

기업경영 시뮬레이션 게임

Target Circle



1. 과정 개요

참빛파트너즈의 경영시뮬레이션 게임은 실물 교육도구를 활용하여 제품을 생산하고 거래하는 가운데, 경영의 Value Chain(재무, 구매, 생산, 영업, R&D 등)을 직접 경험하고 체험하도록 설계되어 있습니다.

> 교육 목표

- 기업 내 경영 시스템의 운영 매커니즘을 이해한다.
- 경영 프로세스 속에서 자신의 역할과 기능을 파악한다.
- 경영 활동에 필요한 하드웨어와 소프트웨어를 점검한다.

> 교육 시간/인원

- 교육시간 8H / 적정인원 36명

> 교육 대상

- 전사원

> 특징 / 기대효과

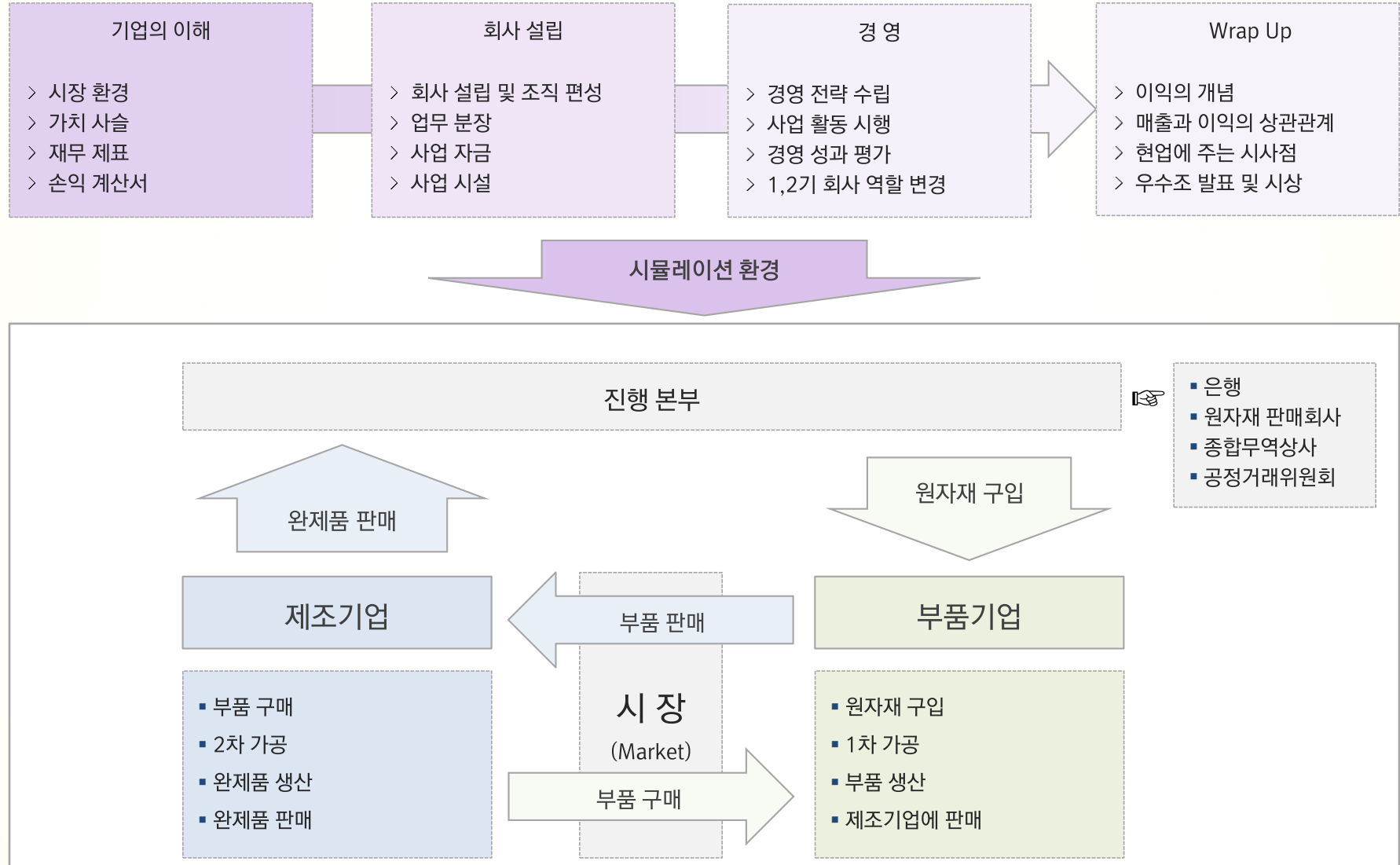
- 시뮬레이션 형태로 진행됨에 따라 매우 높은 참여도를 이끌어 낼 수 있다.
- 경영 이론을 실제 상황으로 체험해 볼 수 있다.
- 다양한 경영활동을 통한 역할 수행의 입장을 이해할 수 있다.
- 조직활성화, 팀워크, 갈등관리 등의 관점에서도 적용 가능하다.
- 시뮬레이션을 통한 경영 성과를 평가 결과로 반영할 수도 있다.

