

On-OFF 게이미피케이션 프로그램



> Contents

- ▶▶ 01. 팀성과창출 시뮬레이션 테라러시 대면 비대면
- ▶▶ 02. 협업·소통 게이미피케이션 콜라보 대면 비대면
- NEW** ▶▶ 03. 성공적인 팀을 위하여 팀 인크레더블 대면 비대면
- ▶▶ 04. 신뢰·상생 게이미피케이션 허들링 워리어스 대면 비대면
- ▶▶ 05. 걷지 말고 뛰어라 콤비레이스 대면 비대면
- ▶▶ 06. 드론 펜싱 대면 비대면
- ▶▶ 07. 비전의 다리 만들기 대면 비대면
- ▶▶ 08. 메타버스 방탈출 대면 비대면
- ▶▶ 09. 랜선 체육대회 대면 비대면

팀성과창출 시뮬레이션 테라러시



1. Terra Rush 주요 컨셉 및 개요



무한의 경쟁상황에서 성과를 극대화 하라!

- 테라러시는 모바일 APP 게임을 적용한 팀경쟁 방식 시뮬레이션교육프로그램입니다.
- 테라러시는 경쟁상황에서 어떻게 하면 팀 성과를 창출하고 효과적으로 문제해결을 할 수 있는지 일깨워 줍니다.
- 테라러시는 최대 12팀이 스마트기기를 이용하여 전략을 수립하고 30일간 경영활동을 통해 최종 성과를 집계합니다.



2. Terra Rush Prologue

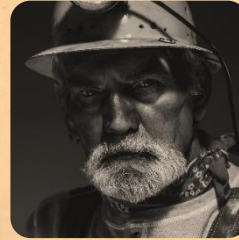
Terra Rush Prologue

보물(자원)들이 숨겨져 있는 전설의 지역,
'만월의 섬'으로 떠난 뒤 죽은 줄만 알았던 테라박사가 20년 만에 살아 돌아왔다.

그가 유토피아를 발견 했다는 소문은 사실로 밝혀졌다.
모험가들은 테라박사의 모험담을 듣고 싶어했지만 그는 짧은 메시지를 남기고 다시 사라졌다.

보물들 말인가?
원한다면 주도록 하지. 찾아보라!
내가 가진 전부를 만월이 뜨는 섬에 두고 왔다.

-Dr. Terra-



메시지가 공개되자 모험가들은 위험을 무릅 쓰고 앞 다투어 만월의 섬으로 떠났고,
유능한 몇 개의 팀만이 섬에 도달할 수 있었다.

이제 섬에 도착한 팀들은 베이스캠프를 설치하고,
한정된 환경과 치열한 경쟁에서 우위를 점하기 위해 전략을 수립하고 있다.

누가 만월의 섬이 품은 보물(자원)을 더 많이 쟁취할 것인가?

3. Terra Rush Mission

여러분을 도와줄 NPC
Halbee



여러분은 만월의 섬 베이스 캠프에 도착한 최고의 멤버들로 구성된 팀입니다.
지금부터 **30일** 뒤면 이 섬은 다시 안개 속으로 사라져 버립니다.

섬의 모든 지형은 획득할 수 있는 자원으로 가득하며,
이 섬에서 획득한 자원들은 모두 높은 가치를 지니고 있습니다.

1. 여러분은 베이스 캠프에서 다양한 자원을 얻기 위해 어떤 장비나 정보를 얼마나 구비할 것인지 계획을 세워야 합니다.
2. 모험이 시작되면 자원 획득을 위한 무한 경쟁에 돌입합니다.
철저한 계획과 자원확보를 위한 탁월한 의사결정이 필요합니다.
3. 만월의 섬에 숨겨진 비밀을 알 수 있는 정보와 인물들이 도처에 있습니다.
이들을 활용하세요.

30일간의 테라러시에서 가장 높은 성과를 얻고 돌아오는 팀은 누가 될까요!!

4. Terra Rush Activity 프로세스

1

게임준비/계획
(1.5h)

1. 팀빌딩
2. 앱 설치
3. 시나리오와 게임방법 인지
4. 전략 수립
5. 팀 별 전략 발표



2

게임진행
(1.5h)

1. 장비 및 정보의 구매
2. 1~15일간의 경영활동
3. 전반 성과 분석
4. 15~30일 간의 경영활동
5. 최종 성과 집계



3

Wrap up
(1h)

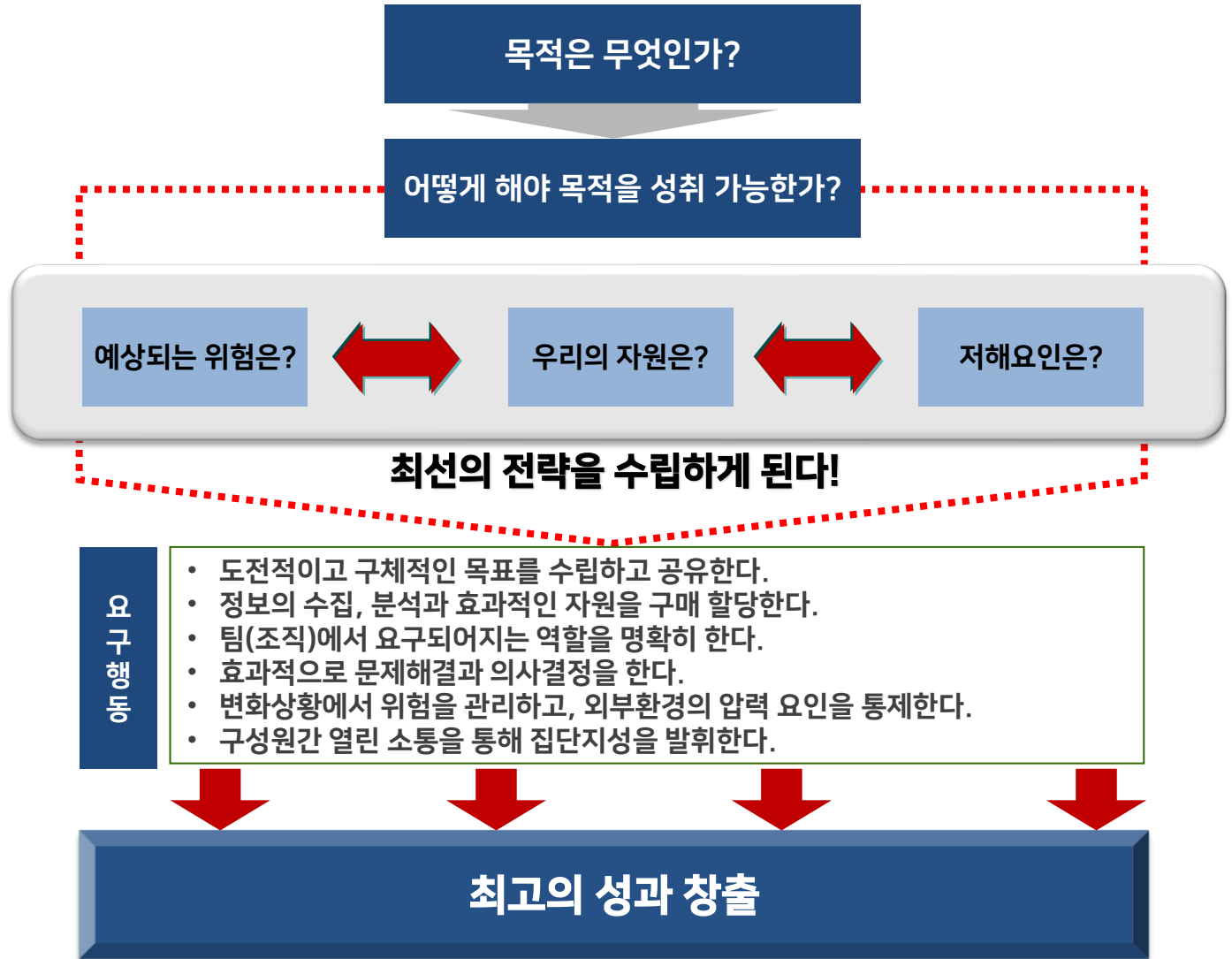
1. 시상/결과 발표
2. 팀의 성공/실패 요소 탐색
3. 팀 문화에 대한 성찰/토의
4. 성과결인요인에 대한 메시지



5. Terra Rush 성공 요소 및 Wrap-up Point

테라러시에서 최고의 성과를 내려면
각 단계별로 다음과 같은 요소가
발휘되어야 한다네!

