

오프라인 실습/체험이 ON\_TACT로 가능한

# Digital Learning

회사소개서

# 문제 인식

## ⊕ 코로나19로 “기업교육시장”의 변화 ⊕

### E-Learning 가속화 및 변화 요구

- 익숙한 형태, 지식의 단순 전달

### 오프라인 교육 대체 어려움

- 줌\_비대면 온라인 학습의 한계, 흥미유발 부족



ICT기반 에듀테크로 진화



# 위드플러스 소개



## 체험식 교육의 효과

게임-교육 접목하면 학습 효과

강의 잘하는 교사의 수업(17%) vs  
게임기반 수업 학습 몰입도 108%

출처 미국 카우프만

교육용 보드게임을 디지털로 개발 서비스 하는 회사,  
디지털 러닝 플랫폼 Only1 목표

IT와 교육컨텐츠(소통과협업, 리더십, 의사결정,  
경영의이해 등) 를 융합하여 기업 공공기관에  
새로운 체험 학습 경험을 제공

# 프로그램 소개

- #문제해결
- #리더십
- #개방적 소통
- #경영오너십
- #컴퓨팅사고
- #전략적사고

## 대면/비대면 프로그램

### 01 Challenge-24



항해를 통해 리더십, 문제해결 역량을 향상시킬 수 있는 대면/비대면 경영 시뮬레이션 프로그램입니다.

### 02 Smart B Masters



개인별 시장점유율, 자기자본비율 등을 확인하면서 의사결정이 가능한 대면/비대면 경영시뮬레이션프로그램입니다.

## 대면 프로그램

### 03 i-ROVOT INSIGHT

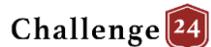


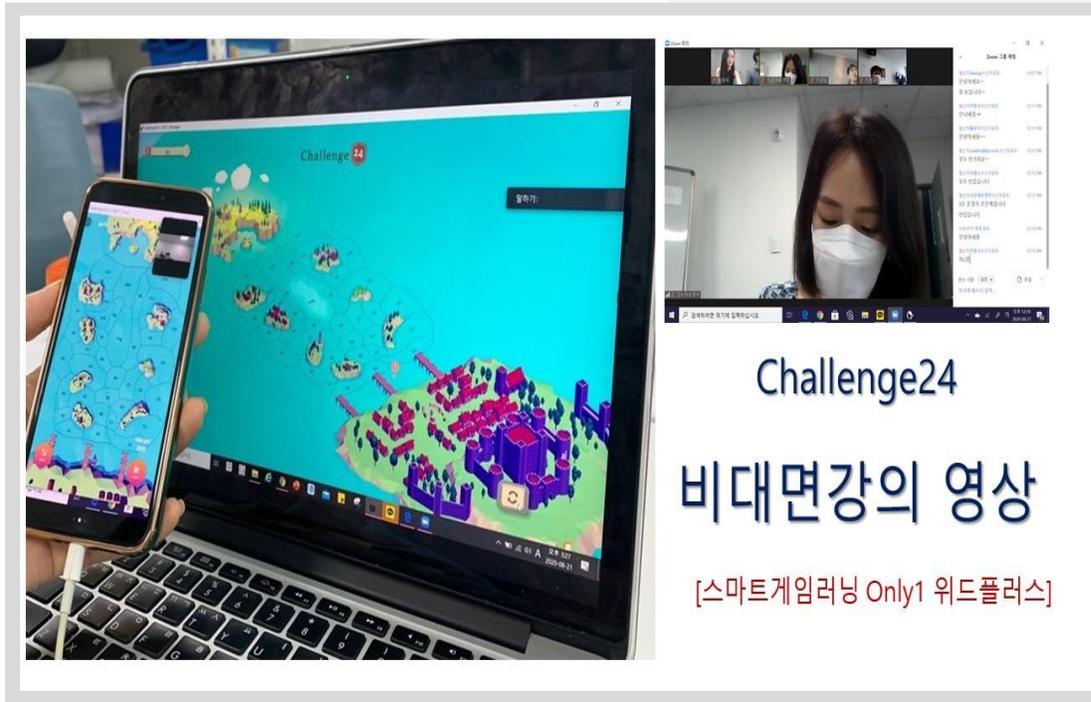
i-ROVOT은 레고 마인드스통을 활용한 조직 활성화 + 팀 빌딩 프로그램입니다.