> 진행 방법

- 강의 20% + 사례 20% + 활동 30% + 발표 20% + 피드백 10%

2. 과정 프로세스

경영에 대한 전반적인 이해를 기반으로 회사의 업무 기능을 경험해보면서 상호협력과 경쟁을 통한 경영활동을 전개하는 방식으로 진행이 됩니다.



3. 모듈별 세부내용

모듈명 / 세부항목			주 요 내 용	시 간
M1. 기업의 경영과 성과			- 기업과 경영은 생산성의 과학 - 가치 사슬의 이해 : 개발, 구매, 생산/제조, 유통, 영업 등 - 기본 재무제표의 이해(대차대조표, 손익계산서) - 손익계산서 작성 요령	1.0 H
M2. 회사 설립			- 기업 경영의 이해와 경영 시뮬레이션의 역할 - Plan, Do, See - 회사 설립 및 조직 편성 - 업무 분장(대표, 재무, 구매, 생산, 품질, 영업 등) - 사업 자금 및 사업 시설 배포	1.0 H
M3. 경영	Plan	경영 전략 수립	- 사업 목표 설정 - 사업 전략 수립 : 구매전략, 생산전략, 영업전략 - 시장, 거래처, 경쟁사의 정보 수집과 영향 분석 - 사업 현황표 작성 방안	1.0H*2회 (2H)
	Do	사업 활동 시행	- 사업활동 개시 - 구매, 생산, 영업 - 시장 상황 공시	1.0H*2회 (2H)
	See	경영 성과 평가	- 경영 성과 분석 및 평가 - 경영 실적 및 분석 결과 발표	0.5H*2회 (1H)
M4. Wrap Up			- Review : 조직과 경영의 의미 / 경영흐름에 대한 이해 - 이익의 개념 & 매출액과 이익을 높이는 방법 - 경영시뮬레이션을 통해 느낀 점과 현업에 주는 시사점 공유	1.0 H

