

전략 시뮬레이션 · 팀 의사결정

Challenge 24

생존을 기반으로,
최고의 성과를 만드는 24 턴의 항해

한 팀이 선장부터 갑판장까지 여섯 역할을 맡아 한 배를 모읍니다.
팀의 결정을 손익으로 확인하는 디지털 시뮬레이션 교육입니다.

2	구미아오	D2
300,000	11	
17	16	3 0

4	이상호	D8
1,410,000	4	
14	11	0 0

6	조세호	D2
1,100,000	11	
15	4	2 1

Challenge24, 한눈에 보기

강의로는 전달되지 않는 판단과 협업을, 팀이 직접 향해하며 체험합니다.

24 턴

항해 기간 · 게임 속 24 일

매 턴 날씨와 자원이 바뀝니다

6 역할

선장 · 항해사 · 조타수
통신사 · 주방장 · 갑판장

인원에 따라 한 사람이 두 역할을 맡습니다

4~6 명

팀당 인원

팀 수는 교육 규모에 맞춥니다

4 시간

기본 운영 시간

오리엔테이션 → 항해 → 디브리핑

실행 환경

팀당 PC 1 대 · 당일 프로그램 설치
대면 · 비대면 모두 진행

교육 대상

신입 · 승진자 · 관리자 등 전 계층
팀 단위 워크숍

고객사 맞춤

심 문제를 고객사 문항으로 교체
재난 빈도로 난이도 조절

운영 방식

위드플러스 강사 진행
운영 지원 · 결과 리포트 포함

교육목표 및 기대효과

팀 안에서 역할을 맡아 24 턴을 향해합니다 . 위기가 닥칠 때마다 팀이 어떻게 판단하는지가 그대로 드러납니다 .

전략적 사고

정보를 사서 항로를 고르고 , 24 턴 뒤 손익으로 결과를 확인합니다 .

소통과 협업

선장 · 조타수 · 통신사 등 역할을 나눠 한 배를 함께 뚏니다 .

문제 해결력

날씨와 자원이 계획대로 가지 않을 때 팀이 어떻게 판단하는지 드러납니다 .

도전정신 함양

목표를 높게 잡을수록 성과가 커지므로 , 어디까지 걸지 팀이 정합니다 .

기대효과 성과 창출을 위한 전략적 의사결정 · 분업과 협업을 통한 목표 달성 · 데이터 기반 분석과 피드백

환상의 섬을 향한 24 톤의 바다

실제 게임 화면입니다. 세 항구에서 출발해 섬을 거치며 아이디어를 모읍니다. 어느 섬에 얼마나 머물지가 팀의 전략입니다.



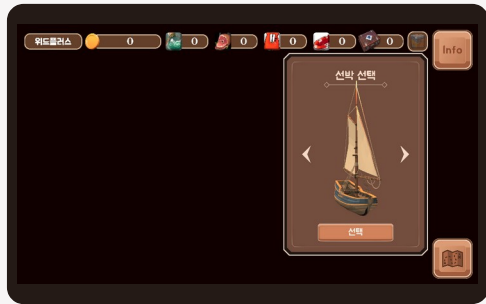
항구 3	자원 구매 · 출발
유인도 5	일부 자원 구매
무인도 2	물물교환
안개 1	음파 탐지기 필요
환상의 섬	체류 기간만큼 아이디어

한 배, 여섯 역할

선장	목표 공유 · 팀원 관리
항해사	항해 총괄 · 매 턴 항로 클릭
조타수	출발지 결정 · 항로 결정
통신사	정보 수집 · 분석 · SOS 관리
주방장	물 · 식량 준비 및 관리
감판장	자금 · 장비 준비 및 관리

교육과정 — 계획 (01~04)

출항 전, 팀은 정보를 사고 목표와 항로를 정합니다. 여기서 정한 것이 24 턴을 좌우합니다.



01 팀 구성과 역할

선장 · 항해사 · 조타수 · 통신사 · 주방장 · 갑판장 여섯 역할을 나눠 맡고 배 이름을 정합니다. 팀 PC 한 대에서 역할별 화면을 번갈아 입력합니다.



