



管理学的共性

Xie Ming, PhD

Associate Professor

School of Mechanical & Aerospace Engineering

mmxie@ntu.edu.sg

Singapore

October 2013



提纲

- 开场白
- 管理的系统
- 管理的定义
- 管理的层次
- 管理的目标
- 管理的工具
- 结束语



开场白



管理应人而异...

- 中国式管理
- 日本式管理
- 美国式管理
- 欧洲式管理
- 等等

重情
重理
重德
重法
重义
重结果
重流程
重因缘



人都出自同一张蓝图...

- 同源 (同一设计者)
- 同根 (同类制造者)
- 同途 (同类使用者)

求同存异



学习管理学的共性!



创新管理学!



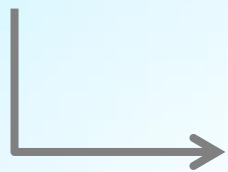
人为什么要学习?

→ 学习使人进步, 骄傲使人落后!

→ 好好学习, 天天进步!



人为什么要创新？



发展高科技
促进产业化
提高文明度



好好创新, 天天提高!



管理的系统



论点一

- 世界是由系统构成的。

山川

河流

气象

社会

等等



论点二

- 社会是由以人为主体的系统构成的。

政治系统

经济系统

教育系统

国防系统

等等



论点三:

- 以人为主体的系统是反馈控制系统。

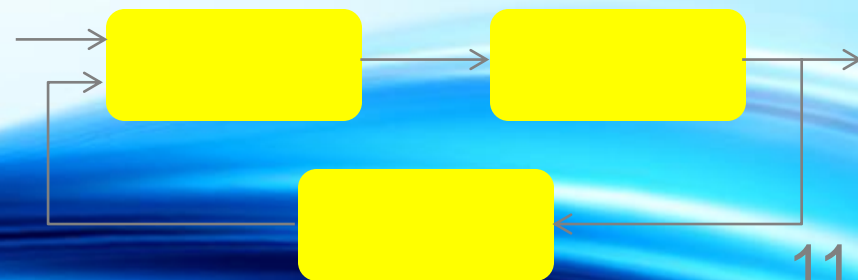
认知

决策

控制

执行

反馈



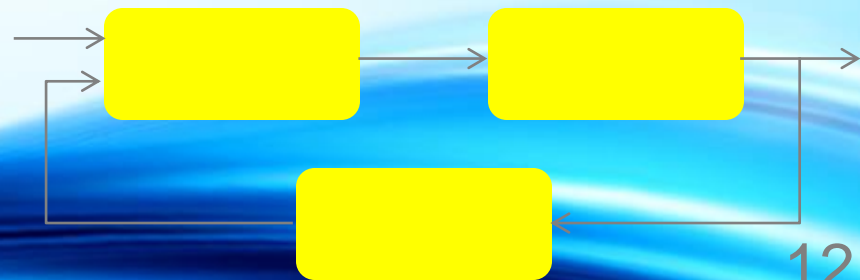


论点四

- 反馈控制系统的期望输出与决策有关



不怕做不到, 就怕想不到!



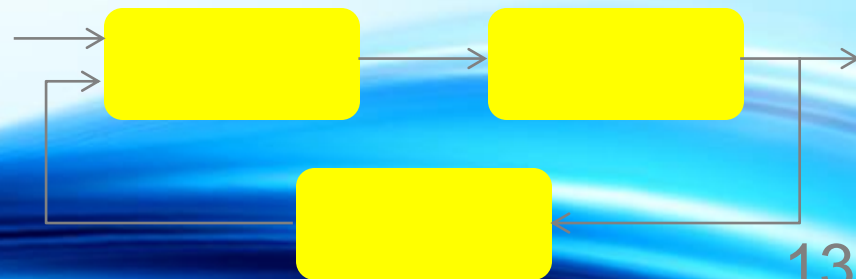


论点五

- 反馈控制系统的输出精度与反馈有关

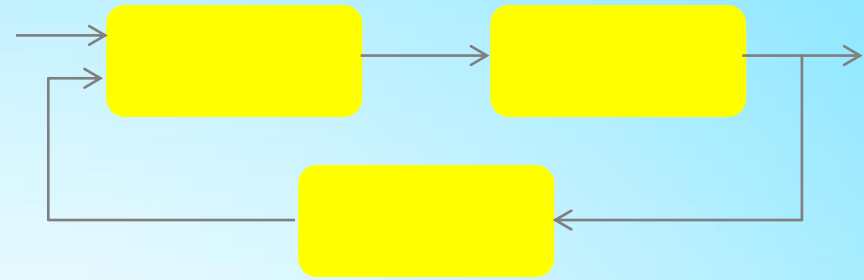


统计造假是最大的干扰源和错误源!

