

SmartB Masters

경영전략 Simulation



Smart**B**-Masters

모바일 대면

경영 활동 과정을 통해

#오너십 #전략적의사결정 #계수감각 역량을 향상시키는
클라우드 기반 경영시뮬레이션으로 **모바일로** 진행합니다.

소개 #대면

콘텐츠 특징점

Owner
-ship

1인 1社 방식으로 多人 1社 방식에서 흔히 발생하는 'free rider'가 발생하지 않음

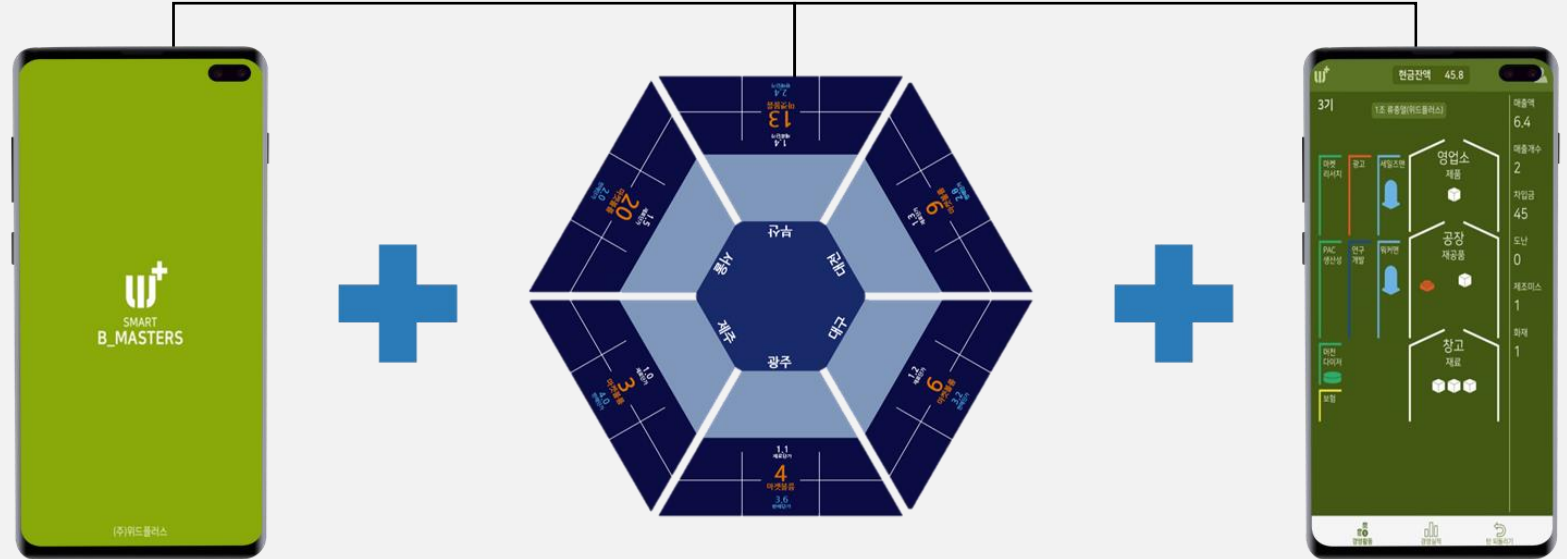
Flow

보드판 + 모바일 경영과 결산을 통해 학습자들의 학습 몰입(Flow)도가 높아짐

Visual
F/B

4기(8H) 진행 중 경영계획까지 수립하고 경영실적에 대한 시각적 피드백이 가능함

Hybrid 방식

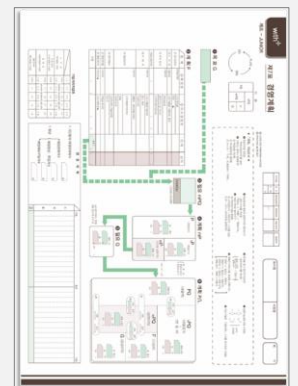


[초기 화면]

[마켓판]

[결산 화면]

