

[This question paper contains 4 printed pages.]

Your Roll No.....

Sr. No. of Question Paper : 3687

J

Unique Paper Code : 2413080021

Name of the Paper : Learning and Development in Organisations

Name of the Course : **B.Com. (H) UGCF**

Semester : VI

Duration : 3 Hours

Maximum Marks : 90

Instructions for Candidates

1. Write your Roll No. on the top immediately on receipt of this question paper.
2. Attempt **All** questions.
3. **All** questions carry equal marks.
4. Answers may be written either in English or Hindi; but the same medium should be used throughout the paper.

छात्रों के लिए निर्देश

1. इस प्रश्न-पत्र के मिलते ही ऊपर दिए गए निर्धारित स्थान पर अपना अनुक्रमांक लिखिए ।
2. सभी प्रश्न कीजिए ।
3. सभी प्रश्नों के समान अंक हैं ।
4. इस प्रश्न-पत्र का उत्तर अंग्रेजी या हिंदी किसी एक भाषा में दीजिए, लेकिन सभी उत्तरों का माध्यम एक ही होना चाहिए ।

1. (a) Define learning and explain the principles of learning.
(b) Distinguish between learning, training and development in the workplace. (9,9)

OR

- (a) "Classical conditioning and operant conditioning theories emphasize different processes". Discuss. (9)
(b) Explain various stages of individual development. (9)

P.T.O.

2. (a) Explain the Type A and Type B personalities with suitable examples. (9)
(b) How has technology influenced creativity in the modern workplace? (9)

OR

- (a) Examine the factors determining personality by citing relevant examples. (9)
(b) What major characteristics indicate intelligence? How does emotional intelligence influence learning outcomes? (3+6)
3. (a) Examine the factors which influence the learning curves. (9)
(b) Discuss various types of E-learning and the challenges faced in this process. (5+4)

OR

- (a) What criteria should be adopted for selecting a learning method? (9)
(b) What is distance learning? What are the advantages and limitations of distance learning for students and educators? (9)
4. (a) Vantage Tech Solution is a mid-sized IT services company experiencing rapid growth. As new employees join the workforce, the HR department realizes that traditional classroom training is no longer sufficient to meet the diverse learning needs and schedules of its employees. The department decides to redesign the training program using a blend of modern training methods.

They introduced the following training methods :

- E-Learning Modules
- Experiential Learning
- Simulation-Based Training
- Gamified Learning

After three months, employee engagement in training increased by 40%, and project delivery efficiency improved by 15%.

- (i) Why did Vantage Tech Solution use a blended training approach instead of traditional classroom training?
- (ii) How does gamification improve employee engagement in training programs? (9)
- (b) "Role play allows employees to practice real-life scenarios in a safe environment." Discuss the strengths & weaknesses of this approach in developing soft skills. (9)

OR

“Syndicate work enhances team collaboration and problem-solving skills.”
Discuss how this method can be applied effectively in a training session.

(9)

5. Write short notes on **any three** of the following : (6×3=18)

- (i) Guidance Vs. Counselling
- (ii) Directive Counselling
- (iii) Vocational Guidance
- (iv) Technology Convergence
- (v) Personality types

1. (क) अधिगम को परिभाषित कीजिए और अधिगम के सिद्धांतों की व्याख्या कीजिए।

(ख) कार्यस्थल में सीखने, प्रशिक्षण और विकास के बीच अंतर कीजिए। (9,9)

या

(क) “शास्त्रीय कंडीशनिंग और ऑपरेटिव कंडीशनिंग सिद्धांत अलग-अलग प्रक्रियाओं पर जोर देते हैं”।
चर्चा कीजिए। (9)

(ख) व्यक्तिगत विकास के विभिन्न चरणों की व्याख्या कीजिए। (9)

2. (क) उपयुक्त उदाहरणों के साथ टाइप ए और टाइप बी व्यक्तित्वों की व्याख्या कीजिए। (9)

