LIBRARY
12 OCT 2011
Eastern University, Sri Lanka.

EASTERN UNIVERSITY SRI LANKA

FACULTY OF COMMERCE AND MANAGEMENT

EXTERNAL DEGREES

PART- 111 (4TH) EXAMINATION IN BACHELOR OF BUSINESS ADMINISTRATION - 2007/08 (APRIL / MAY 2011) (PROPER/ REPEAT)

EXB 404 OPERATIONAL MANAGEMENT

Answer all Questions   Time: 3 hours

Q1

மேரிஸ் லிமிட்டட் பலதரப்பட்ட மட்டை விளையட்டுக்களையும் குழந்தைகளுக்கான விளையாட்டுப்பொருட்களையும் உற்பத்தி செய்து விற்பனை செய்கின்றது. மட்டை விளையாட்டுக்களில் பயன்படுத்தப்படும் கடதாசிப்பணம் கணக்குக் குறிகள், அட்டைகள். போன்றவை விடுமுறை நாட்கள், உதை பந்தாட்டம் குதிறை ஒட்டம் மர்மக கொலை என்பவற்றின் அடிப்படையில் இடம்பெறுகின்றது குழந்தைகளுக்கான விளையாட்டுப் பொருட்கள் மென்மையானது, வன்மையானது என பிரிக்கப்பட்டுள்ளது மென் விளையாட்டுப்பொருக்கள் நச்சுத்தன்மையற்ற தீப்பிடிக்காத கண்ணாடியிழையினைப் பயன்படுத்தி உருவாக்கப்பட்டது உதாரணம் மிருதுவான உரோமமுள்ள மிருகப் பொம்மைகள் வன் விளையாட்டுப் பொருக்கள் நச்சுத்தன்மையாற்ற பிளாஸ்டிக் மரம் என்பவற்றினைப்பயன்படுத்தி உருவாக்கப்படுகின்றன மோரிஸ் லிமிட்டட்டின் பிரதான வாடிக்கையாளர் பெரிய சில்லறை வியாபாரிகளும் மொத்த வியாபாரிகளுமே இந்நிறுவனம் 400க்கு மேற்பட்ட தொழிலாளர்களை வேலைக்கு அமர்த்தியுள்ளது.

பிரதான 4 மட்டை விளையாட்டுக்களின் விற்பனைகள்

இக்கம்பனி A, B, C, D என்ற 4 மட்டை விளையாட்டுக்களை கொண்டுள்ளது. அவற்றின் காலாண்டு விற்பனைகள் நூறு அலகுகளில் 2007ம் ஆண்டிலிருந்து கீழே தரப்பட்டுள்ளது.

	2007				2008				2009				2010
	Q_1	Q_2	Q_3	Q_4	Q_1	Q_2	Q_3	Q_4	Q_1	Q_2	Q_3	Q_4	Q_1
A	52	47	50	51	48	49	52	51	46	51	52	51	50
B	75	80	110	175	92	96	122	210	111	116	164	259	135
C	73	74	100	153	77	76	98	149	73	74	102	151	76
D	150	143	181	256	123	116	148	213	100	95	120	175	80

B, C, D. போன்றவற்றின் விற்பனைகள் கிழ் காட்டப்பட்டுள்ள பருவகாலப் அடிப்படையிலேயே காணப்பட்டதை கடந்த கால ஆராட்சிகள் வெளிப்படுத்தியுள்ளன.

காலாண்டு	1	2	3	4
பருவகாலம்	-25%	-25%	0	+50%

நான்கு விளையாட்டுக்களும் தற்போதும் ஒவ்வொன்றும் 20.00 ரூபாவிற்கும் வியா விற்பனை செய்யப்படுகின்றது. மேரிஸ் லிமிட்டட்டின் முகாமைத்துவக் கணக்காளர் விளையாட்டுக்களுக்கான பங்களிப்பினை முறையே ரூபா 12. 8. 16. 16. என மதிப்பி

மட்டை விளையாட்டுக்களின் உற்பத்தி

B, C என்ற இரு விளையாட்டுக்களும் ஒரே முறையாக ஒரே இயந்திரத்தைக் தயாரிக்கப்படுபவை. மட்டையிடல், அச்சிடல், பொதியிடல், என்ற மூன்று ப எற்பத்தியில் காணப்படும் ஒவ்வொரு விளையாட்டினையும் உற்பத்தி செய்வதற்கு உற்பத்தி நேரமும் (நிமிடங்களில்) இயந்திரத்தின் ஒவ்வொருகிழமைக்கான மொத்த நேரமும் (மணித்தியாலத்தில்) கீழே தரப்பட்டுள்ளன.