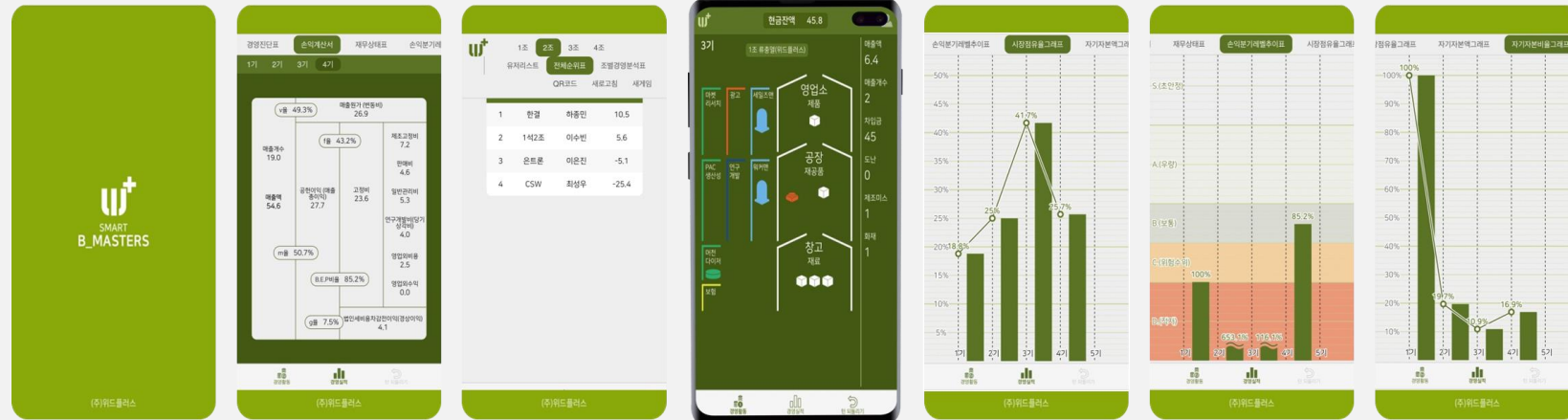
[교육 도구]



차별점

모바일 학습자 화면

- 경영 프로세스 체험
- 결산 및 경영분석 자동화
- 데이터에 기초한 의사결정
- 오프라인 수기 작성 대비 40% 효율



강사피드백 화면

자기자본으로 전체 순위, 조별 경영분석 등을
강사화면에서 직관적인 그래프로 피드백이 가능합니다.



[순위표]

[손익계산서]

[재무상태표]

[조별경영분석]

종류 및 경영활동 방식

제조업 버전은 **디지털**로 진행되고 유통업, 건설버전은 아날로그 방식으로 진행합니다.



주요내용

개념 학습

자산 자본 비용(고정원가/변동원가)
부채 수익 이익과 손실

이론 학습

경영활동의 이해(영업활동/투자활동/재무활동)
손익분기점 분석 (매출수량/매출액/비율)
mPQ전략
F전략
경영계획 수립 방법
재무비율분석 (수익성/안정성/성장성/활동성)

교육목적 및 효과

[교육 대상]

