



## 图书基本信息



## 内容概要

本书是面向应用型高等本科院校的组织行为学教材，从个体、群体和组织三个层次对组织中的心理及行为进行探讨。第2版共分为四篇十四章，包括导论篇、个体与个体行为篇、群体篇以及组织篇。其中，导论篇包括现代组织行为学的研究背景和理论基础；个体与个体行为篇包括人格与个体行为，价值观、态度与工作满意度，知觉与个体行为，需要、动机与行为等内容；群体篇包括群体与群体行为，工作团队建设，领导，冲突与谈判，以及沟通等内容；组织篇包括组织设计与组织结构，组织文化，以及组织变革等内容。

本书内容新颖，习题详细，案例丰富，课堂游戏有趣，注重提高学生的学习兴趣，注重理论联系实际，可作为应用型本科院校的专业课教材，也可作为其他相关学科的教学参考书，或各类企事业单位管理人员的培训教材和参考读物。



## 书籍目录

### 第一篇 导 论

#### 第一章 现代组织行为学的研究背景

1

##### 第一节 组织行为学的起源与管理背景

1

##### 第二节 组织行为学的背景学科

12

##### 第三节 研究和应用组织行为学的重要意义

18

##### 本章小结

19

##### 复习题

20

##### 案例分析 问题的症结在哪里

20

### 第二章 组织行为学的理论基础

22

#### 第一节 组织与组织行为

22

#### 第二节 组织行为学的研究方法

27

#### 第三节 人性假设理论

32

#### 第四节 组织行为学研究面临的挑战

39

##### 本章小结

46

##### 复习题

46

##### 案例分析 联想电脑公司不许叫"总"

47

### 第二篇 个体与个体行为

### 第三章 人格与个体行为

49

#### 第一节 人格

49

#### 第二节 人格差异与工作行为

55

##### 本章小结

65

##### 复习题

66

##### 课堂游戏与测试 人格评估：荣格的类型学

66

##### 案例分析 超强成就动机的老板反思

69

### 第四章 价值观、态度与工作满意度



73	
第一节 价值观	
73	
第二节 态度和行为	
79	
第三节 工作满意度	
87	
本章小结	
94	
复习题	
95	
课堂游戏与测试 罗可奇价值观调查	
95	
案例分析 伟严为何要跳槽	
95	
第五章 知觉与个体行为	
97	
第一节 感觉与知觉	
97	
第二节 社会知觉与行为	
104	
第三节 归因理论	
113	
本章小结	
117	
复习题	
117	
课堂游戏与测试 霍兰德职业兴趣测试量表及测试结果对照表	
118	
案例分析 张林的生活模式	
124	
第六章 需要、动机与行为	
127	
第一节 需要理论	
127	
第二节 动机理论	
133	
第三节 需要、动机与行为的关系	
140	
第四节 激励理论	
143	
第五节 激励与制度设计	
153	
本章小结	
162	
复习题	
163	
案例分析 案例一 学习动机案例	
163	



案例二 揭榜的积极性有多高	164
第三篇 群 体	
第七章 群体与群体行为	167
第一节 群体与群体行为概述	167
第二节 群体结构	178
第三节 群体行为与群体动力	186
本章小结	198
复习题	199
课堂游戏与测试 团队游戏--寻宝之路	199
社交回避及苦恼量表 ( SAD )	200
案例分析 新鸿基的"大家庭式"经营管理	201
第八章 工作团队建设	203
第一节 团队	203
第二节 工作团队的建设	213
第三节 高绩效团队的建设	221
本章小结	230
复习题	230
课堂游戏与测试 团队游戏--集体智慧	231
案例分析 案例一 马云与阿里巴巴的管理团队	231
案例二 假如"唐僧团队"裁员，你会先裁掉谁	234
第九章 领导	238
第一节 领导与领导者	238
第二节 领导的特质理论	243
第三节 领导的行为理论	246
第四节 领导的情境理论	249



## 第五节 领导理论的当代发展

260

### 本章小结

274

### 复习题

274

### 课堂游戏与测试 "交易型和变革型"领导风格测试

275

### 案例分析 蒙牛总裁牛根生：领导力就是影响力

276

## 第十章 冲突与谈判

278

### 第一节 冲突的概念

278

### 第二节 冲突的处理

291

### 第三节 谈判

299

### 本章小结

303

### 复习题

303

### 课堂游戏与测试 冲突处理风格问卷

304

### 案例分析 案例一 如何处理职场冲突

305

### 案例二 亚通公司的冲突

306

## 第十一章 沟通

308

### 第一节 沟通的内涵

308

### 第二节 有效的沟通

318

### 本章小结

326

### 复习题

327

### 课堂游戏与测试 你的人际关系圆滑程度

327

### 案例分析 案例一 可口可乐的"足球队"式团队建设

329

### 案例二 巴克曼实验室沟通

330

## 第四篇 组织

## 第十二章 组织设计与组织结构

331

### 第一节 组织的基础

331



第二节 组织设计的基本程序	335
第三节 组织设计的权变方法	342
第四节 组织结构的基本类型	350
本章小结	357
复习题	357
案例分析 IBM矩阵式的组织结构	358
第十三章 组织文化	361
第一节 组织文化的内涵	361
第二节 组织文化的创建与维系	364
第三节 组织文化的管理	372
本章小结	377
复习题	378
课堂游戏与测试 哪一种组织文化最适合你	378
案例分析 案例一 杨利平糯米美食厂	379
案例二 GM面对不可能而为之	381
第十四章 组织变革	383
第一节 组织变革与组织发展	383
第二节 组织变革的过程	388
第三节 组织变革的方式	392
第四节 克服变革阻力	395
第五节 组织变革的管理	397
第六节 当今重大组织变革趋势	404
本章小结	406
复习题	406
案例分析 案例一 温特图书公司的组织改革	



407  
案例二 新技术挑战老经验  
408  
参考文献  
410





## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)