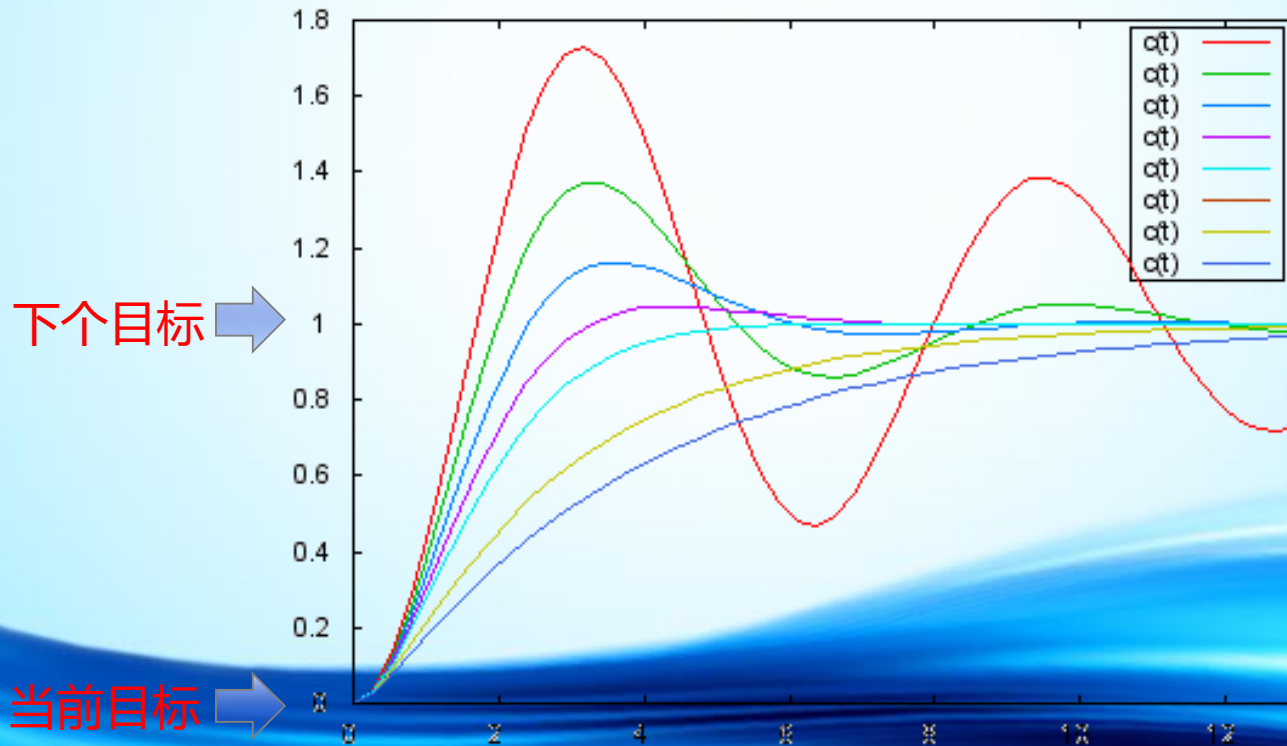




论点六



- 反馈控制系统的响应由动态响应和稳态响应组成

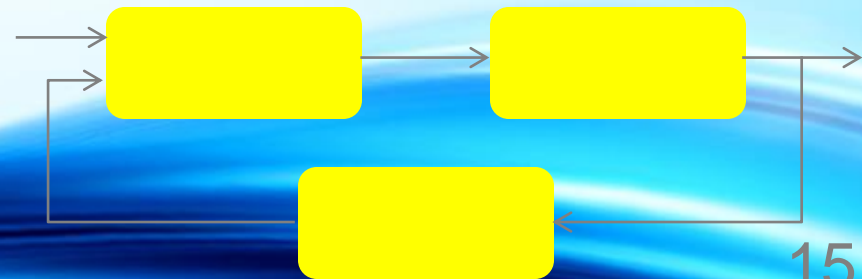




论点七

- 个人的思想和行为决定个体的
 - 输出性质,
 - 输出质量,
 - 输出数量。

什么是管理?