Easy

비전공자, 신입 등 회계지식 없는 직원들도
경영에 대해 쉽게 학습

승진자, 임원에게 계수 감각 향상을 통해
현실 경영 역량 강화

경영
마인드
향상

- 경영 전반 이해도 증대
- 이익 및 손실 개념 정립
- 경영학에 대한 자신감

관리자
능력
개발

- 계수 감각 체득
- 계획 수립 능력 개발
- 전략적 사고 형성

오너십
향상

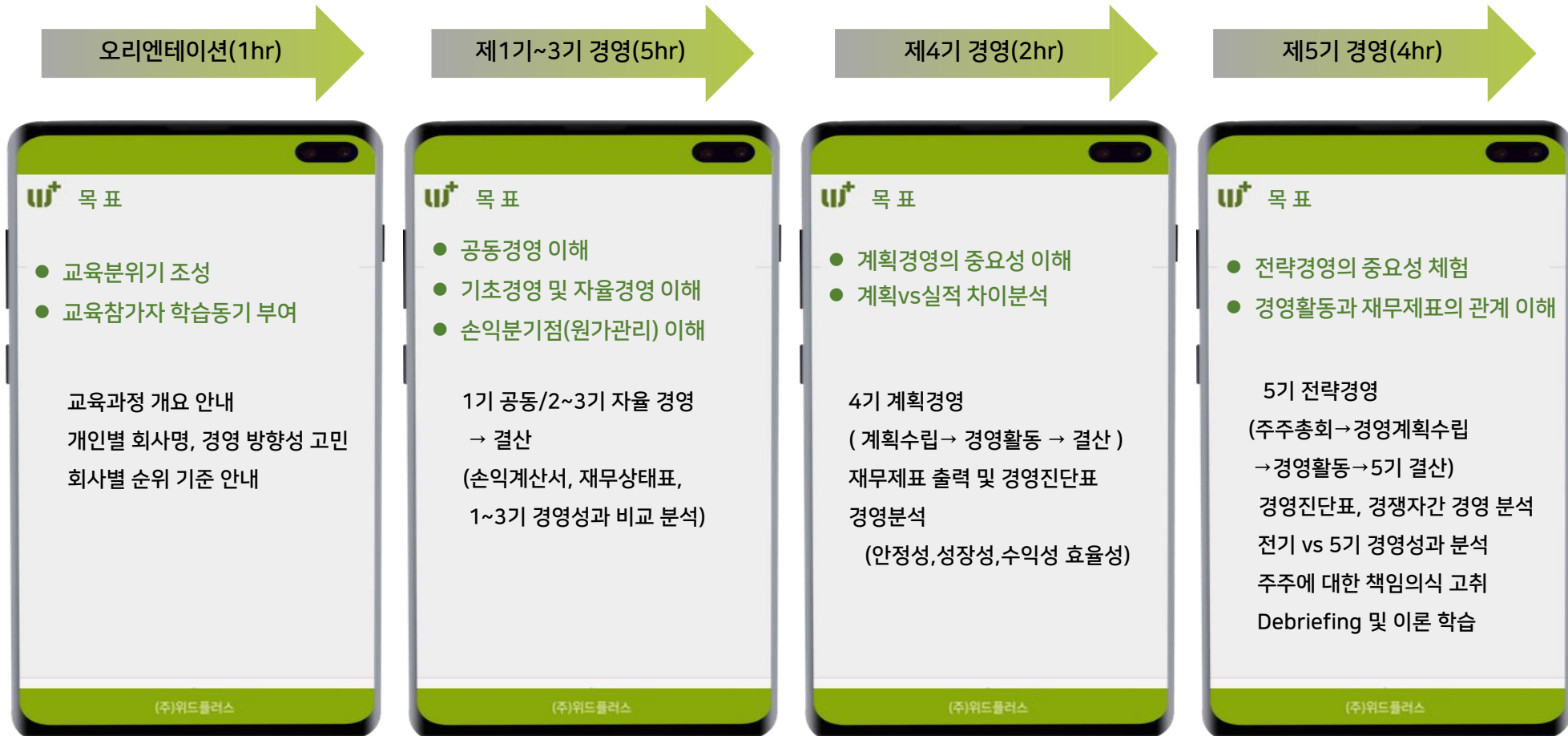
- 주인의식 제고
- 경영진 관점 사고 형성
- 주주에 대한 책임감 형성

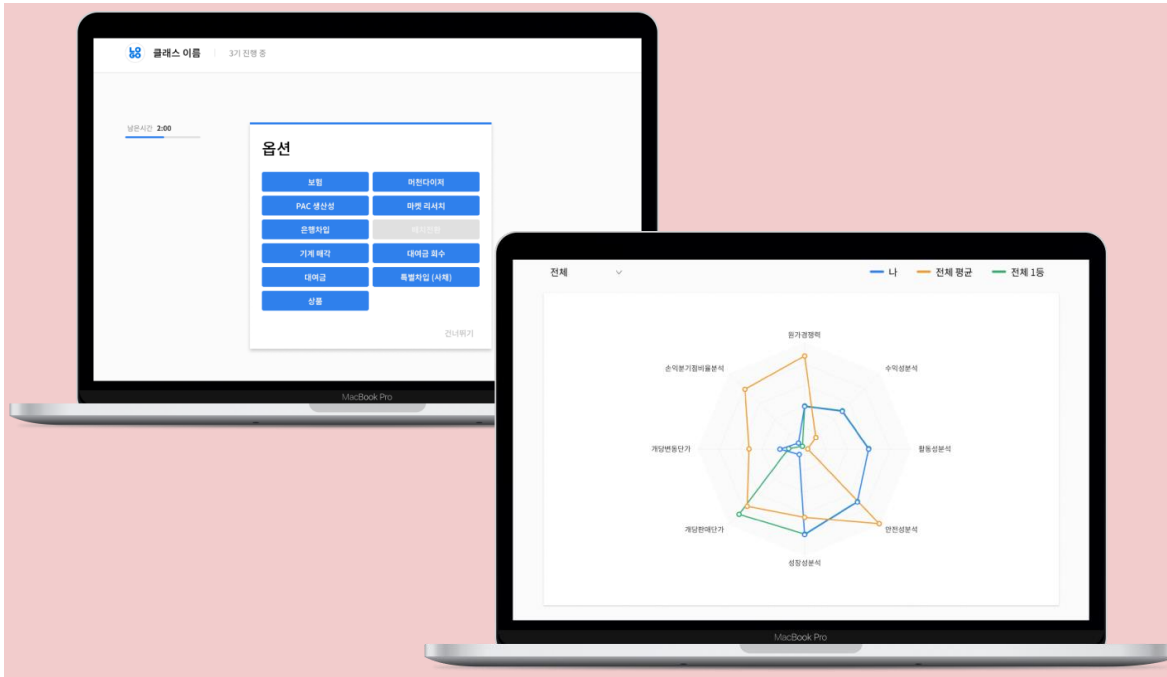
기대효과



교육소개 및 구성

경영의사결정, 원가분석, BEP 분석, 경영계획수립, 주주총회가 가능한 국내 유일의
대면(모바일) / 비대면(PC, 노트북) 경영 시뮬레이션입니다.