4. 교육 이미지 및 도구

교육 이미지



교육도구



학습자용 워크시트

※ 경영 성과 분석 - 손익계산서

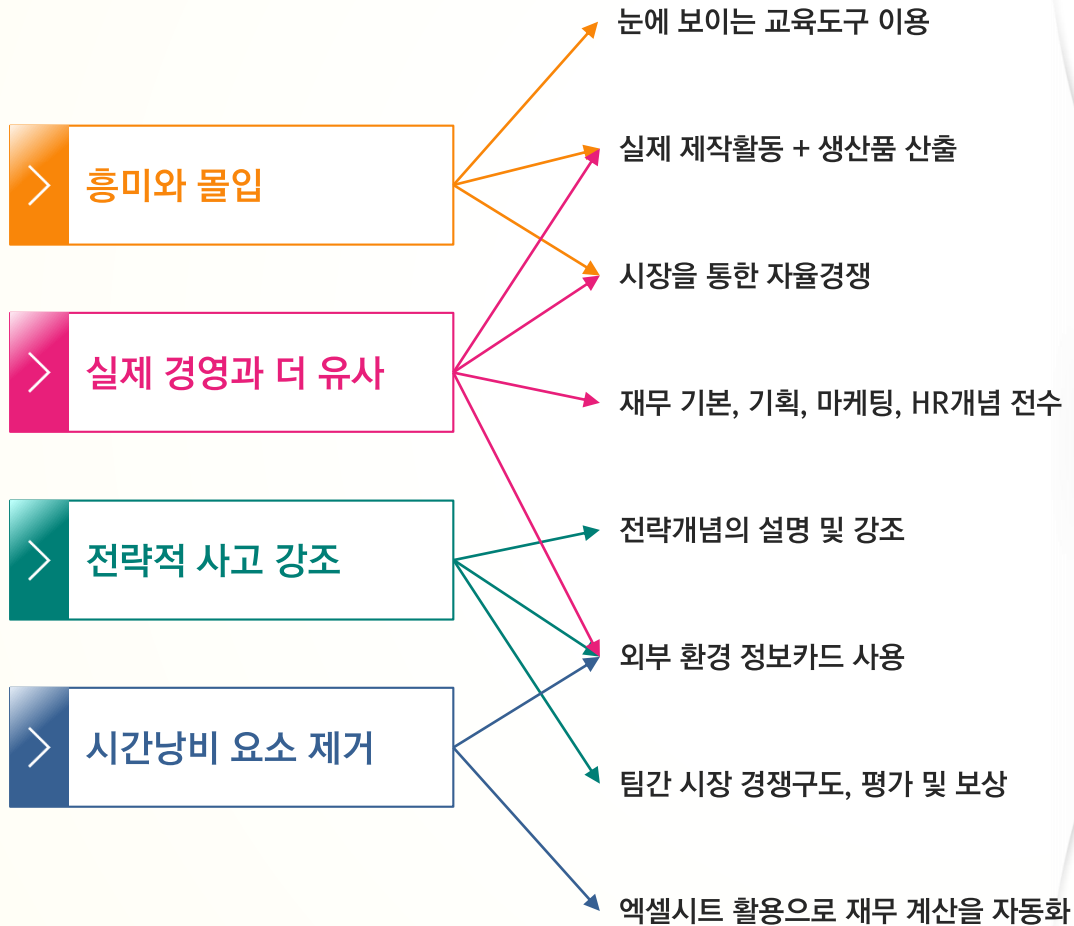
목적		담당자	일수
작성명 :			
A. 총 매출액	매출액		
B. 매출원가	노무비(10%)		
	경비(5%)		
C. 매출 총이익(A-B)			
D. 판매비 및 일반관리비(15%)			
E. 영업이익(C-D)			
F. 부당 외 비용	차입이자	150만원	300만원
	경상손실	150만원	
G. 영업이익(F-F)			
H. 최종순이익			
I. 세 전 순이익(G-H)			
(부당외비용) 매출액	기타비용 (연봉비)	기타비용	매출액
		500만원	
(부당외비용) 영업이익	기타비용	기타비용	기타비용 (연봉비)
		500만원	

※ 사업현황표

		중단	상승	하락
시장	원자재			
	완제품			
거래처	구분	구매현황	판매현황	인원현황
	가			
	나			
경쟁사	다			
	A			
	B			
	C			

별첨 1. 타겟 서클 시뮬레이션 특징 및 기대효과

참빛파트너즈의 경영시뮬레이션 게임은 다른 교육에 비해 다음과 같은 차별점이 있습니다.



Knowledge

- 경영의 개념과 경영 흐름의 이해
- 타 부서 및 단위 조직의 역할 이해
- 재무, 기획, 마케팅, HR 등의 기본 지식 습득
- 전략의 개념과 그 사고방식 이해

Skill

- 전략수립 및 실행의 구체적 방법론 습득
- 문제인식, 도출 및 해결의 방법론 습득

Attitude

- 부서간 갈등의 불필요함을 자각
- CEO관점 경영마인드 내재화
- 전략적 마인드 배양
- 재무적 관점의 손익 마인드 함양

Light your way~!