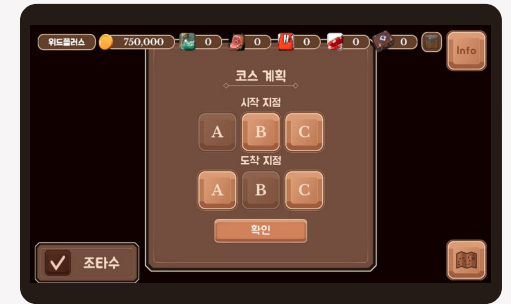
02 정보 분석

통신사가 물 · 해일 · 폭풍 · 안개 정보 카드를 사서 앞으로의 위험을 읽습니다. 어떤 정보를 살지도 판단입니다.



03 목표 계획

아이디어 창출일과 도착 순위를 정합니다. 목표를 높게 잡을수록 성과가 커집니다.



04 항로 계획

조타수가 출발지와 도착 지점 (A·B·C) 을 정합니다. 항로에 따라 만나는 섬과 위험이 달라집니다.

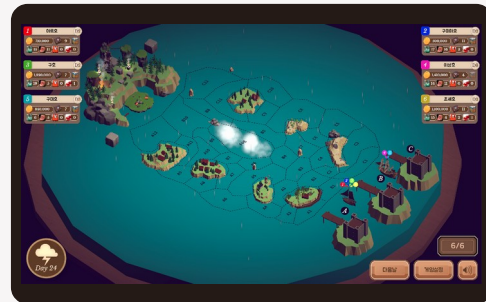
교육과정 — 항해와 결과 (05~08)

바다에 나가면 계획대로 되지 않습니다. 팀이 어떻게 대응하는지가 손익으로 남습니다.



05 자원과 자금

주방장이 물과 식량을, 갑판장이 구멍의·수리키트와 대출을 정합니다. 가장 중요한 단계입니다.



06 항해활동

항해사가 매 턴 항로를 클릭해 24 턴을 항해합니다. 날씨 변화와 자원 소모량에 따라 유연하게 대처하며, 각 팀의 배 위치가 실시간으로 공유됩니다.



07 섬 자원활동

섬에 도착해 문제를 함께 풀며 자원을 창출합니다. 기본은 환상의 섬 퀴즈이고, 고객사 커스텀 문제로 바꿔 넣습니다.

이전	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
매출액	28,900,000	18,900,000	12,000,000	1,000,000	28,900,000	10,500,000	5,400,000	16,200,000		
채비비	3,200,000	1,370,000	2,750,000	4,840,000	1,180,000	2,800,000	3,450,000	1,310,000		
인건비	2,890,000	1,890,000	1,200,000	100,000	2,890,000	1,000,000	540,000	1,620,000		
임대수익	300,000	300,000	200,000	100,000	350,000	350,000	350,000	300,000		
이자비용	230,000	210,000	450,000	550,000	190,000	300,000	400,000	200,000		
소모비용	0	1,000,000	0	0	0	1,000,000	0	1,000,000		
세전이익	22,290,000	10,120,000	4,430,000	-4,290,000	22,320,000	7,000,000	660,000	7,970,000		
세후이익	6,684,000	3,036,000	1,329,000	0	6,699,000	2,040,000	198,000	2,361,000		
당기순이익	15,596,000	7,085,400	3,101,000	-4,290,000	15,632,400	2,156,400	462,000	5,509,000		

08 손익 및 피드백

항해를 마치면 손익을 확정하고 다른 팀과 비교합니다. 최적의 의사결정이 무엇이었는지 토론합니다.

계획과 실행의 차이를 데이터로 봅니다

항해가 끝나면 각 팀의 계획 · 실행 · 성과가 바로 비교됩니다. 디브리핑은 교육 목적에 따라 갈래를 정합니다.