Smart**B**-Masters **PC**

경영 활동 과정을 통해

#오너십 #전략적의사결정 #계수감각 역량을 향상시키는
클라우드 기반 경영시뮬레이션으로 **PC**로 진행합니다.

역할 구분

5인 1사 방식으로 5명이 한 조가 되어 가상의 회사를 설립하고 경영프로세스를 수행하는 **경영시뮬레이션**입니다.
각 학습자들은 자신의 담당 역할을 수행하며 기업의 경영과정에 참여합니다.



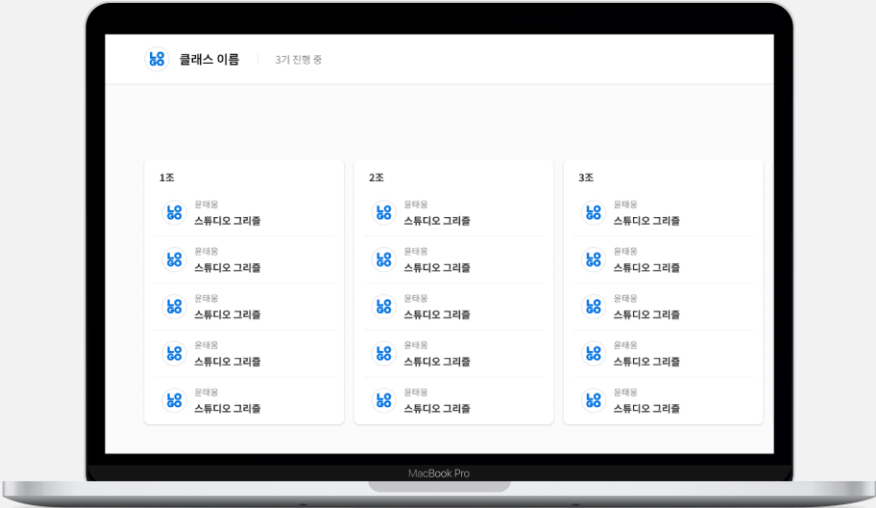
소개 #대면

학습자 화면

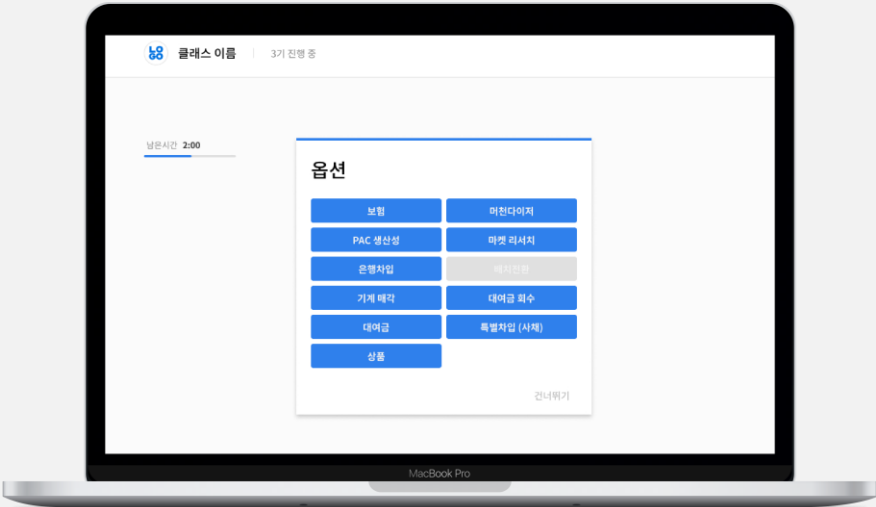
- 마켓판에 경쟁 입찰 제안, 최저 가격 자동 확정
- 회사판에 경영활동 실시간 반영(경쟁회사 확인)
- 각자의 공간에서 진행 시간효율이 높음.

