**المحاضرة الأولى والثانية:**

**مفاهيم أساسية حول الإبداع والابتكار**

* 1. **تعريف الإبداع والابتكار**

لا يوجد تعريف موحد للإبداع، فقد اختلف المفكرون في تعريفهم للإبداع، وتستعمل كلمة إبداع للتأشير على كل ما هو جديد. ويعرفه البعض على أنه العملية التي تقوم بإدخال كل جديد لمختلف أنواع المنتجات أو طرق الإنتاج. ويعتبر شومبيتر (Schumpeter) أول من استعمل هذا المصطلح سنة 1939 وقد حدد عدة أشكال للإبداع:

* إنتاج منتج جديد.
* وضع تنظيم جديد.
* تبني طريقة إنتاج جديدة.
* فتح سوق جديدة.

كما يعرف الإبداع أيضا على أنه عملية إنشاء وتطوير واكتساب وتنفيذ منتج جديد، أو خدمة جديدة، أو عملية جديدة بهدف تحسين الكفاءة والفعالية والميزة التنافسية بما يضيف قيمة للمنظمة ولأصحاب المصلحة فيها. وتعرفه منظمة التعاون والتنمية الاقتصادية ((OCDE على أنه مجموع الطرق العلمية، والتكنولوجية، والتنظيمية، والمالية، والتجارية التي تمكن المؤسسة من طرح منتجات جديدة أو محسنة في السوق.

كما يعرف على أنه إنتاج منتج أو خدمة جديدة، أو استعمال عملية جديدة أو تحسينها، أو طريقة تجارية جديدة، أو إدخال طريقة تنظيمية جديدة، أو تنظيم مكان العمل أو العلاقات الخارجية ((OCDE.

ويعرف كذلك على أنه إدخال فكرة جديدة في طرق عمل المؤسسة من أجل جعلها أكثر إبداعا، وفعالية وتنافسية. وتشير منظمة ((OCDE إلى أن الفرق بين الإبداع والابتكار يكمن في أن الإبداع يعبر عن نشوء الفكرة الجديدة، أما الابتكار فهو وضع هذه الفكرة حيز التطبيق.

**1-2 دوافع الإبداع والابتكار:**

هناك العديد من الدوافع الذاتية أو المادية أو الخارجية التي تستدعي القيام بعملية الإبداع والابتكار من أهمها ما يلي:

* الرغبة في تحقيق الأهداف الشخصية (تحقيق الذات، الرضا، كسب المعرفة والبحث والنمو...)،
* بلوغ الأهداف المادية والمعنوية،
* المساهمة في إيجاد حلول للمشاكل (سواء التي يعاني منها الفرد أو المؤسسة)،
* تحقيق النمو والاستمرارية والتميز والرفاهية في المؤسسة،
* مواجهة المشكلات التي يتعرض لها المشروع،

- رفع مستوى إنتاجية العمال والمؤسسة والاستجابة لحاجات العملاء والسوق،

- تحسين الخدمات والعلاقات وتطوير الطاقة الإنتاجية والرفع من مردوديتها وإنتاجيتها.

وهناك دوافع مادية ومعنوية مثل الحصول على العائد المادي أو تحقيق التفوق والسمعة والشهرة أو الحصول على وظيفة أعلى درجة،...الخ.

**1-3 أهمية الإبداع و الابتكار في المؤسسة الاقتصادية**

للإبداع والابتكار أهمية كبيرة في المؤسسة الاقتصادية تتمثل فيما يلي:

* تنمية وتطوير قدرات الأفراد في المؤسسة والتأثير على اتجاهاتهم وسلوكياتهم.
* يحفز الأفراد العاملين بالمؤسسة على تطوير قدراتهم الفكرية والعملية للتنافس والتميز.
* يحول الإبداع والابتكار الأفكار الجديدة إلى منتجات وخدمات.
* يساهم في خلق منتجات وخدمات جديدة.
* الإبداع هو ميزة تنافسية بالغة الأهمية للمؤسسات في ظل التطورات السريعة حيث يؤدي الى نجاح المنظمات وتحقيق الريادية.
* الاستثمار في الإبداع والابتكار كمورد استراتيجي يؤدي إلى تحقيق القيمة المضافة.
* هو احد مقاييس الأداء التنافسي للمؤسسات حيث يشمل تطوير الجوانب التقنية والاستراتيجيات، والسياسات، والممارسات و الجوانب التنظيمية والإدارية.