### 04 D-Makers



전략적 사고와 의사결정 과정을 훈련하는 팀 활동 프로그램 입니다.





## 01 Challenge24

Challenge24는 디지털 바다를 향해하며 목표 달성을 위해 소통하여, #문제해결 #리더십을 체험하는 시뮬레이션 교육 프로그램입니다.

Challenge24 비대면은 학습자 개인공간에서 접속하여 진행

# 소개

“기후예측, 자원의 최적화, 최적의 항로를 선택하여  
디지털 바다에서 24일간의 항해를 통해 생존과 성과를 추구한다”

## 재난의 발생 빈도 조절

강사는 재난의 발생 빈도를 조절하여 학습 난이도를 변경할 수 있다.

## 게임진행상황 표시

강사의 대형 화면에 각 팀들의 배 위치를 실시간으로 보여준다.

## 기상효과로 몰입도 증가

대형화면에 기상효과가 표시되어 교육생들의 몰입도가 올라간다.



# 교육목적 및 효과

## #리더십

항해활동 (계획수립, 자원관리, 상황대처)을  
통해 리더십을 학습

### [교육 대상]

팀장

팀원과 성과를 창출해야 하는  
위치로 전환되어 회사와 팀원을  
성장시키기 위한 리더십이 필요  
함

상황돌파

미래전략  
수립

실행력  
강화

## 기대효과

- 위기상황 경영환경에서 팀원들과 공유 능력 향상
- 위기상황 변화대응 스킬 습득
- 팀원들과 협업에 의한 성과 창출의 중요성 숙
- 시스템 사고(정보에 대한 습득 및 분석)
- 미래 환경을 예측하는 방법론 습득
- 정보의 취사선택을 통한 전략적 의사결정 습득
- 의사결정과 실행의 반복을 통한 실행력 강화
- 단순 지식을 넘어 시행착오를 통한 성장 및 **에자일 리더십** 학습



# 교육목적 및 효과

## #문제해결

항해활동 (계획수립, 자원관리, 상황대처)을  
통해 전략적 의사결정과 협업 스킬을 학습

### [교육 대상]

easy

사원급  
"도전, 계획과실행, 목표달성,  
소통, 의사결정 "

임원급  
"위기대처능력, 정보분석력,  
이익창출활동"