접속 및 경영활동

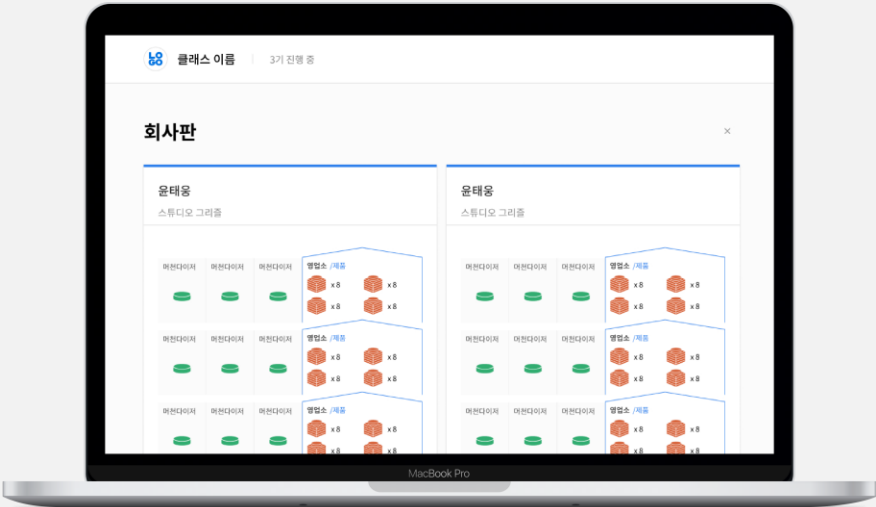
클라우드 서버에 접속 후 자신이 들어갈 클래스를 선택하고 경영활동을 시작합니다