섬의 모든 것은 나를 통한다네!
막사의 드워프



6. Terra Rush 특징



App 기반 콘텐츠

최고수준 전문가들이 만든
APP기반 게임학습을 통하여
학습자의 주도성과 강사와의 소통을
극대화 하고, 흥미를 촉진합니다

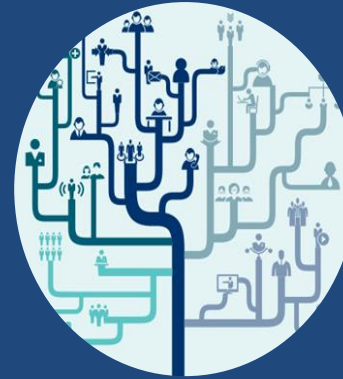
*Fun &
Communication*



몰입도를 높이는 퀄리티

높은 수준의 게임 완성도를 통해
플레이 만족도를 높였습니다.
화려한 그래픽과 연출 효과로
실제 게임을 하는 듯한 몰입도를
제공합니다.

Engagement



구조화된 결과 피드백과 랩업

각 팀의 결과와 행동은
구조화된 통계를 바탕으로 피드백 됩니다.
이를 통해 팀의 성장요소를
객관화하고, 학습포인트를 확인합니다.

Learning

이것이 테라러시를
선택해야만 하는 이유이다!

모습을 쉽게 드러낼 순 없지만!
베두인 족



7. Terra Rush 화면 예시



8. Terra Rush 교육예산 및 레퍼런스

1class 기준

항목	내용	금액	비고
프로그램 활용 및 강사료	2,000,000원/1회 × 1Class	2,000,000원	4H 기준
합계		2,000,000원	VAT별도

유사과정 출강 이력

- 현대자동차 사원급
- 삼성서울병원 신입사원
- 코오롱그룹 신입사원
- 한국조폐공사 신입사원
- 여천NCC 신입사원/대리승진자
- 현대트렌시스 신입사원
- 우리금융저축은행 리더급
- KB생명 신입사원
- 삼성카드 신입사원
- 중외그룹 신입사원
- KT&G승진자 3, 4급 승진자
- 태광그룹 대리/차장승진자
- 현대케피코 신입사원
- 일진그룹 승진자
- SK렌터카 사원 4년차
- 한국서부발전 선임차장
- 경북대학교 임직원
- 한국산업단지공단 신입직원
- 한국교통공단 신입직원
- HNM 사원급 외 다수

협업·소통 게이미피케이션 콜라보



1. 콜라보 Activity 개요



콜라보는 런투컨설팅에서 독자적으로 개발한 인/아웃도어 프로그램으로, GPS와 증강현실을 적용한 App기반 활동입니다.



콜라보 Activity는 6팀이 스마트기기를 이용하여 획득한 정보에 기반하여, 최적의 성과를 내기 위하여 각 부족이 생산한 자원을 부족간 거래(소통)하는 방식입니다.

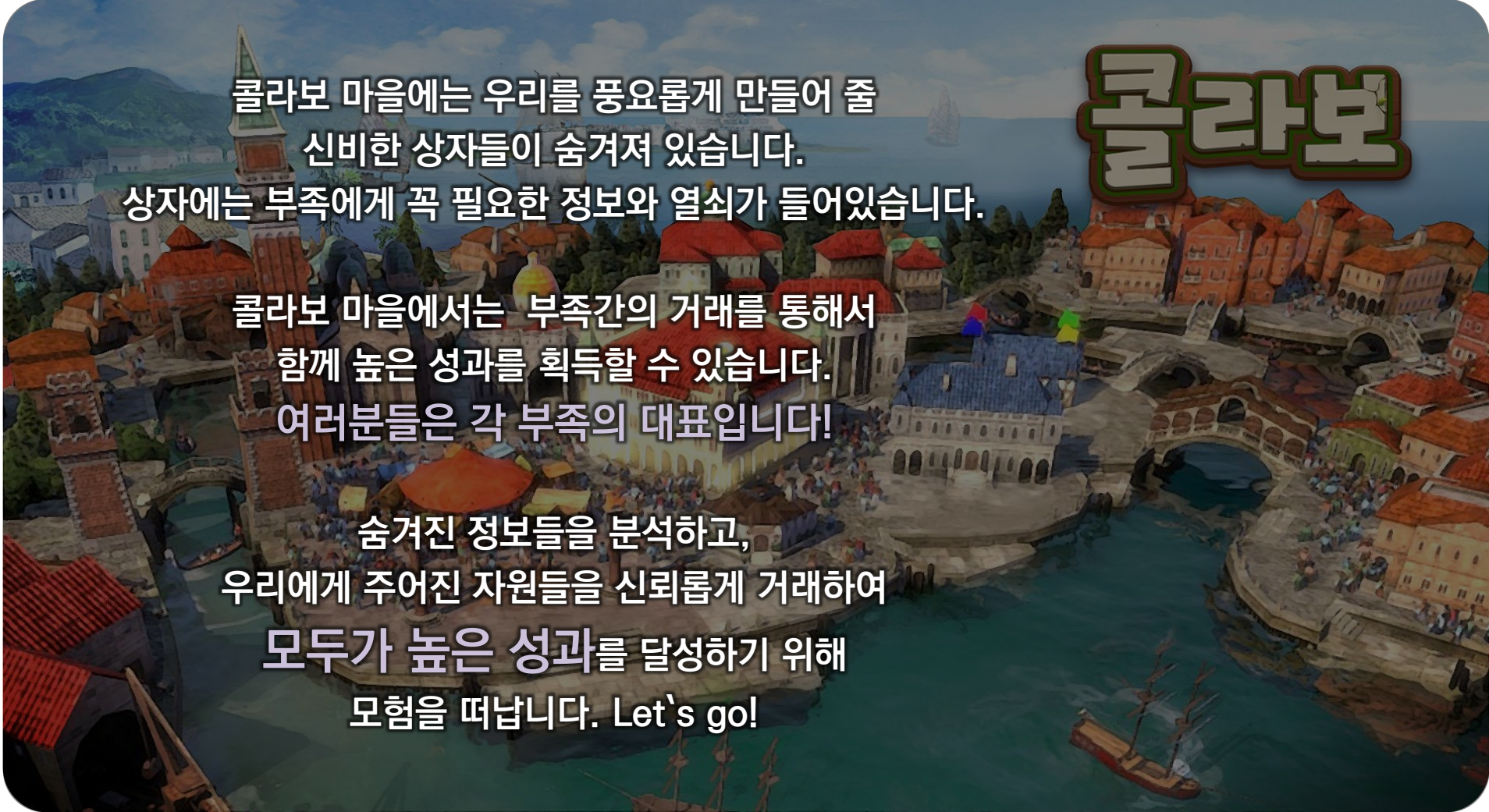


3~4분기 거래(경영)활동을 위한 전략을 수립하고, 역할을 부여하며, 부족간 협상력을 통해 자신들의 성과를 최대화 할 수 있는 자원들을 획득해야 합니다.



Activity 과정에서 One firm으로서 성과를 창출하기 위한 소통, 신뢰, 협업 실천의 중요성을 인식할 수 있습니다.

2. 콜라보 Activity 시놉시스



콜라보 마을에는 우리를 풍요롭게 만들어 줄
신비한 상자들이 숨겨져 있습니다.
상자에는 부족에게 꼭 필요한 정보와 열쇠가 들어있습니다.

콜라보 마을에서는 부족간의 거래를 통해서
함께 높은 성과를 획득할 수 있습니다.
여러분들은 각 부족의 대표입니다!