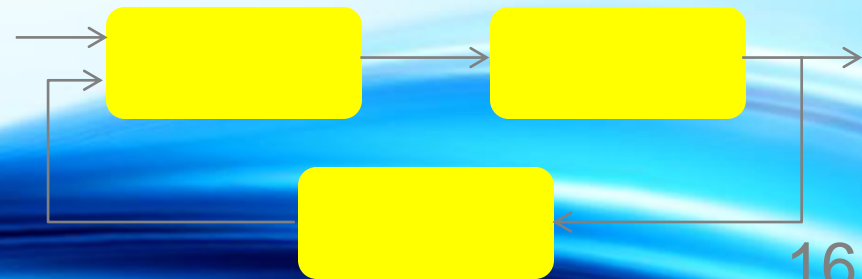




论点八

- 群体的思想和行为决定群体的
 - 输出性质,
 - 输出质量,
 - 输出数量。

什么是管理?





管理的定义



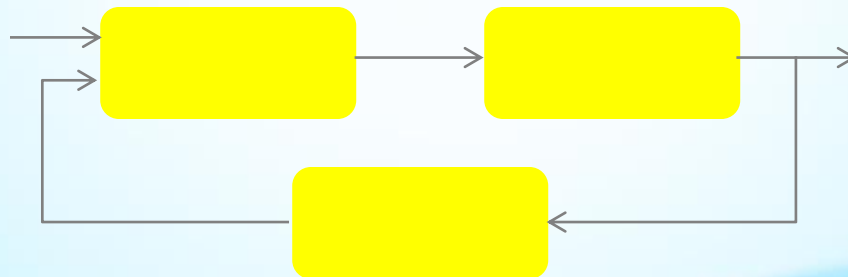
讨论

- 管理是指: 管人理事吗?



一个定义

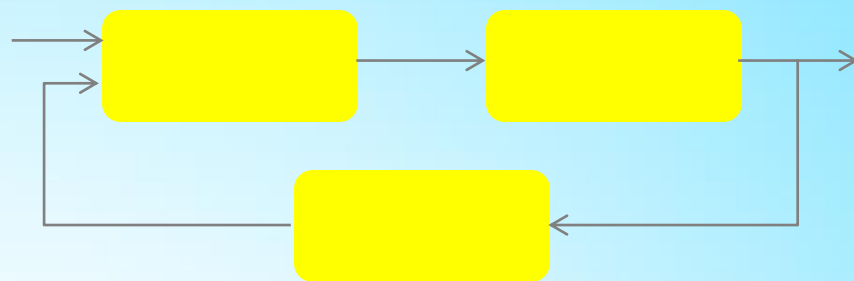
- 管理学是一门研究以人为主体的各类反馈系统的运行和控制规律的学科。





二个核心

- 管住思想 → 认知, 决策!
- 理顺行为 → 反馈, 控制, 执行!

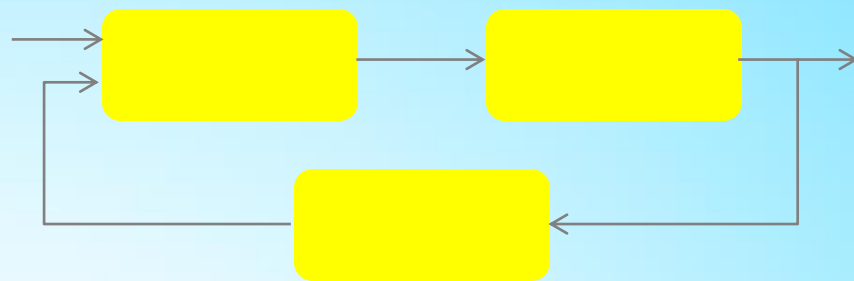


解放思想是因, 统一思想是果!