초기 클래스 선택 화면



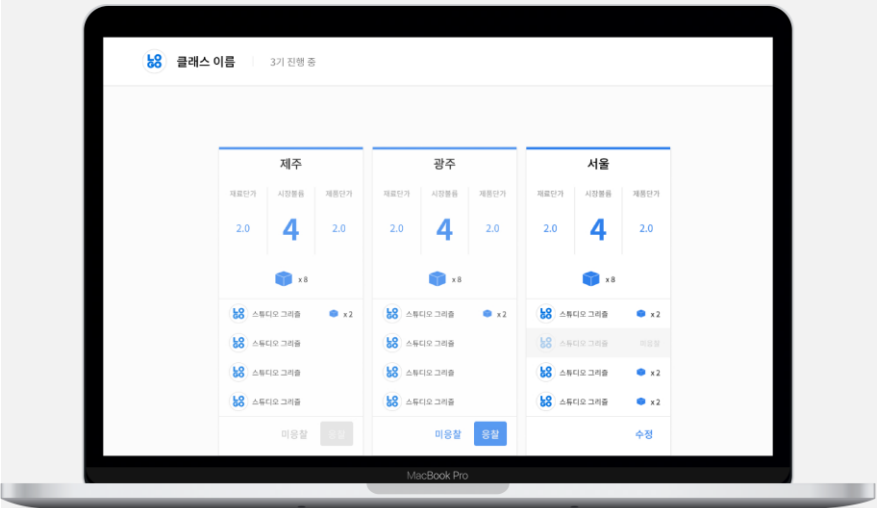
자기 팀 차례의 옵션 선택 화면



다른 팀 유저들의 회사판 화면

소개

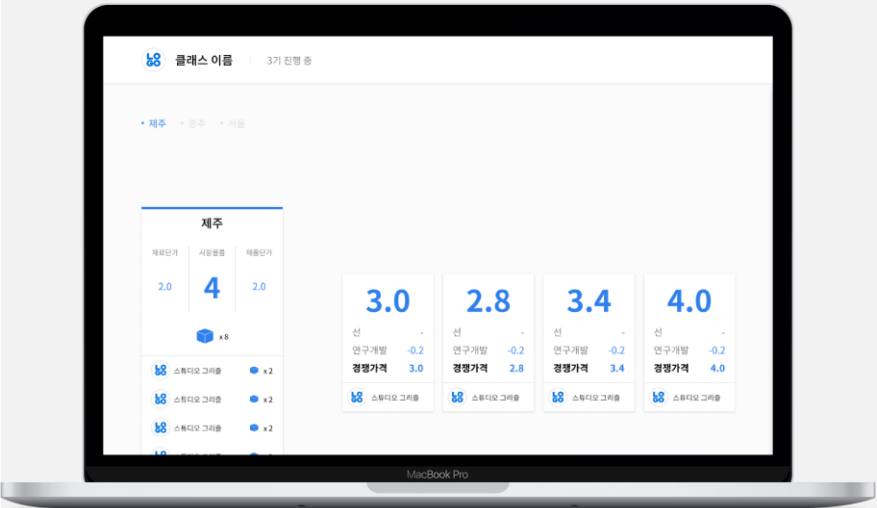
#대면



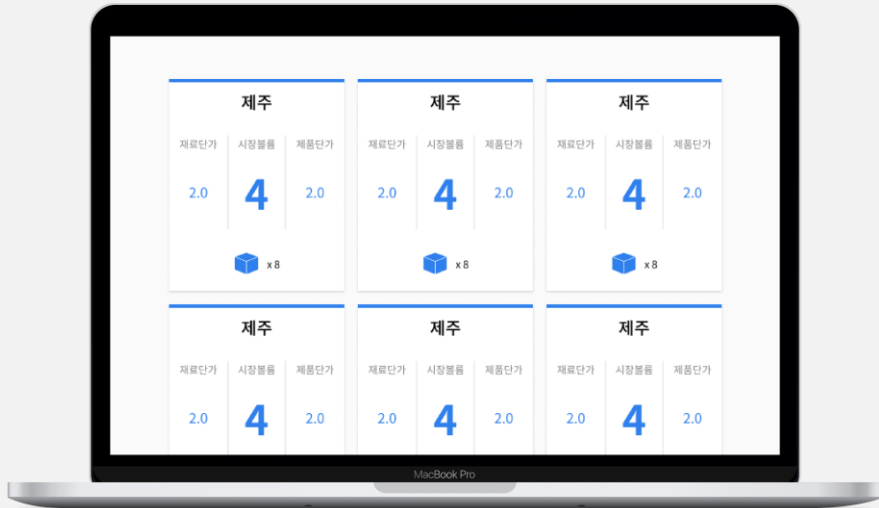
마켓 응찰 현황 화면

판매 활동

본격적인 판매활동을 진행합니다
마켓판을 통해 시장에 응찰하고 가격경쟁으로
판매가 확정되면 제품을 판매하게 됩니다



가격 경쟁 화면



마켓판 화면

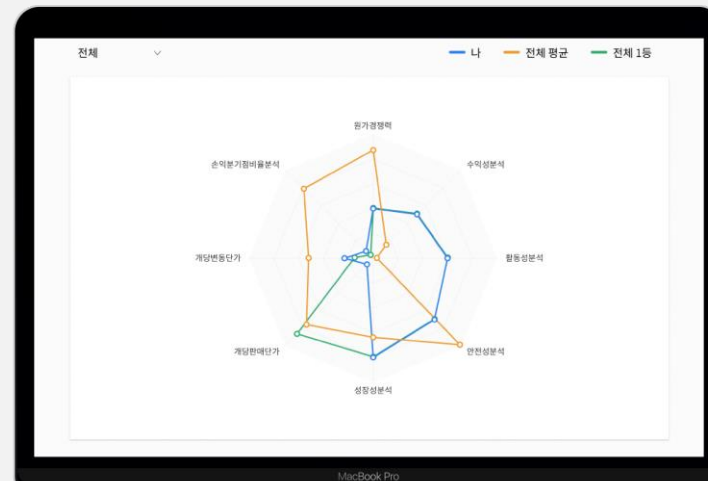
결산 화면

경영 활동이 끝난 후 최종 결산화면 입니다

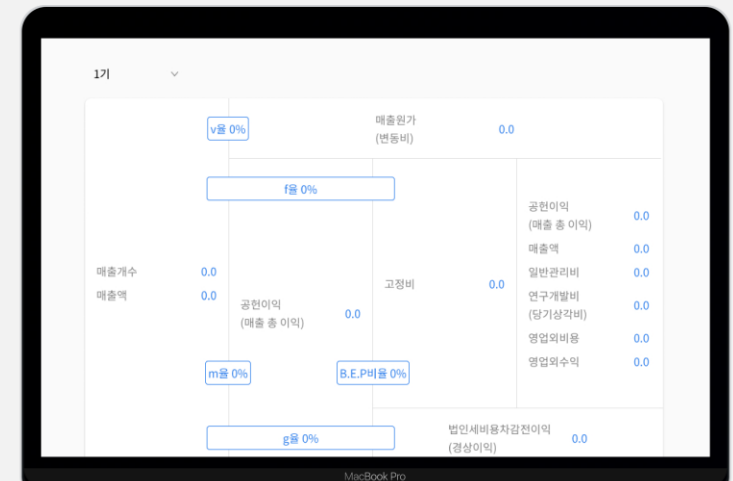
경영 실적

가수	1기수	2기수	3기수	4기수
핀팩단가	10	10	10	10
변동단가 ①	10	10	10	10
단위당공헌이익 ①	10	10	10	10
매출계수	10 20%	10 20%	10 20%	10 20%
매출액	10 20%	10 20%	10 20%	10 20%
매출원가	10 20%	10 20%	10 20%	10 20%
공헌이익	10 20%	10 20%	10 20%	10 20%
고정비	10 20%	10 20%	10 20%	10 20%
법인세비용차감전이익	10	10	10	10