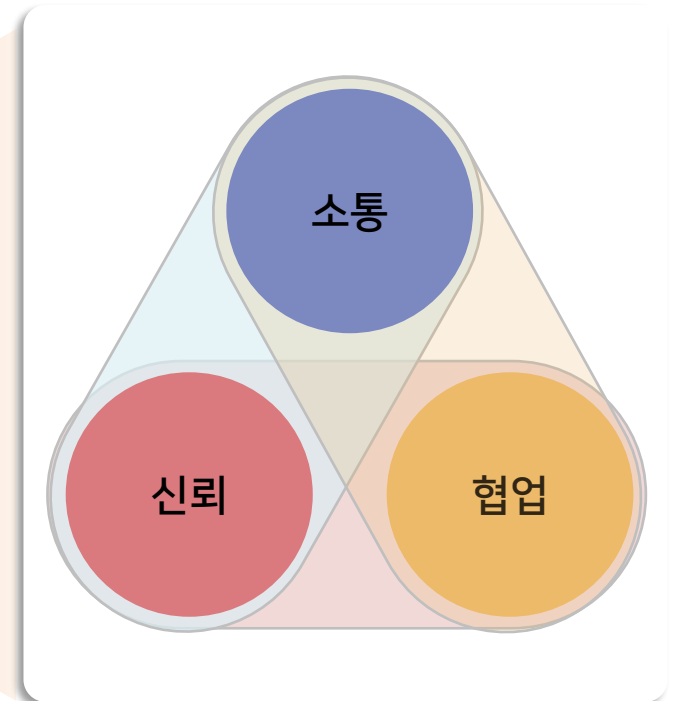
숨겨진 정보들을 분석하고,
우리에게 주어진 자원들을 신뢰롭게 거래하여
모두가 높은 성과를 달성하기 위해
모험을 떠납니다. Let's go!

3. 콜라보 Activity 핵심메커니즘

Activity 과정에서 공동의 목표 달성과 성과창출을 위해 소통, 협업, 신뢰형성이 중요함을 체험함

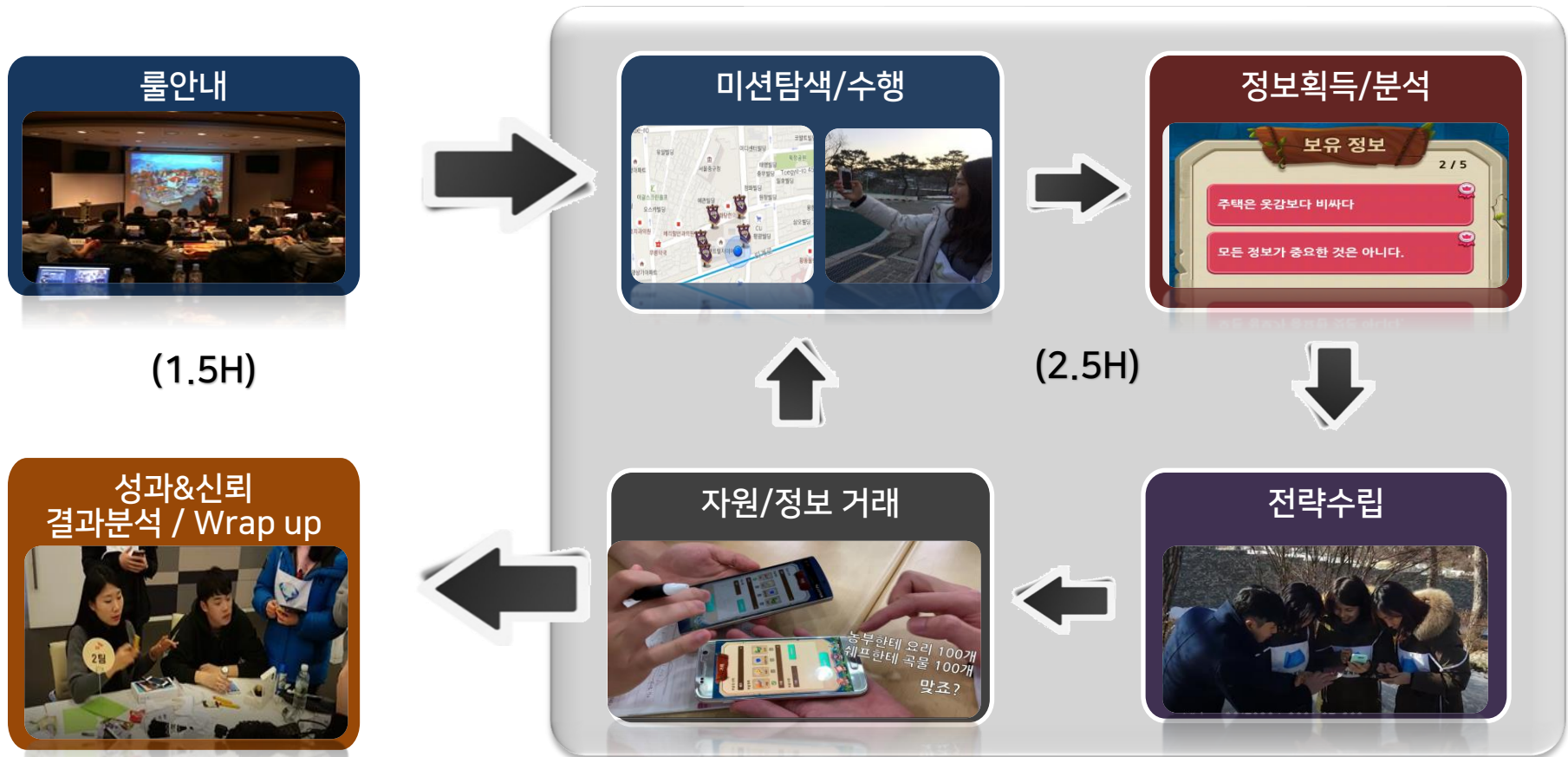
공유가 필요한 주제 리뷰

조직의 공유이슈와 관련된
내용으로 퀴즈 구성
Ex)비전, 핵심가치, 역사 등



4. 콜라보 Activity 프로세스

Activity는 룰 안내 후 Outdoor에서 GPS와 증강현실 기반의 미션탐색과 수행을 통해 정보를 획득하고 자원과 정보거래를 통해 최적의 성과를 창출하고, 성과를 평가하고 Activity과정을 랩업하는 방식으로 운영됨



5. 콜라보 Activity 프로세스_앱화면

〈전략수립〉



- 객사에서 선정하는 특정 지역에서 운영 가능
- 사전 1회 셋팅으로 **계속적**으로 활용할 수 있음

〈탐험 및 정보 획득〉



- 퀴즈는 일반버전이 있고 **객사**자사화 가능

〈거래 및 미션 실행〉



- 참가자들이 **이동하면서 퀴즈와 미션**을 해결하고 그에 따른 정보와 자원을 획득함



- 1~4라운드까지 운영하면서 참가자들간의 정보/자원 거래(교환)
- **전체 최적화**를 위한 전략 수립

6. 콜라보 Activity 프로세스_그룹다이나믹

콜라보 그룹다이나믹

구분	1Round	2Round	3Round
공동의 목표 인식			
정보공유	낮음 / 정보 공유 하지 않음	높음 / 정보에 대한 대가 요구	정보의 완성
관계	경쟁적 / 공동체 의미 간과	신뢰 / 불신 형성	상호의존적 / 협력적
팀간 소통 수준과 빈도	낮음	높음 / 협상의 결렬	매우 높음
협업 수준	낮음	중간	높음
성과 수준	낮음	중간	매우 높음