思想主导行动, 行动构筑习惯, 习惯决定命运!



四个关注



个体

- 思想
- 行为

群体

- 思想
- 行为

当群体的思想失控前, 尽快拉响警钟!

当群体的行为失控前, 立即防止丧钟!



管理的层次



管理的层次体现在

横向的广度层次

- 个体的思想
- 个体的行为
- 群体的思想
- 群体的行为

纵向的深度层次

- 策略
 - 战略
 - 战术
 - 行动
- 想到
- 做到



广度：层次一

- 管住个体的思想

└───> 受教育和媒体的影响大

└───> 教育强, 少年强!



广度：层次二

- 理顺个体的行为

└───→ 受文化和制度的影响大

└───→ 理治 (宗教)
德治 (文化)
法治 (典律)
政治 (体制)

什么是民政?
什么是专政?
什么是宪政?

←



广度：层次三

- 管住群体的思想

└───> 受教育和媒体的影响大

└───> 教育强, 国家强!



广度：层次四

- 理顺群体的行为

└───→ 受文化和制度的影响大

└───→ 理治 (宗教)
德治 (文化)
法治 (典律)
政治 (体制)

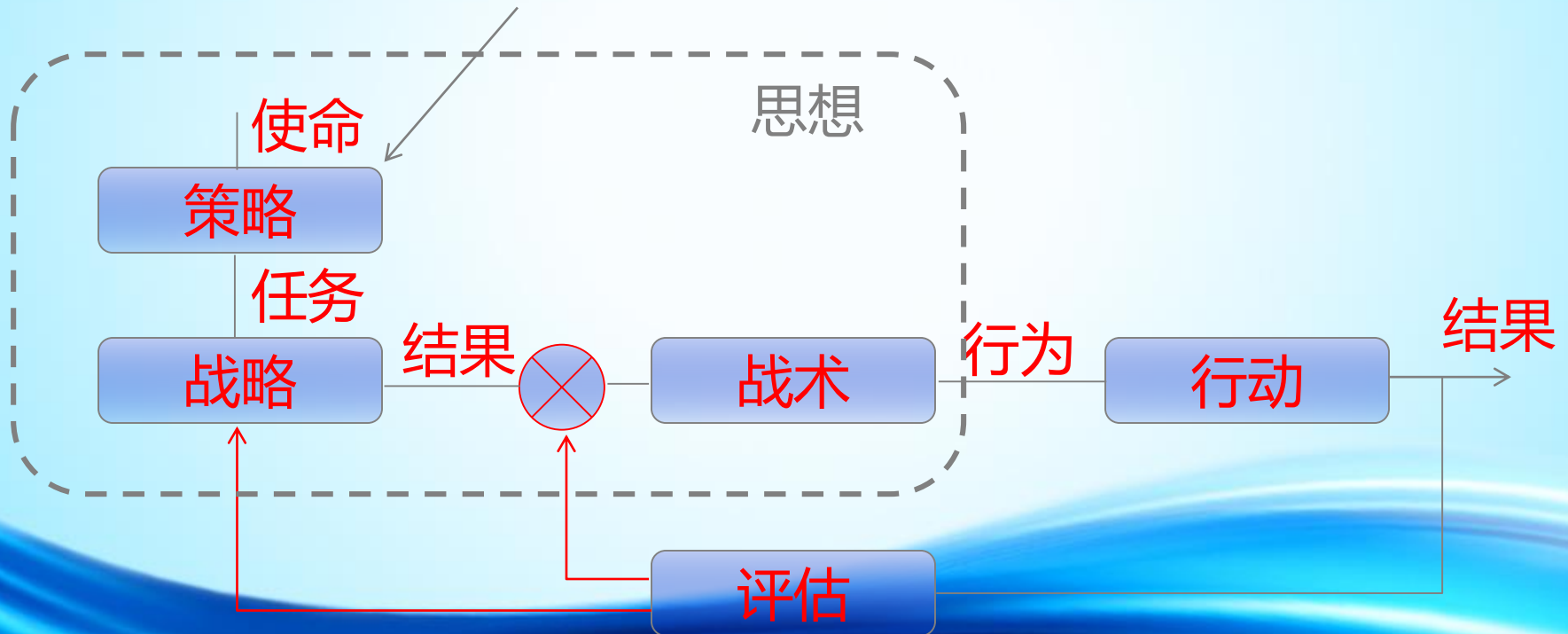
什么是公有制?
什么是私有制?
什么是全所有制?