### 기대효과

#### 소통과 협업

- 소통이 성과에 미치는 영향 학습
- 협업의 중요성 체득



#### 전략적 사고

- 전략적 사고를 위한 로직(Logic)에 대한 이해
- 전략과 성과의 상관관계 학습

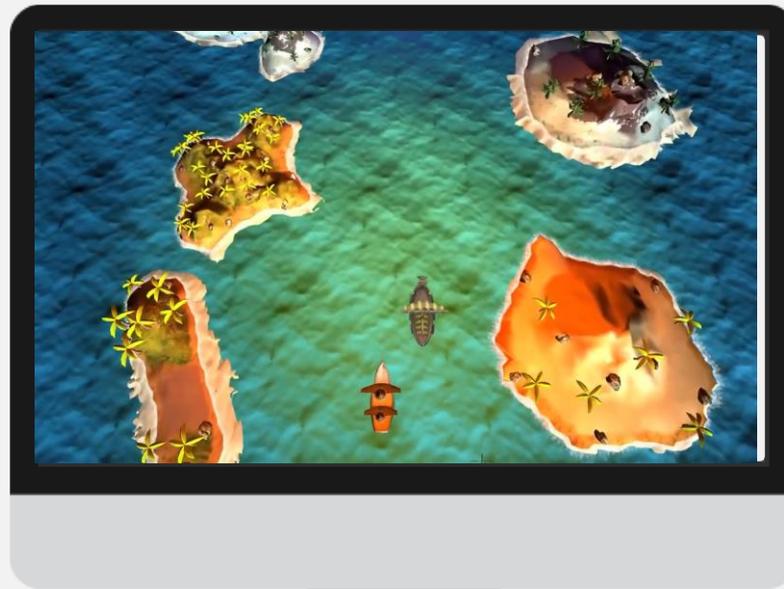


#### 문제 해결력

- 문제를 미리 예측하는 예측 사고력 배양
- 정보의 중요성과 정보 분석 능력 학습



# 교육 동영상 / 사진



## 02 SmartB-Masters



SmartB-Masters는 경영 활동을 통해  
**#오너십 #전략적 의사결정** 역량을 향상시키는  
 국내 최초 클라우드 기반 모바일 경영 시뮬레이션 프로그램입  
 니다.



# 소개

## #대면

### Program 특징점

Owner-ship

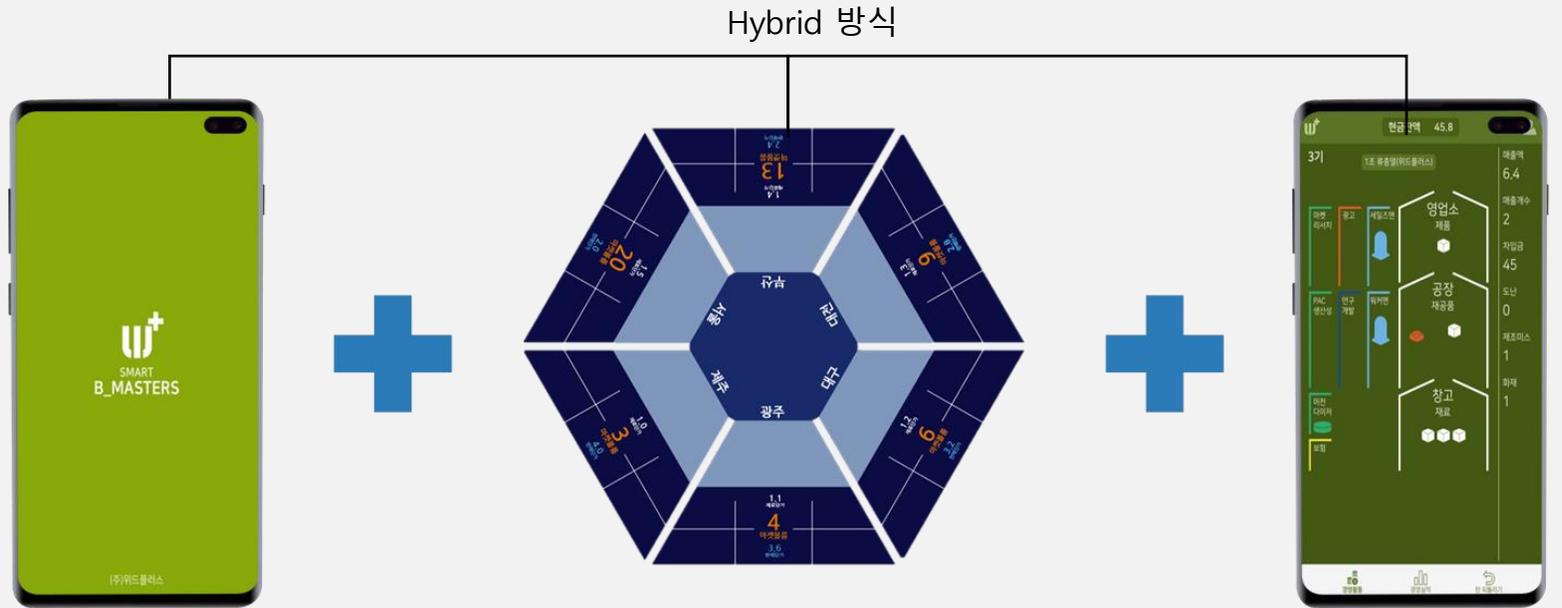
1인 1社 방식으로 多人 1社 방식에서 흔히 발생하는 'free rider' 가 발생하지 않음