(ख) आधुनिक कार्यस्थल में प्रौद्योगिकी ने रचनात्मकता को कैसे प्रभावित किया है? (9)

या

(क) प्रासंगिक उदाहरणों का हवाला देते हुए व्यक्तित्व को निर्धारित करने वाले कारकों की विवेचना कीजिए। (9)

(ख) कौन-सी प्रमुख विशेषताएँ बुद्धिमत्ता को दर्शाती हैं? भावनात्मक बुद्धिमत्ता सीखने के परिणामों को कैसे प्रभावित करती है? (3+6)

3. (क) अधिगम चक्र को प्रभावित करने वाले कारकों की विवेचना कीजिए। (9)

(ख) ई-लर्निंग के विभिन्न प्रकारों और इस प्रक्रिया में आने वाली चुनौतियों पर चर्चा कीजिए। (5+4)

P.T.O.

या

(क) अधिगम की विधि का चयन करने के लिए क्या मानदंड अपनाए जाने चाहिए? (9)

(ख) दूरस्थ शिक्षा क्या है? छात्रों और शिक्षकों के लिए दूरस्थ शिक्षा के क्या लाभ और सीमाएँ हैं? (9)

4. (क) वैंटेज टेक सॉल्यूशन एक मध्यम आकार की आईटी सेवा कंपनी है जो तेजी से विकास का अनुभव कर रही है। जैसे-जैसे नए कर्मचारी कार्यबल में शामिल होते हैं, मानव संसाधन विभाग को एहसास होता है कि पारंपरिक कक्षा प्रशिक्षण अब अपने कर्मचारियों की विविध सीखने की जरूरतों और कार्यक्रमों को पूरा करने के लिए पर्याप्त नहीं है। यह विभाग आधुनिक प्रशिक्षण विधियों के मिश्रण का उपयोग करके प्रशिक्षण कार्यक्रम को फिर से डिजाइन करने का निर्णय लेता है।

उन्होंने निम्नलिखित प्रशिक्षण विधियाँ शुरू कीं :

- ई-लर्निंग मॉड्यूल
- अनुभवात्मक शिक्षा
- सिमुलेशन-आधारित प्रशिक्षण
- गेमिफाइड लर्निंग

तीन महीने के बाद, प्रशिक्षण में कर्मचारी जुड़ाव 40% बढ़ गया, और परियोजना वितरण दक्षता में 15% सुधार हुआ।

(i) वैंटेज टेक सॉल्यूशन ने पारंपरिक कक्षा प्रशिक्षण के बजाय मिश्रित प्रशिक्षण दृष्टिकोण का उपयोग क्यों किया?

(ii) गेमिफिकेशन प्रशिक्षण कार्यक्रमों में कर्मचारी जुड़ाव को कैसे बेहतर बनाता है? (9)

(ख) “रोल प्ले कर्मचारियों को सुरक्षित वातावरण में वास्तविक जीवन के परिदृश्यों का अभ्यास करने की अनुमति देता है।” सॉफ्ट स्किल विकसित करने में इस दृष्टिकोण की ताकत और कमजोरियों पर चर्चा कीजिए। (9)

या

“सिंडिकेट कार्य टीम सहयोग और समस्या-समाधान कौशल को बढ़ाता है।” चर्चा कीजिए कि इस पद्धति को प्रशिक्षण सत्र में प्रभावी ढंग से कैसे लागू किया जा सकता है। (9)

5. निम्नलिखित में से किन्हीं तीन पर संक्षिप्त टिप्पणी लिखिए : (6×3=18)

- (i) मार्गदर्शन बनाम परामर्श
- (ii) निर्देशात्मक परामर्श
- (iii) व्यावसायिक मार्गदर्शन
- (iv) प्रौद्योगिकी अभिसरण
- (v) व्यक्तित्व प्रकार

(1000)