深度：层次一

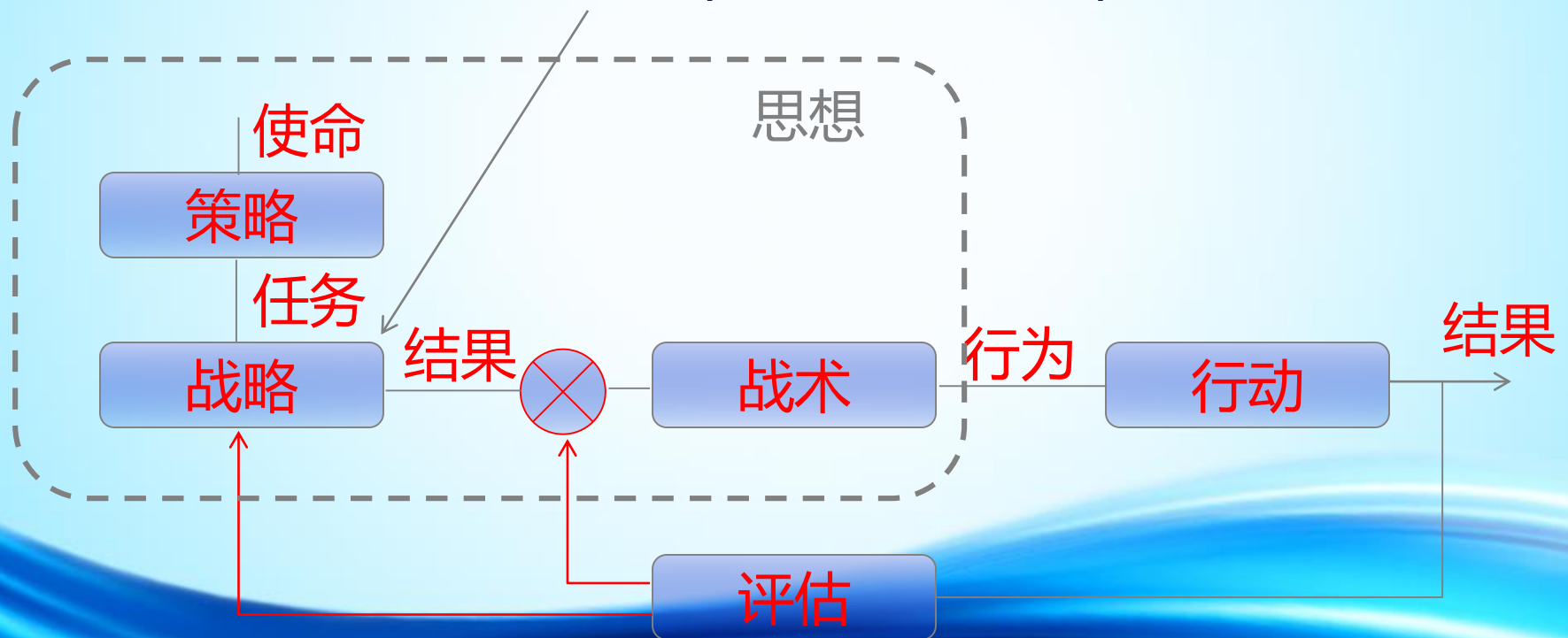
- 策略: 做什么? (What to do?)