**1-4 الفرق بين الإبداع والابتكار**

انف جميع الابتكارات تبدأ بأفكار إبداعية تصدر من الأفراد، و يحدث الابتكار تغييرات ملموسة على

المنتج أو الخدمة، بحسب الأفكار الإبداعية، و الابتكار هو التطبيق الناجح لهده الأفكار الإبداعية

في أي مؤسسة.

ادن تصدر الأفكار الإبداعية من الأفراد لكن الابتكار غالبا ما يأتي من خلال المؤسسات والمنظمات

المحتضنة لتلك الأفكار الإبداعية.

**2- نظريات ومقاربات ونماذج الإبداع**

فسرت النظريات المختلفة الإبداع من خلال عدة نماذج ومقاربات:

* نموذج مارش وسايمن (March et Simon)، فسر الإبداع من خلال معالجته للمشكلات التي تعترض المنظمات. ويوضح هدا النموذج سبب الفجوة بين ما تقوم به المنظمة فعلا وما يفترض أن تقوم به. ويعزي هده الفجوة إلى العوامل الخارجية الطارئة، كالتغيرات في البيئة الخارجية (الاقتصادية، والسياسية، والتكنولوجية،...) ا والى العوامل الداخلية في بيئة المنظمة.
* نموذج بيرنس وستالكر (Burns et Stalker) تناول الهياكل التنظيمية الفاعلة في مختلف الحالات، واعتبر الهياكل الأكثر ملائمة هي تلك التي تساهم في تطبيق الإبداع في المنظمات. و أن النمط الملائم للإدارة هو الدي يسمح بمشاركة أعضاء المنظمة في اتخاذ القرارات ويسهل عملية جمع المعلومات والبيانات ومعالجتها.
* نموذج (Harvey et Mill) أخد بعين الاعتبار النموذجين السابقين وركز على فهم الإبداع من خلال مدى استخدام المنظمة للحلول الروتينية - الإبداعية التي تمكن من معرفة المشكلة والحل. وقام هدا النموذج بوصف أنواع المشكلات و الحلول التي يمكن تطبيقها. وركز على كون المنظمة تسعى إلى إدخال الحلول الإبداعية عبر تبني الهياكل التنظيمية الميكانيكية والعضوية. كما تناول هدا النموذج العوامل التي تؤثر على الحلول الروتينية والإبداعية مثل حجم المنظمة، وعمرها، ودرجة المنافسة، ودرجة التغيير التكنولوجي، حيث كلما زادت هده الضغوطات كلما تطلب دلك استعمال أسلوب أكثر إبداع لمواجهتها.
* نموذج (Hage et Aiken) وهو أكثر النماذج شمولية، فقد تناول المراحل المختلفة لعملية الإبداع فضلا عن العوامل المختلفة التي تؤثر فيها.
* مقاربة المنتج النهائي: التي تركز على الإبداع كعملية تعمل على إنتاج فكرة، أو عمل، ولا تعتبر هده المقاربة كل المخرجات إبداعات.
* مقاربة الإدراك التي تركز على الإبداع كعملية يستعمل فيها الفرد مهارات الإدراك والتفكير. وتشمل هده المقاربة على عدة مدارس تركز على مراحل الإبداع، أو على الطرق العلمية التي تهدف إلى تطويره، أو على التفكير الابداعي، حيث تهتم بشخصية المبدع وصفاته من جهة والمتغيرات البيئية التي تساعد على إدخاله من جهة أخرى.