7. 콜라보 Activity 교육예산 및 레퍼런스

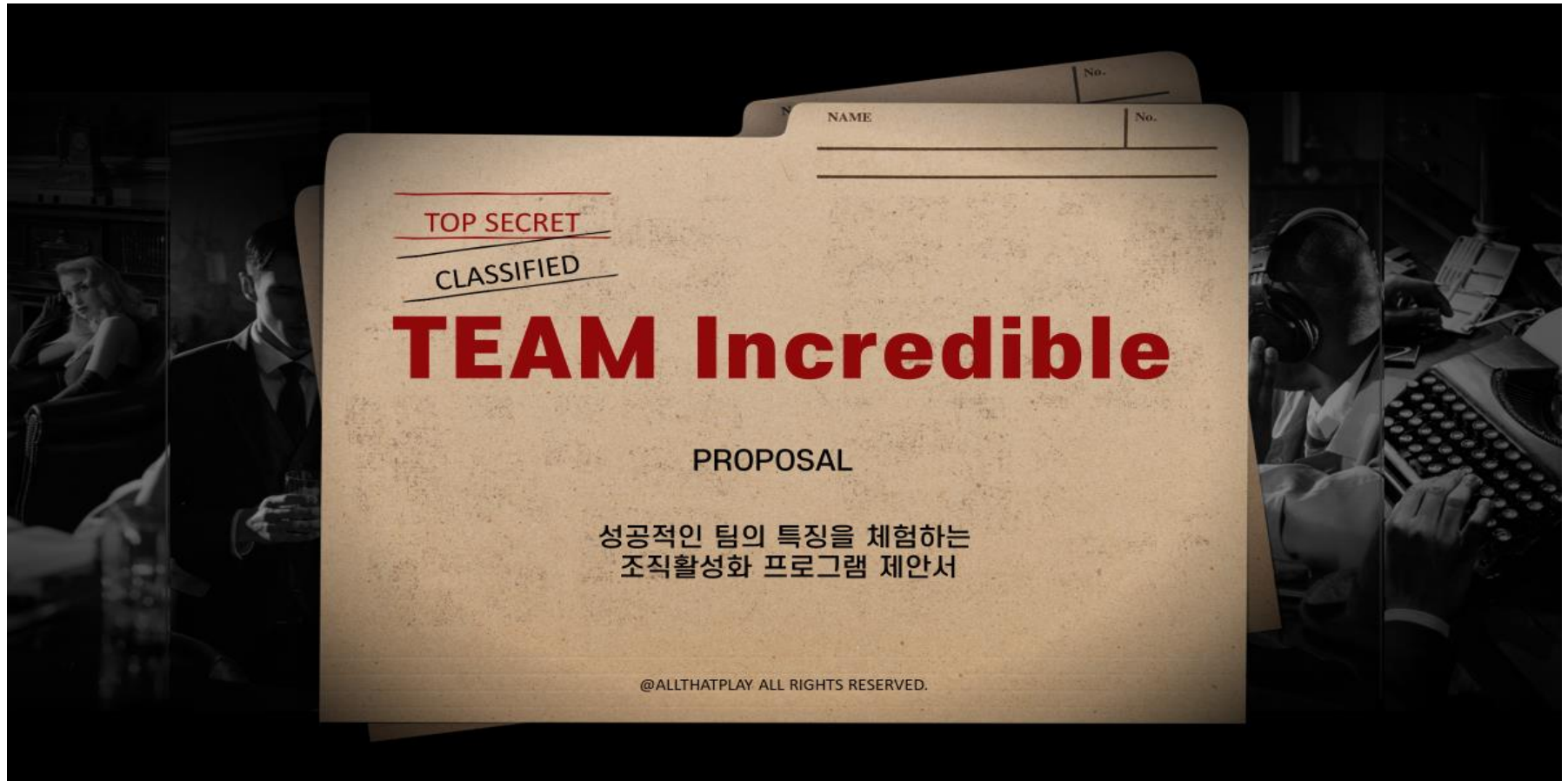
1class 기준

항목	내용	금액	비고
프로그램 활용 및 강사료	2,000,000원/1회 × 1Class	2,000,000원	4H 기준
합계		2,000,000원	VAT별도

유사과정 출강 이력

- KB그룹 신입사원 동시 10개반 비대면
- 태광그룹 승진자 18차수 비대면
- 유미코아 사원 효과적 팀워커되기 비대면
- KT&G 승진자 7급 승진자 비대면
- 한국관광공사 신입사원 비대면
- KDB생명 경력사원 비대면
- 동부그룹 신입사원
- 한국전력공사 신입사원
- KCC 신입사원
- 아워홈 신입사원
- 기아자동차 생산직 전사원
- 교원그룹 전사원
- SGC이테크건설 전사원
- 현대건설 신입사원
- LS전선 신입사원
- 현대자동차 사원습
- NH투자증권 신입사원
- 코오롱그룹 인턴사원
- ADT캡스 전사원
- 현대백화점그룹 신입사원
- 포스코 신입사원 외 다수

성공적인 팀을 위하여 팀 인크레더블

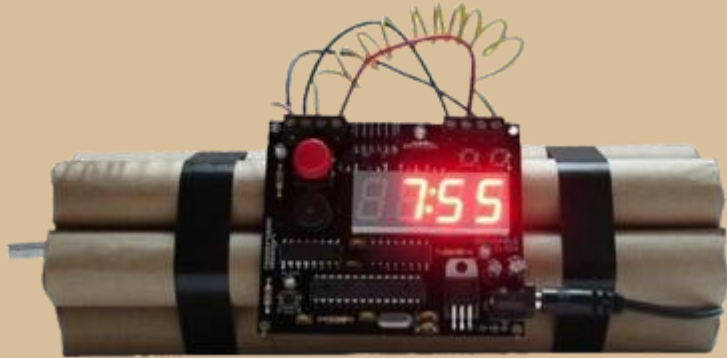


TOP SECRET
CLASSIFIED
TEAM Incredible

PROPOSAL

성공적인 팀의 특징을 체험하는
조직활성화 프로그램 제안서

@ALLTHATPLAY ALL RIGHTS RESERVED.



게임 목표

**“테러범이 설치한 시한 폭탄을
주어진 시간 내에 해체하라!”**

테러범의 녹음 음성

직장 4년차 김 대리였지만 이제는 테러범이 된 그는 떨리는 목소리로 말했다.

“나는 조직에서 신뢰를 잃은 사람이 되어버렸습니다. 아무도 나를 믿어주지 않았어요. 내가 무슨 문제가 있다고... 그렇다면, 여러분은 얼마나 서로를 신뢰하고 있는지 한번 봅시다. 테스트 할 기회를 드리지요!”

긴박한 상황에서 갑작스레 한 그룹이 된 우리 팀의 명칭은 폭발물 처리반(EOD: Explosive Ordnance Disposal)이다.

우리는 희생자 없이, 폭발물 기계장치를 해제할 수 있을까? 그렇다면 완벽한 팀워크가 필요하다!! 우리는 서로를 신뢰하고 있는가?

신뢰하는 완벽한 팀을 위해서 우리에게 필요한 것은 무엇일까?

2. Team Incredible 게임의 특징

긴박하고 몰입도 높은 설계로 팀원들의 소통과 협업 역량을 비약적으로 높여보는 경험을 제공합니다.



On-Off All round

시공간을 구매 받지 않는
전천후 프로그램입니다.



Easy to Learn Hard to WIN

즐기기 쉽지만, 승리는 어려운
직급과 나이를 구분하지 않고
누구나 즐길 수 있는 게임입니다.



No More Free-Rider

팀별 배정 인원수 4명,
역할 비중이 모두 높고
몰입과 참여율이 높습니다

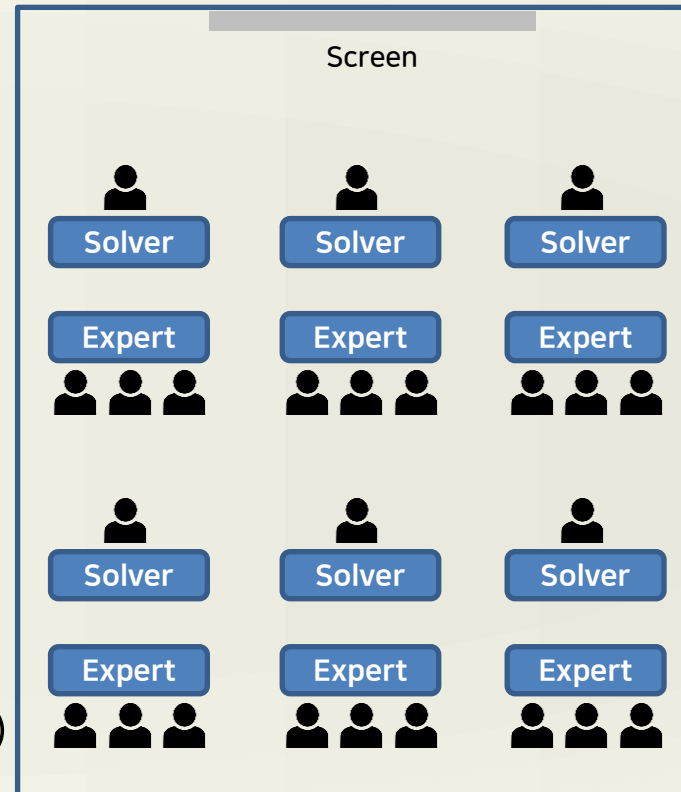


Party game & Big game

8명~ 80명 까지 다양한 규모의
진행이 가능합니다.