深度：层次二

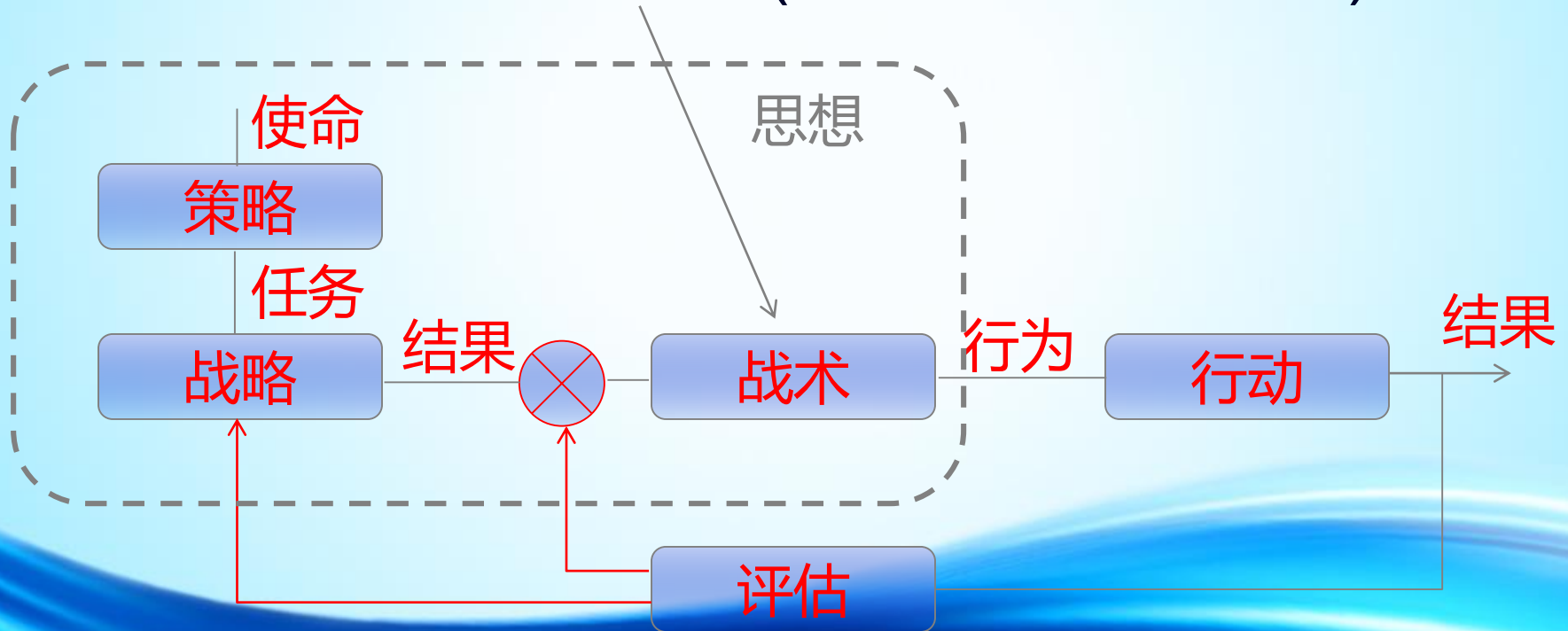
- 战略: 怎么做? (How to do?)