	மட்டையிடல்	ஆச்சிடல்	பொதியிட
விளையாட்டு B	8 நிமிடம்	12 நிமிடம்	4 நிமிடம்
விளையாட்டு C	8 நிமிடம்	24 நிமிடம்	8 நிமிடம்
ஒவ்வொரு கிழமைக்கான மொத்த கிடைப்பனவு நேரம்	280 மணித்தியாலம்	480 மணித்தியாலம்	200 மணித்தியா

ஏதிர் வரும் கிழமைகளின் ஆகக் குறைந்தது விளையாட்டு C போன்று இரண் விளையாட்டு B உற்பத்தி செய்யப்பட வேண்டும் என்பதை தற்போதய இருப்பு நிலைய நிலையும் சுட்டிக் காட்டுகின்றுத

மட்டடை விளையாட்டு A யினுடைய இருப்புச் செலவுகள்

உள்நாட்டு வழங்குனரிடமிருந்து A ற்கான விசேட மட்டைகள் கொள்வனவு வேண்டும். தோகையளவினைக் கருத்திலெடுக்காது எற்தத்தொகைக்கும் கட்டளை பிறப் கட்டளைச் செலவாக (நிருவாகம் வினியோகம்) 100 ரூபாவினை முகாமைக் க கணிப்பிட்டுள்ளார். ஆண்டிற்கான இருப்பு பராமரிப்பு (களஞ்சியம்) செலவு தொ விலையின் 10% வழங்குனர் கட்டளை பெறப்பட்ட அதே நாளில் வழங்கல் விரும்புகின்றனர். அதாவது "கால இடைவெளி இன்றி". துற்போது அவசியமெ

நாளைக்கு 640 மட்டைகளை வழங்குனர்கள் வழங்க முடிந்தாலும் ஒழுங்கான கால இடைவெளியில் மாறாத அளவு மட்டைகளை கட்டளை இடுகின்ற கொள்கையினை மேரிஸ் லிமிடட் பின்பற்றுகின்றது. மேரிஸ் லிமிடட் ஆண்டொன்றுக்கு 250 நாட்கள் விற்பனை செய்கின்றது (இங்கு உற்பத்தியின் போது பழுதடைகின்ற மட்டைகளின் விகிதம் புறக்கணிக்கத்தக்கது).

வேண்டப்படுவது

a) B, C விளையாட்டுக்களின் வாராந்த உத்தம பங்களிப்பினை வரைபு ரீதியிலான ஏகபரிமான உற்பத்தி மாதிரியின் மூலம் நிர்ணயிக்குக.

(15 புள்ளிகள்)

b) "a" பிரிவில் பெறப்பட்ட விடையிலிருந்து உத்தம பொருள் கலவைக்கும் இலாபத்திற்குமான உமது விதந்துரைப்புக்களை விளக்குக.

(07 புள்ளிகள்)

(மெத்தம் 22 புள்ளிகள்)

Q2 அ) "தொடர்ச்சியாக இல்லாது விட்டு விட்டு நிகழுகின்ற அல்லது குறி உற்பத்திகள், மிகுந்த நெகிழ்ச்சி உடையதும், உற்பத்தி பொருள் செயற்திறன் மிகக் குறைந்த வினைத்திறன் கொண்டதுமாகும்"
இக் கூற்றினை விமர்சித்து விளக்குக.

(10 புள்ளிகள்)

ஆ) ஏனைய உற்பத்தி வகைகளை விட வேலை உற்பத்தியில் காணப்படுகின்ற அனுகூலங்களை அடையாளம் கண்டு விளக்குக.

(08 புள்ளிகள்)

(மெத்தம் 18 புள்ளிகள்)

Q3 அ) "விரைவாக மாற்றமுறுகின்ற கைத்தொழில்களில் புதிய பொருள் அறிமுகம் வாழ்க்கைக்கான ஓர் வழியாகும். புதிய பொருட்களை அறிமுகம் செய்வதற்கு உயர்ந்த மென்னையான அணுகு முறைகள் பயன்படுத்தப்படுகின்றன. புதிய பொருள் வடிவமைப்பானது நிறுவனங்கள் நீடித்து இருப்பதற்கு மிகவும் இன்றியமையாதது".