3. Team Incredible 운영 개요

- 프로그램 명 : Team Incredible, 팀 인크레더블
- 소요시간 : 4시간
- 학습환경 :
 - ▶ 오프라인(연수시설)
 - 개인 휴대폰, 유인물, 인터넷
 - ▶ 온라인 (ZEP에서 진행)
 - PC접속(캠, 마이크 필수)
- 가용인원 : 8명~80명 (정원기준 : 40명 이하)
- 팀별 인원 : 4~5명 이내 (마주보는 테이블 세팅 必)
- 진행인원 : 강사 1명 진행(40명 초과시 보조강사 추가)

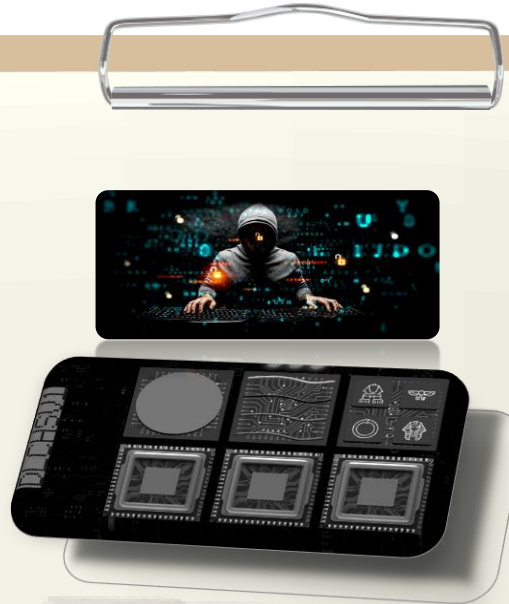


4. Team Incredible 역할 배정 및 메커니즘



역할 1. Solver(현장: 폭탄해체자)

- 폭탄기계장치를 직접 조작할 수 있으며, 가장 위험한 현장에서 실질적으로 피해를 막을 수 있는 해결사



폭탄기계장치

- 3번 이상 오작동을 일으키면 바로 폭발 단계별로 점점 어려운 장치가 추가됨
제한시간 내에 모두 풀면 터지지 않고 성공 점수가 누적됨



역할 2. EXPERT(상황실: 폭탄전문가)

- 폭탄기계장치를 해제하는 모든 방법을 알고 있으며, SOLVER에게 실질적인 폭탄제거 방법을 알려줄 기술 전문가 그룹

5. 시간구성



**팀빌딩
(0.5H)**

리더를 뽑는 게임으로
팀 세팅과 역할 설정



**규칙설명
(0.5H)**

게임 규칙과 방법을
설명하고 팀전략을 수립



**MAIN GAME
(2H)**

1~9단계의 미션 수행 및
팀별 전략 수정



Wrap up(1H)

결과 공유와
경험 성찰

팀빌딩 & 규칙설명	<ol style="list-style-type: none"> 추리게임 (아이스브레이킹 & 팀빌딩) 프로그램 사용법 안내 역할 설정 및 팀 전략 수립 <ul style="list-style-type: none"> - 팀에서 SOLVER와 EXPERT역할을 수행할 인원을 편성 - 팀별 효율적 전달을 위한 전략 수립 및 매뉴얼 분석 	강의 팀토의	1H
시뮬레이션	<ol style="list-style-type: none"> 1~9라운드 활동 진행 <ul style="list-style-type: none"> - 라운드별 전략수립 및 토의 - 폭탄해체 게임 진행 점수 누적 정산 및 결과 공유 	Activity	2H
Wrap-up	<ol style="list-style-type: none"> Activity Reflection 효과적인 팀의 특징 및 팀과 개인의 변화 포인트 찾기 	팀발표 강의	1H

Team Incredible

6. Activity 활동 장면



- 해체자와 전문가는 서로의 상황을 볼 수 없고, 육성으로만 정보를 전달할 수 있습니다.



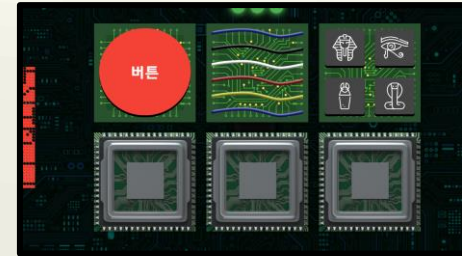
- 스크린에는 남은 시간과 팀별 진척도를 보여줍니다. 긴박한 BGM은 마음을 조급하게 만듭니다!



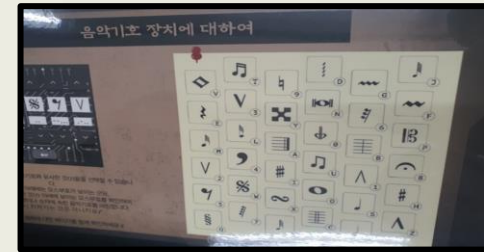
- 전문가 그룹은 매뉴얼을 완벽하게 분석하여 해체방법을 현장에 정확하게 전달해야 합니다.



- 폭탄해체자는 개인 휴대폰으로 WEB에 접속하여 플레이 합니다.



- 폭탄장치는 위와 같은 형태로 다양한 미션들이 단계별로 무작위로 제공됨



- 전문가들에게는 매뉴얼 북이 제공되고 온라인 환경에서는 폰으로 접속해서 볼 수 있습니다.

7. 팀 인크레더블 핵심 메시지

심리적 안정감 : 자신의 생각과 아이디어를 자유롭게 개진할 수 있는가?

상호 의존과 신뢰 : 서로 다른 환경, 우리 팀원이 나의 부족한 부분을 채워줄 수 있다는 믿음을 가지고 있는가?

공동의 목표 인식 : 우리 팀의 공동의 목표를 인식하였는가?

소통 : 효과적인 커뮤니케이션 시스템을 확보하고 있는가?

프로페셔널리즘 : 각자 스스로 중요할 일을 하고 있다고 생각하는가?

8. 예산(안)

항목	내용	금액	비고
프로그램 활용 및 강사료	2,000,000원/1회 × 1Class	2,000,000원	4H 기준
합계		2,000,000원	VAT별도

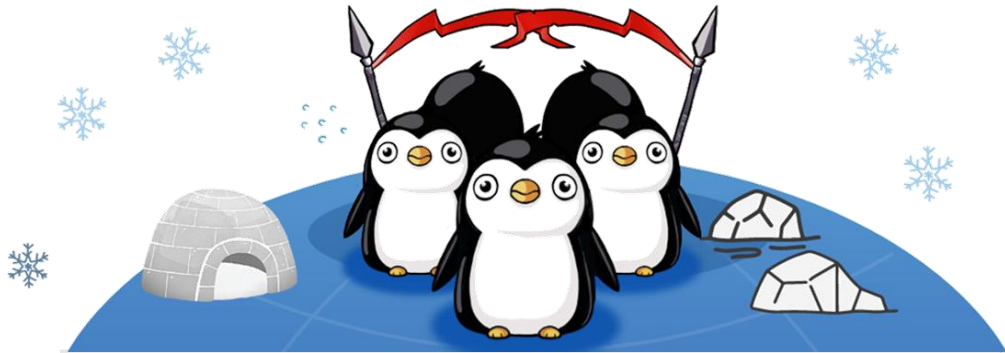
@ALLTHATPLAY 제휴 프로그램

신뢰·상생 게이미피케이션 허들링 워리어스

허들링 워리어즈



허들링 워리어즈



얼음마왕과 몬스터들이 혹한의 추위를 퍼뜨려
황제 펭귄 마을을 멸망시키려 하고 있습니다!



