



المحور (٣) المدخل السلوكي

اعتمد المدخل التقليدي على الجوانب المادية كـ حافز لزيادة الإنتاجية ولكن مع مرور الوقت حدثت تغيرات اجتماعية وحضارية جوهرية خلال فترة العشرينات والثلاثينات تميزت هذه الفترة بظهور الإنتاج الكبير وارتفاع مستوى المعيشة وتحسنت ظروف العمل وقد انعكس هذا التطور على زيادة الإنتاجية وانخفاض ساعات العمل إلى أقل من خمسين ساعة أسبوعياً في خضم هذي التغيرات اعترف المدراء بالجانب الإنساني وأصبحوا يوجهون ويقودون العاملين من خلال سلوك عقلائي

ظهرت دراسات الدراسات: لعوامل غير المادية وأثرها الكبير في رفع المستوى الأداء وزيادة الإنتاج.. من أبرز هذه الدراسات :

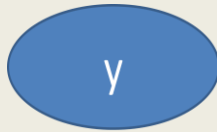
✚ تجارب هاو ثرون :

ركز على العوامل الطبيعية الضوء والحرارة والضوضاء واكتشف أنها لا تؤثر على الإنتاج وأن هناك عوامل نفسية وشخصية تؤثر على الفرد في الإنتاج

✚ اكتشف التون مايو

اكتشف ان العلاقات الانسانية تؤثر على زيادة الإنتاج وتعود إلى شعورهم بأن هناك من يهتم بهم

✚ العالم دوجلاس ونظرية (X) نظرية (Y)



أن المروسين يحبون العمل وعلى قدره تحمل المسؤولية ولديهم حس عالي على الرقابة والابتكار

▶ تأثر دوجلاس بدراسة هاثلون في الجانب الإنساني

▶ المدير الذي يتبع هذه النظرية يرى إن المروسين

▶ لا يحبون العمل ولا يتحملون المسؤولية

▶ وليس لديهم طموح ويجب استخدام التهديد والوعيد

▶ والعقاب لتنفيذ الاعمال ويميلون للانقياد وليس القيادة

المدخل الكمي

يركز هذا المدخل على الأساليب الكمية كـ النماذج الرياضية والإحصائية تساعد الإدارة في حل المشاكل الإدارية واتخاذ القرارات المناسبة وينقسم إلى:

٢- بحوث العمليات

١- إدارة العمليات

الغرض منه تنمية عدد من النماذج الرياضية . مثال نفترض إن شركة صناعية تبيع ١٠ ريال في الوحدة الواحدة من المنتج (x1) وعشرين ريال من المنتج (x2) وبالتالي يظهر نموذج الربح بهذه الشركة على النحو التالي:

$$Y=10x_1+20x_2$$

وتسمى هذه الدالة دالة الربحية والتي ترتبط بعدد الوحدات المباعة من (x1) و (x2)

وبافتراض أنها باعت ألف وحدة من (x1) والفي وحدة من (x2)

$$Y=10(1000) + 20(2000)$$

تحتوي ادارة العمليات على العديد من الانشطة والعمليات التي تتعلق بتحويل المدخلات إلى مخرجات في شكل سلع وخدمات ويتم استخدام العديد من الأساليب الرياضية مثل البرمجة الخطية ونماذج شبكات الاعمال وكل هذه الأساليب يمكن تطبيقها على الادارة في مجالات