深度：层次三

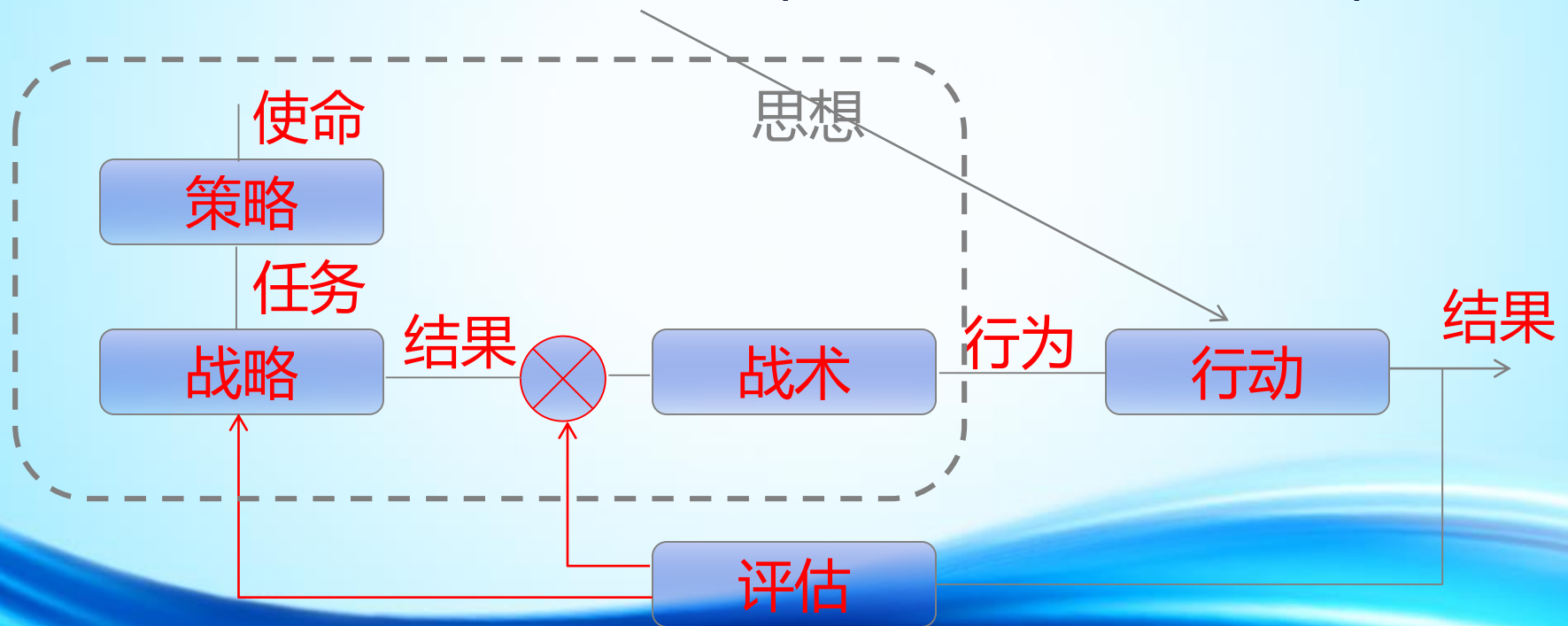
- 战术: 如何实现? (How to achieve?)





深度：层次四

- 行动: 如何执行? (How to execute?)



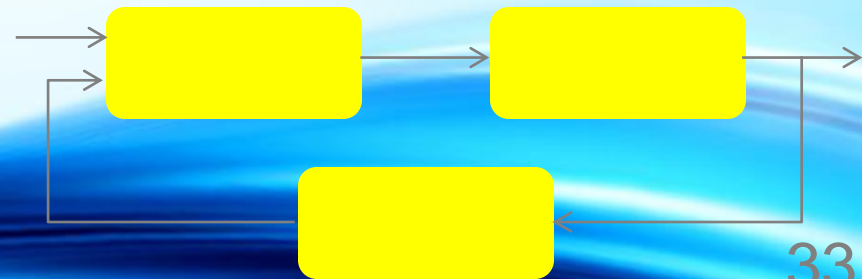


管理的目标



管理的一个要点

- 既要重结果,
- 也要重过程!





管理的唯一目标

- 以合适的过程实现合理的期望结果!

案例:

不管黑猫白猫, 抓到老鼠就是好猫。

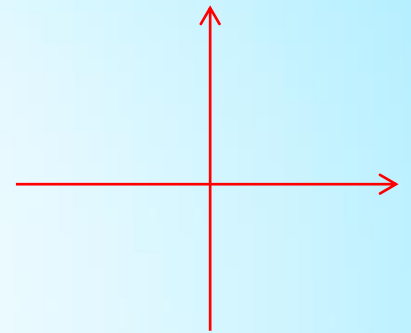
让一部分人先富起来, 然后带领大家共同致富。

发展是硬道理。



衡量管理目标的四把尺度

- 结果尺度一: 正向-反向
- 结果尺度二: 及时-延时
- 过程尺度一: 创造力-破坏力
- 过程尺度二: 动力-阻力





结果尺度一: 正向-反向

- 正向: 迈向期望目标的动态响应
- 反向: 远离期望目标的动态响应



结果尺度二：及时-延时

- 及时: 到达期望目标的实际时间小于期望时间
- 延时: 到达期望目标的实际时间大于期望时间



过程尺度一：创造力-破坏力

- 创造力: 为实现期望目标增值的能力
- 破坏力: 为实现期望目标减值的能力



过程尺度二：动力-阻力

- 动力: 放大创造力的能量 (正能量)
- 阻力: 抵消创造力的能量 (负能量)