VS



14개의 던전에 있는 몬스터들을 모두 물리쳐야 한다!

위기의 상황을 신뢰·상생·소통으로 극복하라!

- 허들링워리어스 모바일 WEB 게임을 적용한 시뮬레이션 교육프로그램입니다.
- 허들링워리어스 위기상황에서 어떻게 하면 공동의 목표를 달성하고, 신뢰를 통해 성과를 창출할 수 있는지 일깨워 줍니다.
- 허들링워리어스는 6~12팀이 스마트기기를 이용하여 전략을 수립하고 14라운드의 던전에 참가하여 몬스터를 물리치고, 성과를 집계합니다.

2. 왜 허들링인가?

지금의 위기에서 우리는 **허들링** 하고 있습니까?



Hurdling은 우리 앞을 가로막는 장애물과 문제들을 과감하고 정확하게 해결 할 수 있는 능력입니다.



Huddling은 극도로 추운 극지방에서 황제펭귄들이 체온을 유지하기 위해 서로의 자리를 순환하는 현상으로 서로의 희생과 신뢰를 바탕으로 집단이 상생하는 방식입니다.

3. 허들링워리어스 Mission

얼음마왕과 몬스터들이
황제 펭귄의 세계에 혹한의 추위를 퍼뜨려
멸망시키려고 하고 있습니다.

용감한 펭귄 용사들이여!

1순위 목표. 얼음 마왕과 몬스터를 모두 무찌르고!

2순위 목표. 모두 살아남아 돌아오기 바랍니다!

3순위 목표. 금화는 가능한 많이 모아주세요!



4. 허들링워리어스 기대효과와 딜레마

기대효과



위기상황에서 신뢰의
중요성 인식



극한의 환경도 극복하는
상생 마인드



투명하고 개방적인 소통

Vs

딜레마

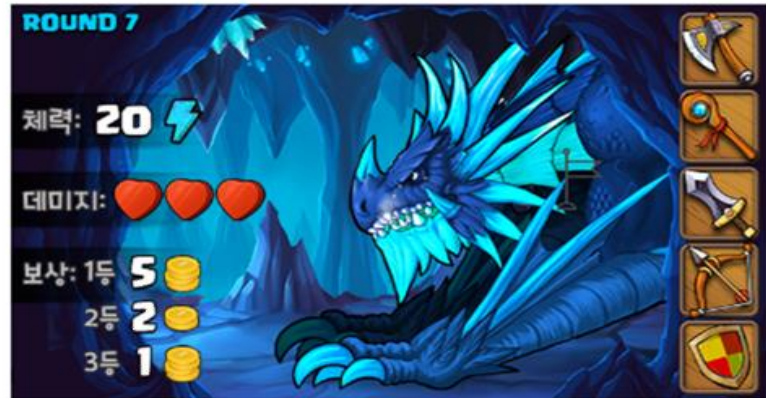
1. "우리팀 성과를 우선 챙겨야 하지 않을까?"
2. "전체 성과를 위해 나는 희생할 수 있는가?"
3. "다른 팀도 우리와 같은 마음일까?"

5. 허들링워리어스 진행방법



6. 허들링워리어스 진행 화면

던전 몬스터 출현



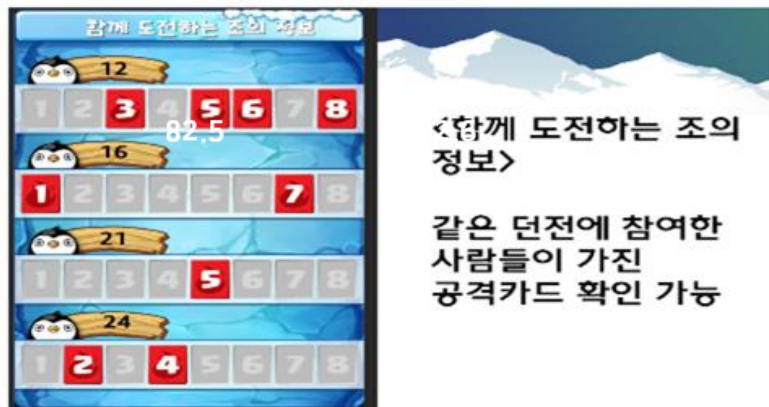
무시무시한 몬스터를 함께 사냥 하면 보상이 이뤄집니다

던전 선택 화면



몬스터를 잡기 위해 각 팀은 어떤 던전으로 입장할까?

허들링 워리어즈 강의화면



같은 던전에 온 팀들과 협업하지 않으면 몬스터의 역습이...

허들링 워리어즈 게임화면



게임에서 일어난 현상, 성과에 대해서 함께 공유합니다.

7. 허들링워리어스 교육예산 및 레퍼런스

1class 기준

항목	내용	금액	비고
프로그램 활용 및 강사료	2,000,000원/1회 × 1Class	2,000,000원	4H 기준
합계		2,000,000원	VAT별도

유사과정 출강 이력

- 코오롱그룹 전사원
- 현대해상화재보험 승진자 비대면 20차수
- 남양주시청 승진자 비대면

걷지 말고 뛰어라 : 콤비 레이스



1. 콤비 레이스 개용



우리회사에 위기발생!

해커들이 전산망을 해킹하여 모든 업무가 중단되었습니다.
신입사원들은 여기저기 퀴즈로 무장된 해킹 툴을 제거하기 위하여
여러분들은 환상의 COMBi가 되어야 합니다!

COMBi는 런투컨설팅에서 독자적으로 개발한 아웃도어 프로그램으로,
GPS와 증강현실을 적용한 App으로 제작되었습니다.

최대 30팀이 스마트기기를 이용하여 일정 지역내 숨겨진 다양한 미션들과
유인포스트 미션을 해결하고 획득한 정보를 조합하여, 해커들이 설치
한 바이러스를 제거해내야 합니다.

객관식, 단답형, 유인포스트 Activity 미션들을 해결하기 위해
팀원들의 주도적이고 창의적인 협력이 필요합니다.

미션과 문제는 고객사에 맞게 커스터마이징 가능하며, 교육목적에 따라
다양한 분야에서 출제 할 수 있습니다.

2. 콤비 레이스 컨셉

정보획득을 위한 미션탐색 과정을 통해 조직의 공유 이슈를 자연스럽게 내재화하고, Activity 과정에서 성과창출을 위해 행동 요소 체험

고객사 관련 문제

조직의 공유이슈와 관련된
내용으로 퀴즈 구성
Ex) 성공사, 핵심가치 등



행동요소

공동의 목표인식

열정과 책임감

다양성 존중과 배려

상승형 커뮤니케이션

3. 콤비 레이스 프로세스

Activity는 룰 안내 후 Outdoor에서 GPS와 증강현실 기반의 미션탐색과 수행을 통해 정보를 획득하여 Main 문제를 해결하고, 과정을 랩업하는 방식으로 운영됨



룰안내/ 팀빌딩

(1H)



미션탐색/포스트활동



(2~3H)



결과분석 / Wrap up



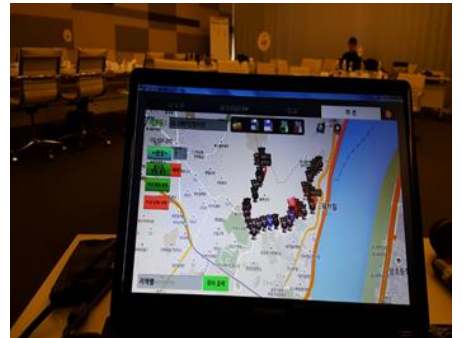
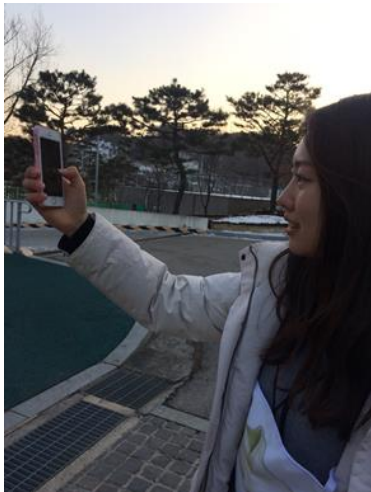
Main 문제해결



