

当有年轻人问如何才能在职场中走得更远时，我总是善意地告诉他们，要做一个靠谱的人。

为什么？

因为环境变化越来越快，尤其是经济形势不好的时候，很容易失业。

在这个时候，市场上有能力更强，相对来说还更便宜的人，很多公司也把危机当成了汰换人才的窗口期。

但无论外界怎么变，在企业中，还是有一类人非常受欢迎，这一类人就是靠谱的人。

靠谱是非常稀缺的品质，靠谱的人，大家都抢着要。

什么样的人靠谱的？在我看来，要具备三种能力：沟通闭环能力、填坑的能力、内心复原力。

沟通闭环能力

沟通闭环能力，这也是很多人在职场中所欠缺的。

在职场中，经常发现这样的情况，比如有一项任务，需要他的协同，你跟他说了，你以为他清楚了。结果到了交付的时候，他说他忘了。

比如你告诉他，你需要一把锤子，你认为给他说明白了，结果到用的时候，他给你找来的是一把斧头。

在职场上，最可怕的，就是“以为”。

人跟人跟沟通，你以为人家对这事儿理解了、放心上了、记住了，其实都是你以为，如果不经过反复确认和提醒，任何事情都有被遗忘的风险。

如何解决这个问题？

美国的戴明博士发明了布置任务五遍沟通法”，被日本企业广泛应用。

第一遍：交待清楚事项；

第二遍：要求员工复述；

第三遍：和员工探讨此事项的目的；

第四遍：做应急预案；（做这件事情会不会出现意外，什么情况汇报，什么情况自己做决定）

第五遍：要求员工提出个人见解；（如果让自己做有什么建议和想法）

我们作为一个完整系统中的一环，一定要保证不要让信息在自己这一环节断掉。

怎么做到沟通闭环？

如果你是信息的接收者，那你一定要多听、多问，还和对方确认一下。

如果你是信息的发起者，那你一定要把事情交代清楚，不要让对方去猜。

没有沟通闭环的能力，工作就是低效乃至无效的。有沟通闭环能力，是对自己和对他人负责。

所以靠谱的人，一定能在自己负责的环节完成沟通闭环。

填坑的能力

填坑能力也非常重要，做好自己的工作是本分，最能体现一个人的职业性。但能填坑，才最见一个人的能力。

怎么说？

在工作中，很多事情，是需要通过合作拿到结果的。

你做好了自己这一部分，但不能保证最后拿到结果。如果你合作的同事掉链子了怎么办？

很多人说，我要不断地提醒他，我要告诉他，要让他完成自己的工作，因为这是我们共同的结果，我和你共同背负了责任。

这么做，有一些人，可能会觉得你在帮他，你是好心，在善意地提醒他。

但也有一些人会觉得你侵犯了他的边界。他认为，我们划分了责权利，你干你的，我干我的，我干不干是我的事，你为什么要干预我的工作？

追过程是领导的权利，而不是你的权利，我们是平级，或者我们是平行部门，你如果追过程，就越界了。

我之前写过一篇文章，专门说了边界感，一旦别人认为你越位，你和他的关系会变得微妙且复杂。

负责的态度是对的，但方法不够好。

如何解决？我认为就是要有填坑的能力。

当他掉链子了，领导非常焦虑的时候，你可以站出来解决问题。

一件事没人愿意做，或者没人能做的时候，老板看向大家，这时你举手说，我可以。

你能把这个坑及时补上，最后拿到结果，这就是白马骑士。

把事情做出来，最能体现一个人的价值。只要老板不傻，他就一定会注意到你的表现，积累信任积分后，他会更加重用你。

要做到这一点很难，社会分工，让我们的工作变得更高效率。但也让很多人只能掌握一部分技能，所以不但要把自己的优势放大，如果可以，还要长出其它的能力，成为复合型人才。

补位的能力是稀缺的，能补位，一定会在职场上大放异彩。

所以填坑既是一种能力，也是一种艺术。

内心复原力

最后是内心复原力。

为什么需要内心复原力？在你填坑的过程中，你觉得本来是属于他的责任，为什么最后还要我帮他填坑？为什么我是团队中干得最多的？

你觉得委屈，觉得很受伤，有这样的想法是正常的，而面对委屈，大家的应对方法其实是不一样的。

有复原力的人，会自己舔伤口。他们心力强大，无论现状有多无奈，都能很快平复情绪，转而关注“此刻我能做什么”。

而没有复原力的人，则会一直陷入情绪内耗。

比如领导问：“这个事情怎么还没做？”

哪怕只是稍微带了点批评语气，他就忍不住展开一系列联想：“领导是不是觉得我不行？我是不是要被辞退了？这不是我的错，我要不要找他说？我说了，同事会不会对我有意见？”

他受不了，一直在委屈的情景里。人的精力是有限的，当他进入了精神内耗，反而无法聚焦到事情本身，最后也就越来越乱。

乔布斯说，要招十分人才，不用呵护他的自尊。

因为真正优秀的人，不会限于情绪的泥沼，受伤了，能很快复原，转头想该如何解决问题。在没人承担责任时，也能挺膺负责。

内心有复原力，往往能坚持到最后，做到“剩者为王”。

最后总结一下，
想在职场上走得
远，无论你在什么层级，都需要
具备三种力。分别是：沟通闭环能力、及时补位的能力和内心复原力。