

Management Game

매니지먼트 게임

제조업 코스 교육기획서



Management Game

MG(Management Game)는 일본 SONY 그룹의 인재개발센터인 SONY-CDI 에서 수년간 연구 끝에 개발된 기업체 교육용 프로그램으로서, 이들이 당초 연구목표로 한 것은 어떻게 하면 즐겁고 효과적으로 경영의 노하우를 전사원에게 습득 시킬 수 있을까 하는 것이었습니다. 매니지먼트는 종합예술이기 때문에 기업경영의 모든 분야에 걸쳐 종합적인 교육이 되지 않으면 안되었으며, 특히 경영수치와 경영지식은 비즈니스맨의 기초임에도 불구하고 실제로 이러한 교육을 실시하는 것이 가장 어려운 일이었습니다.

그래서 이들은 이 문제의 해결을 경영게임이라는 형태로 구현화하여 이해하기 쉽고 흥미있게 현실의 기업경영을 축소한 게임을 통하여 기업전체를 이해할 수 있도록 개발하였습니다. 당초에는 SONY 의 사내 교육용 프로그램으로 개발되었으나, 이 매니지먼트 게임이 갖고 있는 종합적인 면, 게임으로서의 재미, 경영의 구체적 파악 등의 설득력이 기대 이상으로 훌륭한 것으로 알려지자, 사외의 평가도 높아지게 되었고, 일반 기업의 교육으로서 광범위하게 활용되도록 하기 위하여 CDI 사에 의해 상품화되어 세계 각국에 보급하게 된 것입니다.

한국 내에서는 1980 년대 초부터 당사인(주)아시아컨설팅의 전신인 SONY-CDI 한국지사가 국내 기업에 보급하기 시작하여 200 여개 기업이 사내 교육용으로 MG 를 도입하였으며 현재도 높은 교육효과와 교육생들의 호응도로 많은 기업이 MG 교육을 실시하고 있습니다.

교육목적 및 효과

MANAGEMENT GAME

제조업 코스

교육목적

- 기업경영의 체험을 통한 경영 마인드 형성과 주인의식 고취
- 제조원가 개념의 정립에 의한 절약정신과 판매능력의 강화
- 차별화 전략의 실천을 위한 창조적 사고방식의 지향
- 각 부서간의 파벌의식을 타파하고 토탈(TOTAL)관을 지향
- 전략 전술형 인재육성 및 마케팅 마인드 함양
- 전략회계에 의한 계수감각의 체득과 경영계획 수립기법 전수
- 정보화 시대에 맞는 IT Man 육성

기대효과

- 제조업 경영의 기본구조 및 본질의 체험
- 의사결정 및 계획조직 능력의 향상
- 부서간 조화의 필요성 인식 및 원가의식의 향상
- 이익개념, 비용절감의 사고로 전환
- 부분적 사고로부터 전략적인 사고로 전환
- 적극적이고 실천력 있는 토탈마인드 양성

특징과 과정

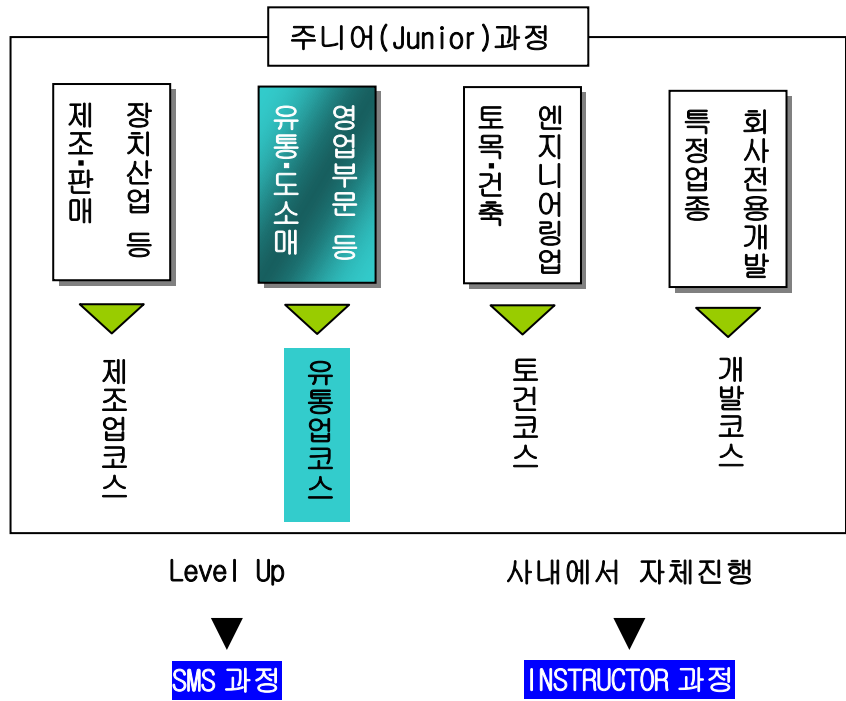
MANAGEMENT GAME

제조업 코스

특징

- 조직 각 부문(Section)에 대한 경험이 필요하지 않습니다
- 모든 사람이 참가 대상이 됩니다
- 어떠한 조직에서도 전개 가능합니다
- 강의 중심이 아닌 행동 중심의 교육입니다
- 참가자가 최고 책임자로서 모든 의사결정을 수행합니다
- 참가자가 최고 책임자로서 의사결정 및 모든 책임을 집니다
- 단기간에 교육효과를 업무에 적용 가능합니다
- 단계별, 과정별, 산업별 교육 전개가 가능합니다