이전	1 불럭팔	2 용기	3 안남하세호	4 남원호	5 나로호	6 타이타닉	7 404호	8 에디로가바하호
매출액	28,900,000	18,900,000	12,000,000	1,500,000	28,900,000	10,500,000	5,400,000	16,200,000
재료비	3,200,000	3,370,000	5,720,000	4,940,000	3,130,000	2,820,000	3,450,000	3,210,000
인건비	2,890,000	1,890,000	1,200,000	150,000	2,890,000	1,050,000	540,000	1,620,000
정보수집비	300,000	300,000	200,000	150,000	350,000	250,000	350,000	300,000
이직비용	230,000	218,000	450,000	550,000	198,000	300,000	400,000	200,000
SOS비용	0	3,000,000	0	0	0	3,000,000	0	3,000,000
세전이익	22,280,000	10,122,000	4,430,000	-4,290,000	22,332,000	3,080,000	660,000	7,870,000
세금	6,684,000	3,036,600	1,329,000	0	6,699,600	924,000	198,000	2,361,000
당기순이익	15,596,000	7,085,400	3,101,000	-4,290,000	15,632,400	2,156,000	462,000	5,509,000

다음	1 불럭팔	2 용기	3 안남하세호	4 남원호	5 나로호	6 타이타닉	7 404호	8 에디로가바하호
아이디어	10 17	7 9	4 6	5 1	9 17	5 7	8 3	7 9
도착순위	3 2	3 1	0 1	3 fail	3 2	3 fail	0 2	1 2
출발	B B	B B	B B	B B	B B	B B	C C	B B
도착	C B	C C	A A	A A	B B	C A	C C	C C
물	18 12	17 17	50 40	28 41	13 13	14 15	13 20	10 11
식량	30 30	28 31	35 27	20 28	28 26	24 24	24 28	27 27
구원의	1 1	0 0	4 1	0 0	2 1	1 1	1 1	1 1
수리비	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1
대출금	2,300,000	2,500,000	4,500,000	5,000,000	2,350,000	3,000,000	4,000,000	1,500,000
	2,300,000	2,180,000	4,500,000	5,500,000	1,980,000	3,000,000	4,000,000	2,000,000

팀별 손익표 · 성과표 자동 출력

조직 활성화 기반 → 변화 대응

날씨와 자원이 바뀔 때 팀이 어떻게 계획을 수정했는지 되짚습니다. 변화 앞에서 무엇을 붙들고 무엇을 버렸는지가 보입니다.

리더십과 팔로어십

선장의 결정과 각 역할의 실행이 어떻게 맞물렸는지 봅니다. 역할이 있어야 배가 움직인다는 것을 몸으로 익힙니다.

데이터 분석 기반 의사결정

정보 카드에 쓴 돈과 실제 항해 결과를 대조합니다. 감이 아니라 정보로 판단한 팀과 그렇지 않은 팀의 차이를 확인합니다.

최고 성과 팀과 경로를 비교하면서, 우리 팀의 의사결정이 어디서 갈렸는지 직관적으로 리뷰합니다.

섬 문제를 고객사의 문제로

섬에서 푸는 문제가 자원이 됩니다. 기본은 환상의 섬 퀴즈이고, 교육 목적에 맞춰 고객사 문항으로 바꿔 넣습니다.



참가자 화면 — 섬 문제 정답 확인



매니저 화면 — 문제 은행 (고객사 문항 등록)

이렇게 씁니다

핵심가치 · 안전수칙 · 제품 지식 등 교육 주제에 맞는 문항을 만듭니다.

고객사가 문항 5~10 개를 사전 제출하면 강의 3 일 전까지 등록해 드립니다.

난이도 조절

재난 발생 빈도를 바꿔 같은 게임을 초급 · 심화로 운영합니다.

기상 효과

안개 · 폭풍 · 해일이 몰입도를 높이고, 정보의 가치를 만듭니다.

실시간 공유

각 팀의 배 위치가 지도에 공유되어 다른 팀의 활동이 보입니다.

운영 방식

위드플러스 강사와 운영 지원이 함께 갑니다. 고객사는 교육장과 PC 환경만 준비합니다.

1

오리엔테이션

규칙 설명 · 접속 · 역할 배정

2

팀 구성

여섯 역할 · 배 이름 · 목표 설정

3

항해

정보 분석 → 계획 → 24 턴 항해
→ 섬 활동

4

디브리핑

손익표 · 성과표 비교 · 갈래별
토론

기본 4 시간 · 교육 목적과 인원에 따라 조정합니다

교육 형태	대면 교육장 · 비대면 (화상회의) 모두 진행합니다
고객사 준비	팀당 PC 또는 노트북 1 대 (프로그램 당일 설치) · 인터넷 · 커스텀 문항 5~10 개 (강의 3 일 전까지 송부)
위드플러스 준비	강사 · 운영 지원 · 프로그램 세팅 · 팀별 결과 리포트
인원 · 팀	팀당 4~6 명 · 팀 수는 교육 규모에 맞춥니다

최근 교육 현장에서

2025~2026 년 진행한 교육의 참가자와 담당자가 남긴 말입니다 .