Flow

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

Visual F/B

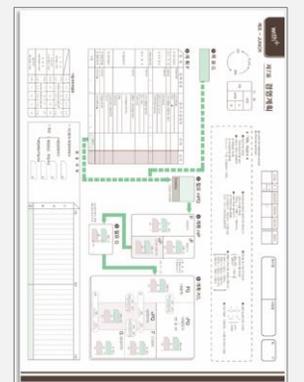
4기(8H) 진행 중 경영계획까지 수립하고 경영실적에 대한 시각적 피드백이 가능함



[초기 화면]

[마켓판]

[결산 화면]



# 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 **강사화면**에서 직관적인 그래프로 피드백이 가능합니다.



[순위표]

[손익계산서]

[재무상태표]

[조별경영분석]

# 교육목적 및 효과

## [교육 대상]

Easy

비 전공자, 신입 등 기본 회계지식이 없는 직원들도 본 시뮬레이션에 참여하여 경영에 대해 쉽게 배울 수 있음

승진자, 임원 대상으로 본인의 경영 활동에 대한 재무제표를 작성하고 경영 분석을 통하여 계수 감각 향상. 경영에 대한 실질적 이해를 도모

경영  
마인드  
향상

관리자  
능력  
개발

오너십  
향상

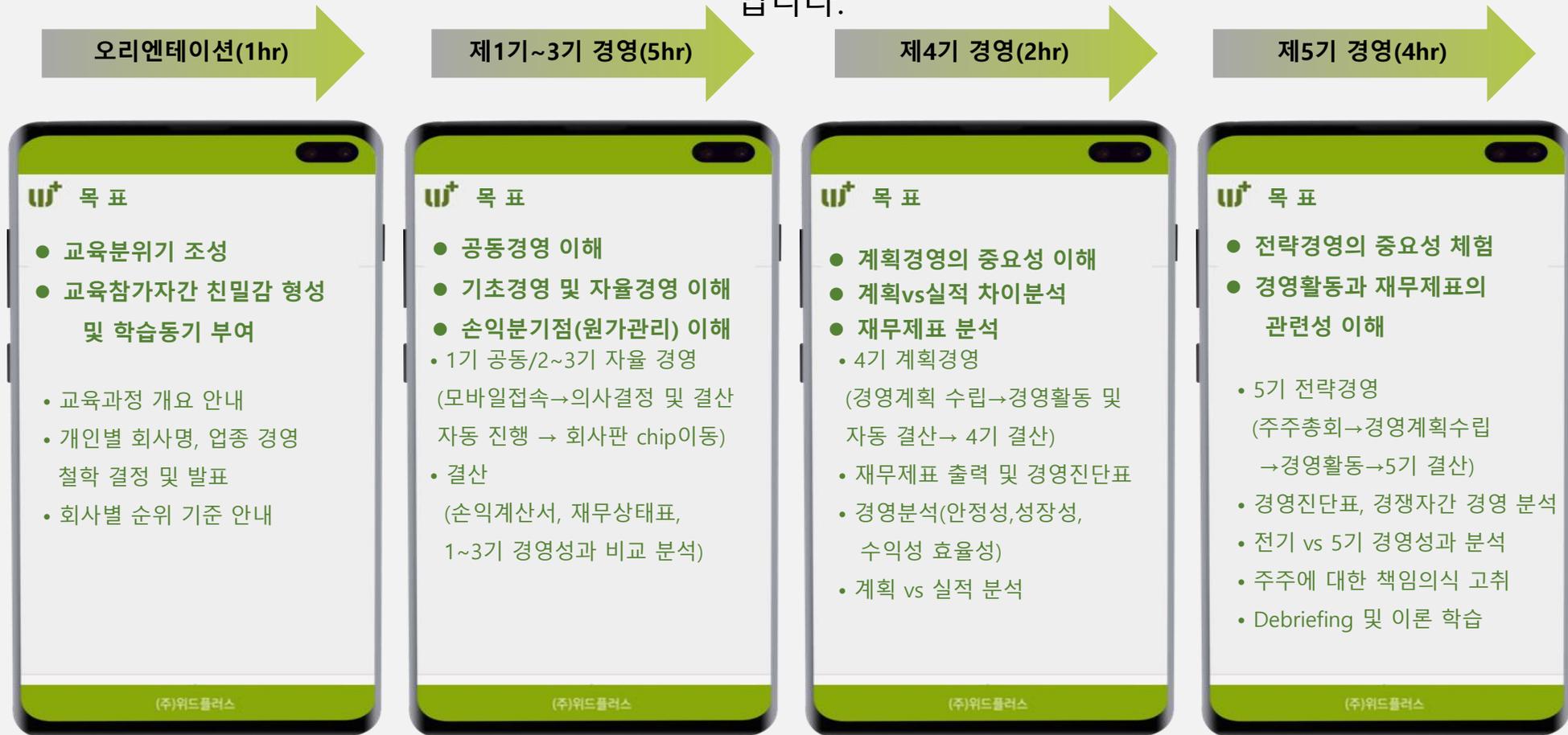
