



جامعة الجميع الذكية
EVERYONE'S SMART UNIVERSITY

Everyone's Smart University

Assignment 1 (Spring 2021)

اسم الطالب : أفنان خالد الحمود

الرقم الجامعي : 2021203395

Section

Master

Date

Thursday

18 / 02 / 2021.

Course Code

(PMG511)

PROJECT LEADERSHIP

Instructions:

- يغلق الواجب يوم الإثنين ١ مارس في تمام الساعة ٩ مساءً.
- الواجب سؤال واحد مقالي من ٤ درجات ما لا يقل عن ١٥٠ كلمة باستخدام font 12.
- الإجابة على الواجب باللغة الإنجليزية واللغة العربية مع مراعاة أن تكون المصطلحات باللغة الإنجليزية
- يرجى ضرورة التحويل إلى صيغة pdf بعد الانتهاء من الواجب ورفعته على المودل.
- الحل يكون على هذا النموذج الخاص بالجامعة فقط ولن تقبل أي مستندات أخرى.

Instructor's Name:

Dr. Sara Adel

الواجب الاول

خلال دراستنا في مقرر القيادة في المشاريع، تعلمنا ما هو الفرق بين المدير والقائد، أضف إلى ذلك أننا تطرقنا أيضاً إلى سمات وأنماط القادة والقيادة.

في واجبنا الأول، ستقوم بالبحث والكتابة **عن قائد مشروع من اختيارك**. ضع في اعتبارك سماته وأساليبه وأنماطه واكتشف أي من المواقف المختلفة لقيادته في مؤسسته أدت إلى اختيارك إياه.

مهمتك هي:

١. حدد قائداً أياً كان "مثالاً جيداً أو مثالاً سيئاً للقيادة".
٢. ابحث عن القائد الذي اخترته، وحدد الدليل على سماته وأنماطه ومواقفه القيادية.
٣. اكتب مقالاً **من أربع فقرات** يصف القائد الذي اخترته:
 - أولاً، قم بتقديم قائدك، واذكر سبب اختيارك له / لها. هل كانت قيادته فعالة أم غير فعالة؟
 - ثم بعد ذلك، اكتشف سمات وأسلوب ونمط قائدك، ولماذا اخترت هذا الأسلوب أو النمط له / لها.
 - بعد ذلك، صف الموقف القيادي الذي أثر بك وجعلك تختار الحديث عن هذا القائد. وأن لهذا السبب انت اخترت له هذا النمط القيادي.
 - أخيراً، اتم بوصفاً موجزاً لأسلوبك الشخصي في القيادة ومدى فعاليته بالنسبة لك.

مع تمنياتي بالتوفيق....

كين كوتاراجي :

- ولد في طوكيو في اليابان سنة 1950م ، كان يتميز بالفضول الشديد وهو طفل تجاه الآلات و الألعاب و غالباً مايقوم بالعبث بالألعاب و يقوم بتفكيكها ليرى كيف تعمل ، حمل هذا الفضول منذ الطفولة و كان سبباً في تخصصه بمجال الالكترونيات المعقدة بجامعة الاتصالات الكهربائية ، و مباشرةً بعد تخرجه بدأ العمل في مختبرات سوني للأبحاث الرقمية .

وفي وقت قصير جداً اكتسب سمعة طيبة في حل المشاكل و استمرار المشاريع بالعمل يعني مافي أي مشروع يتوقف عن العمل بسبب مشكلة معينة الا وتجد كوتاراجي حلاً للمشكلة و استمر المشروع ، من المشاريع الناجحة شاشات ال سي دي و الكاميرات الرقمية .

سبب اختياري لهذا القائد حيث أوضح لنا كيف يكون الفضول للتعلم و الإنجاز و الإصرار سبب النجاح .كانت قيادته فعالة ، فقد أثر في الكثير من الأشخاص بسبب إنجازاته .

- من صفات القائد كين كوتاراجي لديه رؤية للمستقبل و بعد نظر ، دائم التفكير للابتكار و خلق أفكار جديدة.

القائد كين كوتاراجي من ضمن Democratic Leadership Style وذلك بسبب إتمامه للعمل بجودة عالية و المشاركة مع أعضاء الفريق و العمل بطريقة ممتعة. أيضاً يصنّف ضمن Transformational Leadership Style وذلك لمدى تأثيره على نفسه و أعضاء مجلس الإدارة و أعضاء الفريق و غيرهم ، ودائماً نتيجة العمل تظهر خارج عن المألوف مبدع جداً. وأخيراً يصنّف ضمن Charismatic Leadership Style حيث أنه واثق جداً من نفسه ، لديه رؤية ، ويخلق المستحيل لتحقيق الأهداف و إشباع فضوله.