전략수립

4. 콤비 레이스 실행 예시

4 콤비 레이스 실행 예시



5. 콤비 레이스 교육예산 및 레퍼런스

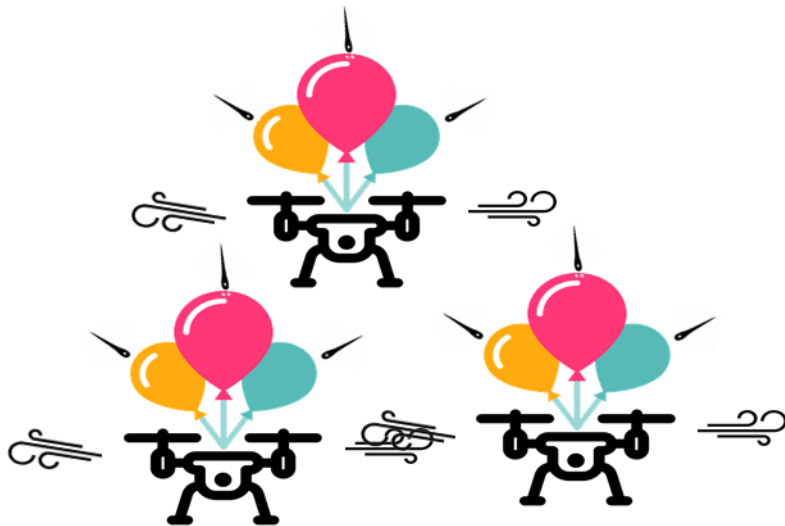
1class 기준

항목	내용	금액	비고
프로그램 활용 및 강사료	2,000,000원/1회 × 1Class	2,000,000원	4H 기준
합계		2,000,000원	VAT별도

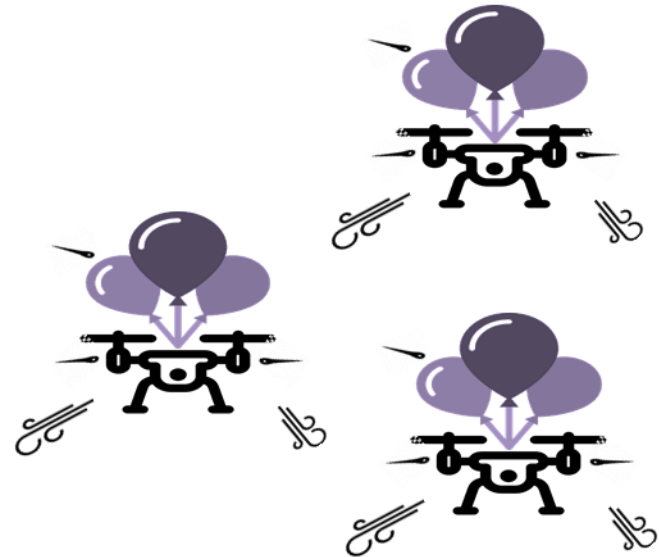
유사과정 출강 이력

- SK온 팀장급
- DB그룹 신입사원
- 노벨리스 현장사원
- 한국산업단지공단 신입사원
- 현대중공업그룹 신입사원
- GS칼텍스
- 보타게베네타 전사원
- 롯데리아 전사원
- 그릿오토테이먼트 전사원
- KAI 신입사원
- 삼성카드 신입사원
- 근로복지공단 신입사원
- 머크 신입사원 외 다수

Team Building : 드론펜싱

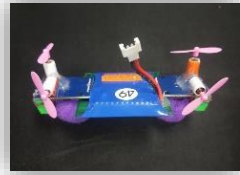


VS



1. 드론펜싱_프로그램 특징

자체제작 모듈



기성품이 아닌 런투가 직접 제작한 드론과 컨트롤러는 확장성이 높고 창의성을 자극합니다.

기상의 제약을 받지 않는 실내 강의

실내에서 천천히 비행하는 드론은 기상의 제약을 받지 않습니다.



1

2

3

4



다양한 재료가 담긴 툴킷

여러가지 재료들로 유니크한 우리만의 드론을 제작할 수 있습니다.



팀전 / 개인전

개인전과 팀전을 병행하여 다양한 전략을 구사할 수 있고, 팀간의 협력도 필요합니다.

2. 드론펜싱_세부내용



항목	내용	시간
드론에 대한 이해	<ul style="list-style-type: none"> 드론의 어원과 구조 드론의 활용과 스마트 모빌리티 혁명 	0.5H
룰 설명	<ul style="list-style-type: none"> 팀 역할 설정, 부품사용법, 경기를 설명 	
별문 드론 설계 및 제작	<ul style="list-style-type: none"> 역할 설정 드론 설계 및 제작 <ul style="list-style-type: none"> 호버링을 헬륨풍선의 부력을 대체하여 창의적 드론 모델을 제작 프레임제작, 가동장치 장착, 풍선 장착 	1H
품질 테스트 문제 활동 개선	<ul style="list-style-type: none"> 팀별 기동 테스트 <ul style="list-style-type: none"> 호버링, 기동, 이착륙 문제 활동 개선 	
작동 미션	<ul style="list-style-type: none"> 1차 미션 : 호버링 10초 유지 2차 미션 : 이착륙 단거리 레이싱 	
드론 펜싱 미션	<ul style="list-style-type: none"> 드론 펜싱 무기 장착 3차 미션: 팀간 드론 대결 <ul style="list-style-type: none"> 끝까지 살아남는 1팀에게 점수 부여 최종 성과 집계 피드백 및 랩업 	1.5H