최종 경영 실적 화면



레이더 차트 화면



손익 계산서 화면

소개 #비대면

(강사) 피드백 화면

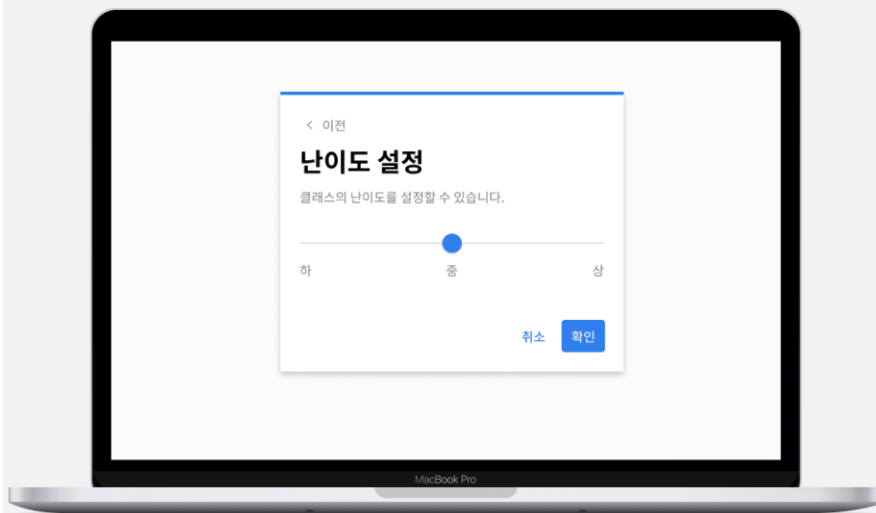
- 재무상태표 손익보고서_ 자기자본, 전체 순위
조별 순위 경영분석, **그래프로 피드백**
- 보이스로 강의**, 팀 활동은 APP(줌 등) 활용 진행

이름	문태웅	문태웅	문태웅	문태웅
판매단가	10	10	10	10
변동단가	10	10	10	10
단위당공헌이익	10	10	10	10
매출개수	10 20%	10 20%	10 20%	10 20%
매출액	10 20%	10 20%	10 20%	10 20%
매출원가	10 20%	10 20%	10 20%	10 20%
공헌이익	10 20%	10 20%	10 20%	10 20%

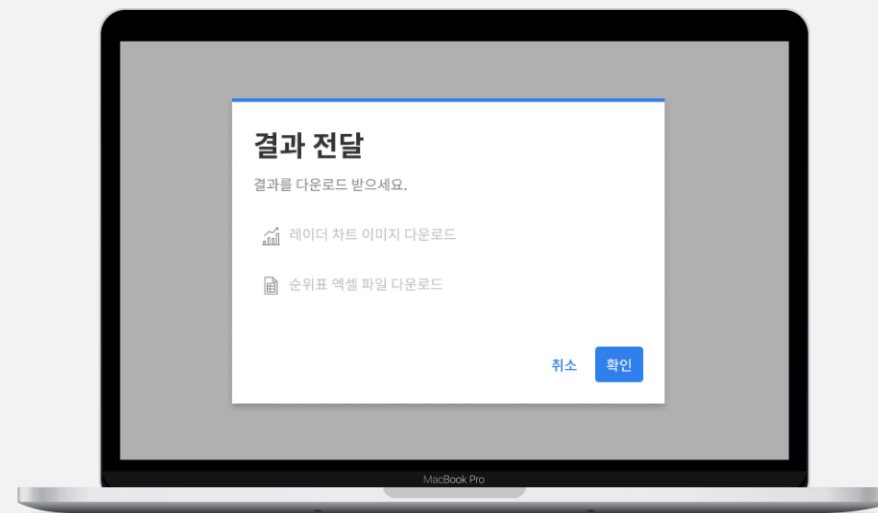
각 조의 경영 분석표

피드백 화면

강사가 옵션을 설정하고 결과를
확인할 수 있는 피드백 화면입니다
각 팀의 경영 분석, 실적 등을 확인할 수 있습니다



난이도 설정 화면



결과 전달 화면

Time table (대면, 비대면 공통)

기본과정(1~3기 경영) [6H]

모듈명	세부내용	학습목표
오리엔테이션 0.5	- 과정 소개, 기자재 설명 - 비대면은 프로그램 접속	교육목적 공유, 1인1사 설립
제1기 공동 경영 1.5	- 강사와 함께 공동진행 - 제1기 경영에 대한 결산 실시 - 카드 규칙에 대한 설명	- 기업경영의 프로세스 이해 - 회계의 기본개념 정리 - 재무제표의 구성원리의 이해
제2기 자율 경영 1.0	- 경영 활동 - 제2기 결산 실시 및 경영성과 분석	- 경영정보를 활용한 의사결정의 중요성체험 - 재무제표의 분석을 통한 경영상태 파악
강의 I 1.0	- 회계란 무엇인가? - 채산성의 포인트(비용을 보는 눈) - 손익분기점(BEP)이란 무엇인가?	- 손익분기점에 대한 이해 - 원가 관리의 중요성 인식
제3기 자율 경영 1.0	- 실패로부터 배운다. - 추가 규칙 적용 - 경영활동 및 결산	- 이익개념/비용절감 개념인식 - 재무제표의 분석을 통한 응용 - 손익분기점 매출액 달성
강의 II 1.0	- 채산성을 높이는 두가지 전략 - 경영계획 Flow-Sheet 작성 - P/L, B/S를 보는 방법	- 경영전략의 이해 및 활용 - 경영계획 프로세스

