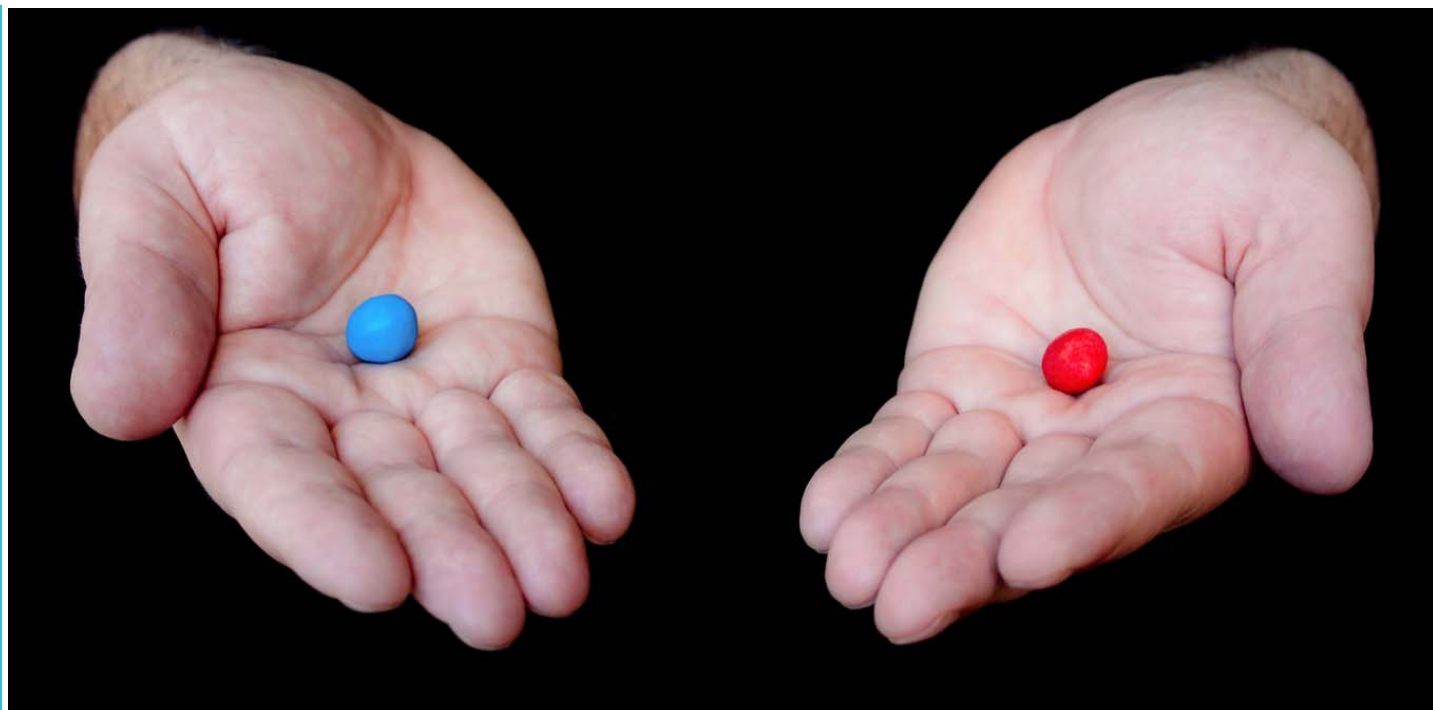


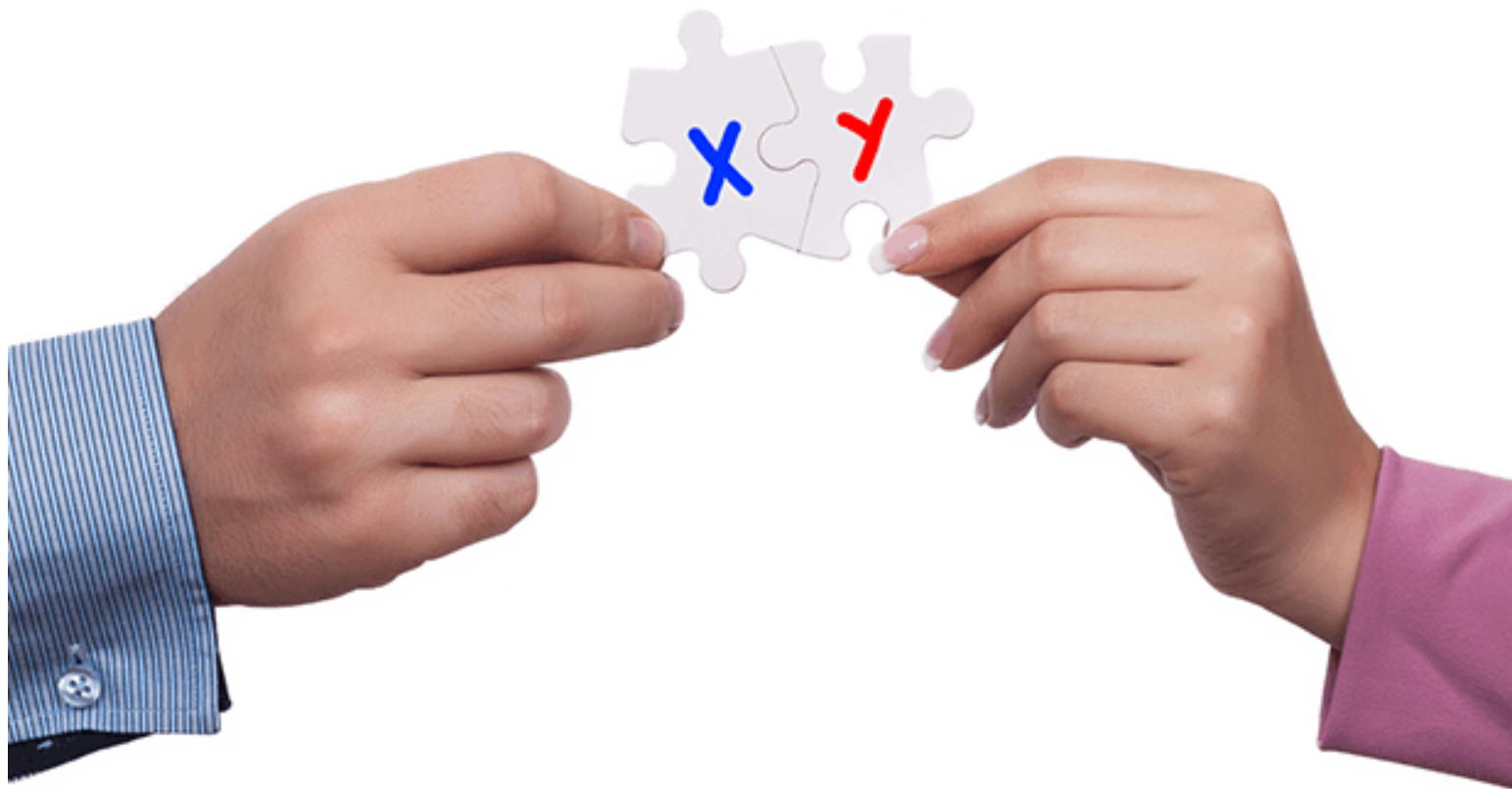
Dream Team

КАК СДЕЛАТЬ ТАК, ЧТОБЫ ОДНА МЕЧТА ВЫПОЛНЯЛА
ДРУГИЕ?



Начало:









FLOW:

- Стоп факторы
- Создать условия
- Добавить стимулов



Мотивация:

McClelland's

- **Achievement** (Достижение)
- **Affiliation** (Прием в команду)
- **Power** (Власть)

Ichak Adizes

- **Producing results** (Производитель)
- **Administering** (Администратор)
- **Enterpreneuring** (Предприниматель)
- **Integrating** (Интегратор)

Pygmalion Motivation

- **Low Performer as Expected** (Ожидаемо медленные)
- **Self-Motivated Performers** (Самотивированные производительные)
- **Under-Performers** (Ожидали большего)
- **High Performance As Expected** (Ожидаемо высокопроизводительные)

Литература:

- Herzberg's
Motivators and Hygiene Factors 1950
- Douglas McGregor
Theory X and Theory Y 1960
- McClelland's
Human Motivation Theory 1961
- Robert Rosenthal and Lenore Jacobson's
Pygmalion effect or Rosenthal effect 1979
- Sirota's
Three-Factor Theory
(surveys from over 4 000 000 workers) 2005
- Ichak Adizes
Understanding Management Styles

Yevgen.Schekotihin