“ 정보를 어떻게 공유하느냐가 결과를 바꾼다는 점이 인상적이었습니다 .”

SK 케미컬 · Pharma 차기 팀장 육성 과정 참가자 · 2026.06

“ 시간이 너무 짧게 느껴졌다 . 다른 전략으로 다시 도전해보고 싶다 .”

한국가스공사 · 신입사원 130 명 · 2026.06



항해 손익계산서로 수익 · 비용 · 이익 구조를 이해하고 , 데이터 분석의 중요성을 체득했습니다 .

한화오션 · 신입사원 입문과정 120 명 2 개 반 · 2025.07

2023 년부터 책임후보자 성과창출 리더십 과정으로 매 차수 운영하고 있습니다 .

현대백화점그룹 · 책임후보자 과정 · 2023~2026

함께한 기업과 기관

2020년부터 공공기관 · 금융 · 제조 · IT 기업의 신입 · 승진자 · 관리자 교육에서 운영했습니다.

공공 · 기관

- | | |
|--------------|-----------|
| 금융감독원 | 질병관리청 |
| 근로복지공단 | 식품의약품안전처 |
| 국가과학기술인력개발원 | 한국사회보장정보원 |
| 한국보건복지인재원 | 도로교통공단 |
| 부산시인재개발원 | 한국가스안전공사 |
| 경기도인재개발원 | 한국가스공사 |
| 경기도교육청 울곡연수원 | 인천교통공사 |
| 서울시교육청 | 부산교통공사 |
| 세종인재평생교육진흥원 | 경기시장상권진흥원 |

금융

- 삼성카드
- 삼성생명
- 한국투자증권
- NH 투자증권
- 신영증권

제조 · 에너지

- | | |
|---------|---------|
| 한국전력공사 | 현대로템 |
| 한국전력기술 | 현대미포 |
| SK 하이닉스 | 세아베스틸 |
| SK 케미컬 | 도레이첨단소재 |
| SK 실트론 | 동원그룹 |
| 세메스 | 태광그룹 |
| LG 전자 | 애경그룹 |
| S-Oil | hy |
| GS EPS | 수산그룹 |
| 한화그룹 | 태림페이퍼 |
| 한화오션 | 웅진식품 |
| 현대엔지니어링 | |

IT · 서비스

- NHN
- KT DS
- LX 판토스
- 다우기술
- 나이스그룹
- 슈어소프트테크
- 현대백화점그룹
- YTN
- 한겨레신문사
- 3M

* 기재 순서는 무순 · 일부 기관은 교육 전문기관을 통해 진행 · 2020~2026

게임으로 교육합니다

위드플러스는 강의로는 전달되지 않는 판단과 협업을, 직접 개발한 게이미피케이션 · 시뮬레이션 콘텐츠로 체험시키는 기업교육 회사입니다.

문의부터 교육까지

1 문의

교육 목적 · 인원 · 일정

2 제안 · 견적

구성안과 견적 회신

3 문항 송부

고객사 커스텀 문제
5~10 개
강의 3 일 전까지

4 교육 진행

강사 · 운영 지원
팀별 결과 리포트

직접 개발

Challenge24 · SmartB-Masters · PublicA 등 특허 콘텐츠를 직접 개발 · 운영합니다.

2020 년부터

공공기관과 대기업의 신입 · 승진자 · 관리자 교육에서 운영해 왔습니다.

위드플러스 라이브

퀴즈 · 투표 · 보드로 교육 현장을 살리는 강의도구 플랫폼을 함께 제공합니다.

사내 교수 · 강사 · 교육회사는 콘텐츠를 도입해 직접 운영할 수도 있습니다 (기간 계약).

문의

위드플러스 (주)

031-423-0201

홈페이지

www.withplus.plus

강의도구 플랫폼

www.withplus.live

블로그

blog.naver.com/withplusdream

인스타그램

[instagram.com/withplus.live](https://www.instagram.com/withplus.live)



Challenge24 소개 페이지
영상 · 교육 후기 보기