管理的八条普世准则

鼓励

- 创造力
- 动力 → 幸福感
- 正向
- 及时

抑制

- 破坏力
- 阻力 → 痛苦感
- 反向
- 延时

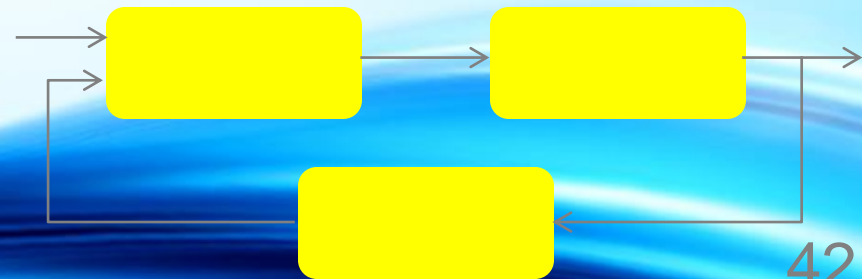


管理的工具



反馈系统的动态响应取决于:

- 管理对象的固有思想和行为
 - 先天响应特性
- 管理对象的后有思想和行为
 - 后天响应特性





管理的工具离不开设计:

- 对象设计 (管理对象的固有思想和行为):
 - 文化设计 (思想)
 - 组织设计 (行为)
- 控制设计 (管理对象的后有思想和行为):
 - 教育设计 (思想)
 - 制度设计 (行为)



管理工具一: 文化设计 (思想)

- 崇拜设计者 (政治文化)
实现平等, 自由, 博爱的大前题!
- 崇拜制造者 (生活文化)
儒家学说的的基础!
- 崇拜使用者 (工商文化)

个人文化服从组织文化

组织文化服从民族文化

民族文化服从普世文化

政治 = 用政策治理群体。



管理工具二：组织设计 (行为)

- 设计天网
- 设计地网
- 设计人网
- 设计物网

能量流
信息流
知识流
决策流
货币流
货品流



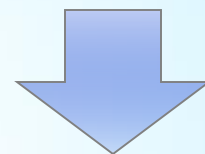
阻力小 (痛苦少)
动力大 (幸福多)



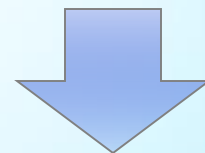
例子: 国家机器



公共服务是
国民心中永恒的太阳!



防止公共服务
变质为权力



防止公共服务
变质为钱力



管理工具三：教育设计 (思想)

- 德
- 智
- 体

做人 + 做事 + 做局



社会喜欢的是三好公民！

社会痛恨的是一好刁民！



管理工具四: 制度设计 (行为)

- 做人的普世行为准则
 - 明确人网的各条分支上: 我是谁? (有我)
 - 明确人网的各条分支上: 他是谁? (有他)
- 做事的普世行为准则
 - 明确人网的各条分支上: 由谁做问答题?
 - 明确人网的各条分支上: 由谁做选择题?



结束语



管理的四个高度

- 管理个人 → 修身
- 管理小家 → 齐家
- 管理大家 → 治国
- 管理世界 → 平天下

普世目标:

1. 安居

2. 乐业



如何理解: 治大国如烹小鲜?

- 火候要温 (文化要没有短板)
- 动作要细 (制度要没有漏洞)
- Small Action, Big Outcome
- 系统越大, 方法越要准和细



如何理解: 没有远虑, 必有近忧?

- 没有绝对的幸福 (阻力为零)
- 没有绝对的痛苦 (阻力无穷)
- 幸福是相对的
- 痛苦是相对的

永生!

永乐!

人生终极目标!



管理者的心态: 无求 + 有为!

先天下之忧而忧, 后天下之乐而乐。



排天下之忧而拚, 解天下之难而博。



Thank You!

Xie Ming, PhD
Associate Professor
School of Mechanical & Aerospace Engineering
Nanyang Technological University
Singapore 639798
Website: <http://www.ntu.edu.sg/home/mmxie>
Email: mmxie@ntu.edu.sg