- في عام 1980، أدرك كين كوتاراجي الفرص الموجودة في ألعاب الفيديو ، و في هذا الوقت لم يكن المديرين التنفيذيين في شركة سوني مهتمين أبداً في مجال الألعاب .عندما أعلنت نينتندو عن حاجتها إلى معالج صوتي في جهازها القادم ، قبل كين كوتاراجي مباشرة الطلب وقام بالعمل عليه سراً دون أن يعرف أي أحد من المسؤولين في الشركة .وعندما اكتشف المسؤولون في شركة سوني غضبوا جداً لدرجة أنهم أوقفوا المشروع و كانوا على وشك طرده من الشركة .

و على الرغم من الأجواء المعادية للألعاب في شركة سوني ، استطاع كوتاراجي أن يقنع المسؤولين عن أبحاثه في تطوير مشغل أقراص السي دي لجهاز نينتندو القادم . و النتائج الناجحة لمشغل الأقراص اذهلت نينتندو بشكل كبير جداً لدرجة تحمست لدخول شراكة مع سوني لتطوير جهازيهما ذات علامة تجارية لشركة سوني ،و من نتائج هذا المشروع أخرج لنا جهاز بلاستيشن بنسخته الأولى .

و في عام 1991، أعلنت شركة سوني في معرض الالكترونيات على الجهاز الجديد بلايستيشن بالتعاون مع نينتندو ، لكن الصدمة انه في اليوم التالي أعلنت نينتندو و في نفس المعرض عن فك شراكتها مع سوني ، وعمل شراكة جديدة مع فليبيس. هذا صدم الجماهير و كين كوتاراجي حتى شركة سوني نفسها لم تكن تعلم بهذا الأمر .

و هنا كان الحافز الأكبر لكين كوتاراجي للعمل على جهاز ألعاب خاص بهم. كين كوتاراجي كان يسهر ليالي كثيرة في العمل و هذا بسبب أن الأمر كان جداً ممتع وأنه مثير للاهتمام مما جعله ينسى الوقت ، و من جهة أخرى أعضاء مجلس إدارة سوني كان يرون الدخول في مجال الألعاب الفيديو مقامرة خطيرة جداً ،ولكن كين كوتاراجي كان متحمس و لديه إصرار كبير لإكمال المشروع.وبعد سنوات قليلة تم إطلاق جهاز بلاستيشن الأصلي و الذي حقق نجاحات مبهره ليصبح أفضل جهاز ألعاب في تلك الحقبة و وضع شركتي سيقما و نينتندو في موقف لا يحسدون عليه و حتى إدارة سوني وقتها انصدمت من النتائج رغم محاربتهم لفكرة كين كوتاراجي . قاد كوتاراجي

قسم تطوير البلايستيشن و الذي أصبح أهم قسم في شركة سوني . ومع إنتهاء كين كوتاراجي من تطوير جهاز بلايستيشن ٢ سيطر الجهاز على ٦٦٪ من حصة سوق ألعاب الفيديو .

و من هنا بدأ يلعب النجم كين كوتاراجي في عالم الأعمال بسبب نجاحاته المبهرة ، حتى تم ذكره في مجلة تايم كواحد من أكثر ١٠٠ شخصية مؤثرة لعام 2004 . ترقى كين كوتاراجي ليصبح نائب الرئيس التنفيذي لمجموعة سوني و مسؤول التشغيل الرئيسي لسوني العالمية في عام 2003 . و توالى الترقيات والمناصب حتى أصبح مستشاراً أعلى للتقنية في سوني في حلول عام 2011 وحتى الآن .

لولا عناد كوتاراجي لمجلس إدارة سوني و رفضهم لمجال ألعاب الفيديو ، لما كان لدينا اليوم جهاز بلايستيشن.

- بالنسبة لي كقيادة فعّالة هو المشي على أسلوب Transformational/Visionary Leadership Style ، حيث يكون فيه الإبداع و التفكير عن خارج الدائرة ويكون لدي فرصة لتجربة جميع الاحتمالات الممكنة لتحقيق الأهداف ، و أيضاً العمل مع أعضاء الفريق بكل سهولة و التواصل معهم بشكل واضح و مشاركة الأفكار والحلول لأي مشروع ، أيضاً يخلق روح التعاون والإنجاز المستمر ففي النهاية لا يوجد أي عضو خاسر هنا .