과정



* SMS : Strategic Management Simulation
 시니어(Senior)과정에 해당됩니다

▶ MG 기자재 대여
 ▶ MG 기자재 판매

진행과정
MANAGEMENT GAME
제조업 코스

1. 회사의 설립



참가자가 직접 하나의 회사를 설립하여 사장으로 취임. 회사명을 결정합니다



2. 기초투자(연습경영)



제 1기 경영으로서 각사 모두 동일한 자본금으로 경영시작. 기초투자를 겸해 강사의 안내에 따라 동시 진행합니다



3. 결산



현금조회, 손익계산서, 대차대조표 작성. 특별히 고안된 Flow-Sheet를 사용하여 경리지식 없이도 결산이 가능합니다



4. 를 설 명

실제로 일반기업에서 이루어지는 의사결정 사항이 함축되어 있습니다





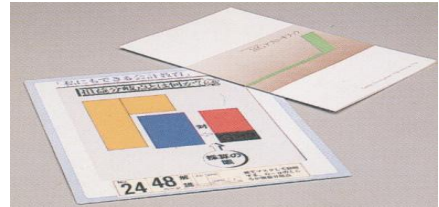
5. 기업간 경쟁 및
(시행착오 경영)
(본격 경영)
결 산

제 2,3기 경영으로서 본인 스스로
의 의사결정에 의해 게임이 진행
됨. 경영종료 후 결산진행, 경영
성과를 파악합니다



6. STRAC 에 의한
경영 진단 및
경영계획 입안

3기까지의 경영성과를 STRAC(전략
회계)를 이용해 분석, 누구나 쉽
게 이해할 수 있도록 구성. 특별
고안된 Flow-Sheet 에 따라 차기
경영계획을 수립합니다



7. 기업간 경쟁 및
(계획 경영)
결 산

제 4기 경영으로서 입안된 경영계획에 따라 경영. 결산 후 계획수치
와 결과치를 비교, 분석합니다



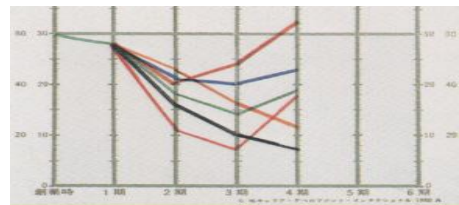
8. 비즈니스 파워
분 석

지금까지의 과정을 통해 자신의 업무 스타일의 강점과 약점을
파악하여 향후 자기개발에 참고할 수 있도록 합니다



9. 주 주 총 회

지금까지의 과정들을 분석, 발표.
향후 전략수립의 지표로 이용
합니다



10. 전 략 및
경영계획 입안

시장상황을 예측하여 변화에 대응할 수 있는 경영계획을 입안.
특별 고안된 Flow-Sheet 사용합니다



11. 기업간 경쟁 및 (전략경영) 결 산

제 5기 경영으로서 입안해 놓은 전략, 계획에 따라 경영.
결산 후 2기부터 5기까지의 종합 Feed Back 을 실시합니다



12. 총 강 의

계층별, 직종별 또는 기타 여러가지
교육목적에 따라 MG 전체 과정에
대한 반성 및 Feed Back 강의를
실시합니다



스케줄
MANAGEMENT GAME
 제조업 코스

시간	첫째 날	둘째 날
8		
9	회사의 설립	경영계획 입안
10	제 1기 경영 및 결산	제 4기 경영 및 결산
11	를 설명	
12	중 식	
1	제 2기 경영 및 결산	비즈니스 파워 분석
2		주주 총회
3		경영계획 입안
4	제 3기 경영 및 결산	제 5기 경영 및 결산
5		
6	STRAC 에 의한 경영진단	총 강 의
7		
8		(총 19 시간)

기타사항

MANAGEMENT GAME

제조업 코스

강사약력

- 성명 : 김 준 성
- 경력 : MG 수석 인스트럭터, 산업교육강사 역임
현재 (주)아시안컨설팅 이사로 근무
인사노무진단사 및 행동교육강서로서 활동 중
- 저서 : 관리기초강좌 (공저), 사원기초강좌

기 타

- 진행가능 인원 : 5 명~36 명
- 준 비 물 : 계산기, 샤프(연필), 지우개