## 기대효과

- 경영 전반 이해도 증대
- 이익 및 손실 개념 정립
- 경영학에 대한 자신감
- 계수 감각 체득
- 계획 수립 능력 개발
- 전략적 사고 형성
- 주인의식 제고
- 경영진 관점 사고 형성
- 주주에 대한 책임감 형성



# 교육구성

경영의사결정, 원가분석, BEP 분석, 경영계획수립, 주주총회가 가능한 국내 유일의 모바일 경영 시뮬레이션  
입니다.



# 소개

## #비대면

아마존 클라우드에 접속

조별로 접속하여 모바일로 진행

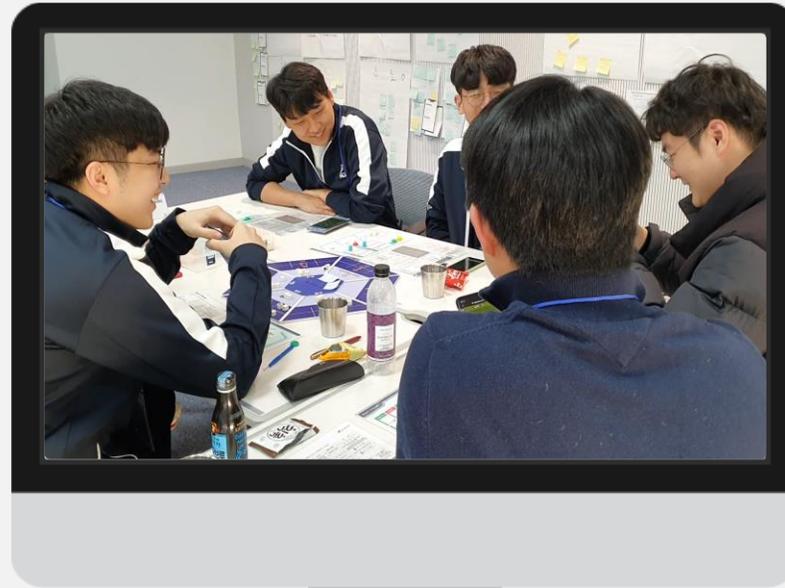
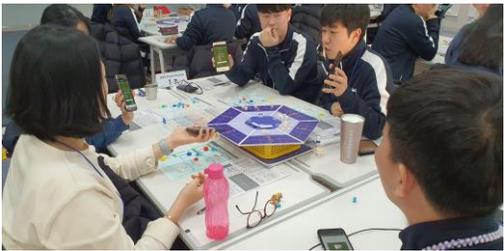


비대면으로 모바일 화면에서 학습 (자동 턴, 경쟁사 카드 확인, 자동 결산 등)

줌으로 마켓판 확인 및 화상 채팅, 전체 룰 설명

# 교육 동영상/사진

## 즐거운 경영활동(경쟁입찰 중)



“ 내 인생에서 이렇게 몰입한 것은 처음이다 ”

차\*\* 과장 [3M 인재개발부]

“ (C24-AR 진행 후)  
보드를 활용하는 오리지널 게임은 더 이상 못할 것 같다 ”

현\*\* 대리 [현대해상 인재개발부]