경영계획 수립(4기 경영) +2H [8H]

모듈명	세부내용	학습목표
제4기 계획 경영 및 강의 III 2.0	- 계획에 의한 제4기 경영 - 경영활동 및 결산 실시 - 제4기 경영성과 분석	- 경영계획의 중요성 이해 - 계획 VS 실적 차이분석 - 경영 분석을 통한 이익실현

주주총회 & 전략경영 (5기 경영) +4H [12H]

제5기 전략 경영 2.5	- 주주 총회 및 계획 수립 - 경영활동 및 결산 실시 - 제5기 경영성과 분석	- 경영진 관점 사고 전환 - 주주에 대한 책임감 형성
종합정리 1.5	- 이익의 본질 - 이윤과 기업과의 관계 - 경영전략의 사고방식	- 계수 감각 체득 - 경영 전반 이해도 증대

오너십 체험 경영시뮬레이션 SmartB-Masters



[2019년 모바일 출시]

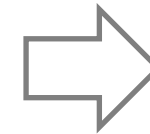


#오너십과 #전략적 의사결정 역량 향상
모바일로 진행(클라우드)하는 경영 시뮬레이션

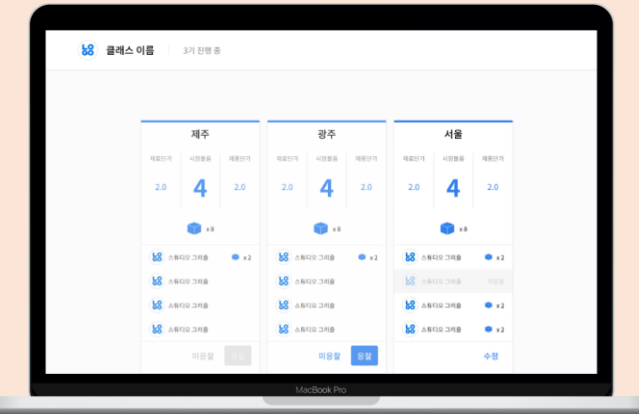
- (19.07) SK 실트론 런칭
- (21.10) 경영 시뮬레이션 시스템 및 방법 특허등록

[고객사]

- | | |
|-------------------|----------------|
| 2019.07 ~ 2022.08 | • SK 실트론 |
| 2019.08 | • 금호아시아나 |
| 2019.12 | • 신용보증기금 |
| 2020.01 | • 일동제약 |
| 2020.02 ~ 2022.06 | • LG넥스원 |
| 2021.01 ~ 2022.08 | • 세메스 |
| 2021.01 | • 가톨릭대학교 |
| 2021.06 | • LB세미콘 |
| 2021.12 | • 농심 |
| 2022.01 | • 휴온스 |
| 2022.04 | • 서연이화
후성그룹 |
| 2022.08 | • 한미글로벌 외 다수 |



[2021 PC 출시]



- (20.11) 중소벤처기업부 창업성장기술개발사업 선정
- (21.04) 비대면 기업경영 시뮬레이션 시스템 및 방법 특허출원
- (22.08) 일본 글로벌 특허출원
- (21.12) 농심 런칭

주요고객사 소개

» Digital Learning Human Resources Development Total Solution Provider 위드플러스의 주요 고객사입니다.



과정 문의

이광표 : 031-423-0201

010-9185-4979

withplus@gamedu.co.kr

위드플러스 온라인

홈페이지

<https://gamedu.co.kr>

네이버블로그

<https://blog.naver.com/withplusdream>

페이스북페이지

<https://www.facebook.com/withplusflow>

유튜브

<https://asq.kr/ZeNu7zkO>

새로운 학습경험 제공

게임러닝 플랫폼 Only 1



창업자, 기업인, 공공기업, 조직원들이 기업의 본질 및 조직 활동에 대한 태도를
깨우칠 수 있는 **게임러닝(디지털 게임기반 학습)** 교육 기업입니다.

시행착오를 통해 문제를 해결하는 **애자일 학습방식**은
당사의 교육 방식이자 철학입니다.

With You

Thank you