மேற்கூறப்பட்ட கூற்றுக்களின் அடிப்படையில் ஓர் பொருளினை வடிவமைப்பதற்கு உற்பத்தி முகாமை மேற்கொள்ள வேண்டிய சரியான செயற்பாடுகள் எவை என்பதை விளக்குக.

(10 புள்ளிகள்)

ஆ) உற்பத்தி ஓர் உள்ளக தொழிற்பாடு என்ற பதத்தினால் கருதப்படுவது யாது?

(04 பு

இ) உள்ளக தொழிற்பாடாக இருப்பதன் விளைவுகள் யாவை?

(04 பு

(மொத்தம் 18 பு

Q4 அ) "ஓவ்வொரு வகையான உற்பத்தி செய்முறையிலும் பாச்சலின் வடிவம் வித்தியாசமாக காணப்படுவதனால் அமைவிட(Layout) தீர்மானங்களும் அ வேறுபடும். ஆனால் பொதுவாகவே ஜப்பானியர்கள் தொழிற்சாலைகளை அ நிபுணர்கள்".

சீமெந்து தொழிற்சாலைக்கான இடத்தினை (Site) தெரிவு செய்வதில் எடுக்கப்படவேண்டிய காரணிகளை வெளிக்காட்டுக.

(10 பு

ஆ) "அமைவிடம் (Layout) மக்களது நடத்தையினையும் அ உள்ளுணர்வுகளையும் பாதிப்பது மட்டுமன்றி அவர்களது தொழில் ஊக்கப்படுத்தல் மற்றும் தொழில் செயற்பாடுகளையும் பாதிக்கின்றது".

மேற்கூறப்பட்ட கருத்தின் அடிப்படையில் அமைவிடத் தீர்மா மேற்கொள்கின்றபோது கருத்தில் எடுக்கப்பட வேண்டிய முக்கியமான ந காரணிகளை (Behavioural Factors) அடையாளம் கண்டு விளக்குக.

(08 பு

இ) "பிரதியிடுகை" என்ற பதத்திற்கு வரைவிலக்கனம் கூறி, ஓர் நிறு இயந்திரங்களும் உபகரணங்களும் பிரதியிடுகை செய்வதற்கான காரண சுருக்கமாக விளக்குக.

(06 பு

(மொத்தம் 24 பு

இலாப நோக்கம் கொண்ட செயற்திட்டமொன்று சிறப்புப் பொருளுக்கான விசேட கட்டளையினை பெற்றுள்ளது. இப் பொருள் குறித்து இந்நிறுவனம் முன்னொருபோதும் மேற்கொள்ளப்படாத ஓர் நியமமற்ற பொருளாகும். அதன் அட்டவணைப்பகுதி ஊழியர்கள் இதற்கென சாதுர்ய மார்க்க முறையினை பயன்படுத்த தீர்மானித்துள்ளனர். இதற்கிணங்க செயற்திட்ட பொருளியளாளர் குழு பின்வரும் அட்டவணையினை தயாரித்துள்ளது.

Activity	Duration(weeks)	Normal cost(Rs)	Crash Duration (weeks)	Crash cost (Rs)
1-2	5	800	3	1100
1-3	7	950	3	2150
1-4	6	600	4	1400
2-5	0	-	0	-
2-6	7	1100	5	1500
3-7	4	750	4	750
4-7	9	1600	8	1800
4-8	10	1000	9	1300
5-6	6	1300	4	2200
6-9	9	2000	8	2500
7-9	9	1500	7	2000
8-9	7	900	5	1600

அ) மேற்தரப்பட்ட தகவல்களின் அடிப்படையில் வலைப்பின்னல் வரைபடத்தினை வரைந்து சாதுர்ய மார்க்கத்தினை குறித்துக் காட்டுக.

(06 புள்ளிகள்)

ஆ) இத் திட்டத்தின் எதிர்பார்க்கப்பட்ட நிறைவேற்றுக் காலம் எவ்வளவு?

(03 புள்ளிகள்)

இ) மேலுள்ள அட்டவணையில் தரப்பட்ட தகவல்களை பயன்படுத்தி இச் செயற்திட்டத்திற்கு பொருத்தமான நேர-செலவு மாற்று வழிகளை கீழ் தரப்பட்ட காலத்தின் அடிப்படையில் தெரிவு செய்து பரிந்துரைக்குக.

1. ஒரு வாரம்
2. இரண்டு வாரம்
3. மூன்று வாரம்

(09 புள்ளிகள்)

(மொத்தம் 18 புள்ளிகள்)