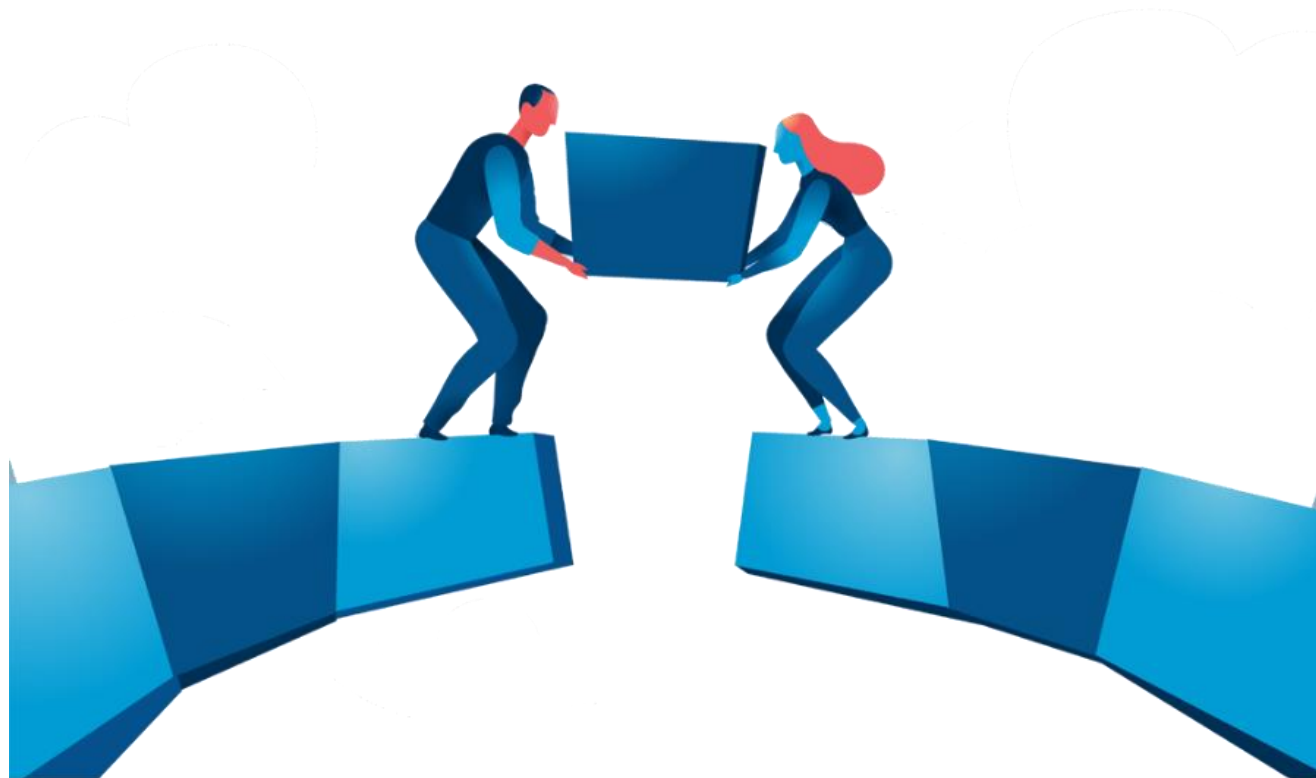
3. 드론 펜싱 교육예산 및 레퍼런스

구분	세부 내역	합계	비고
교육비	400,000/1H X 3H	1,200,000 원	주강사 1명
교보재	100,000/1팀 X 4팀	400,000 원	1팀 4~5명 기준
합계		2,000,000 원	VAT 별도

유사과정 출강 이력

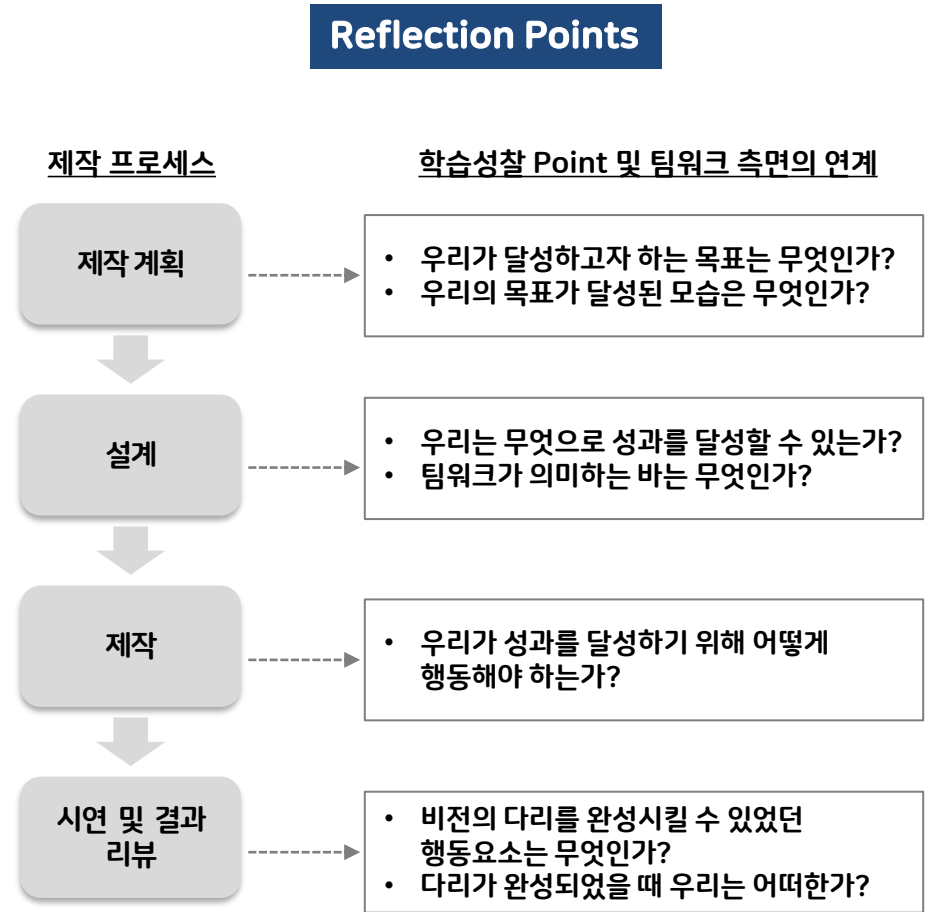
- 한국전력공사 신입사원
- 일진씨엔에스 전사원
- 기아자동차 현장직책자
- 고려대학교 의료원
- GS EPS 신입사원
- 현대케피코 신입사원
- LIG넥스원 승진자
- 내일이름학교 외 다수

비전의 다리 만들기



1. 비전의 다리 만들기 주요 컨셉 및 개요

'비전의 다리 만들기'는 불가능해 보이는 미션을 구성원의 소통과 협업으로 달성하면서 협업의 시너지를 경험해 보는 Activity 입니다. 활동 참가자들은 완수에 대한 성취감과 동료애를 경험할 수 있습니다.



2. 운영 프로세스

1

활동 소개 및
제작 계획
(0.5h)

- 시놉 설명
- 최고의 성과를 내기 위한 조건, 팀워크
- 제작방법 설명

매출액 계산 기준

구분	관객	수량	단가	주문 형세서	
필수 제작 항목	일반도포	m	최소 8 X 10.0	수량	단가 (원)
	내외막	개	최소 5 X 5.0	수량	단가 (원)
	코너막	개	최소 5 X 10.0	수량	단가 (원)
	360도	개	최소 2 X 60.0	수량	단가 (원)
옵션 항목	오르막	개	X 30.0	수량	단가 (원)
	활형 코너막	개	X 50.0	수량	단가 (원)
	Start Station	개	X 10.0	수량	단가 (원)
	Finish Brake	개	X 10.0	수량	단가 (원)

매출액 총계
(최소 매출액 + 옵션, 단선(단체)에 따른 추가 매출액)

2

설계
(1h)

- 소동의 다리 설계
- 역할분담
- 설계도 및 제작견적서 작성



3

제작
(2h)

- 구조물 제작
- 시연 시뮬레이션
- 수정 및 보완



4

시연 및 결과 리뷰
(1h)

- 팀 별 시연 & 사진촬영
- 활동 느낀점 공유
- 리플렉션 & 팀워크 측면의 피드백



3. 교육사진



참고. 제작도구 및 평가 방법

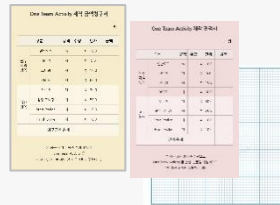
제작도구

- 제작도구는 구조물을 만드는 프레임과 레일을 만드는 레일 용지가 있음
- 프레임은 변형이 가능하여 다양한 형태의 구조물을 제작할 수 있음, 고객지향적이면서도 창의성을 통해 구조물을 만드는 것이 관건임
- 레일을 만든 후에는 구슬을 통과시켜 구조물 제작의 적정성을 측정하고 구조물의 길이를 측정함

<구조물 제작용 스틱 및 연결대>



<설계도면&성과집계표>



<결과 측정 도구>



평가항목

- 본 활동에는 필수로 제작해야 하는 도로 형태가 있으며 항목은 난이도에 따라 점수가 차별적으로 책정되어 있음
- 또한 소통 등의 정성적인 점수를 측정하여 평가점수에 포함시킴

	구분	구격	수량	단가	금액	
필수 제작 항목	일반도로	m	최소8	X	100	80
	나무막	개	최소5	X	50	25
	코-팅	개	최소5	X	100	50
	360도	개	최소1	X	100.0	200
음선 항목	오르막		∞	X	30.0	30↑
	원형코	개	∞	X	60.0	60↑
	StartStation	개	∞	X	10.0	10↑
	FrishBrake	개	∞	X	10.0	10↑
	소통점수		∞	X	30.0	30↑
매출액총계 (최소매출액+음선,인선,소통에 따른 추가매출액)					355+α	

4. 비전의 다리 만들기 교육예산 및 레퍼런스

구분	세부 내역	합계	비고
교육비	400,000/1H X 4H	1,600,000 원	주강사 1명
교보재	50,000/1팀 X 4팀	200,000 원	1팀 6~7명 기준
합계		1,800,000 원	VAT 별도

유사과정 출강 이력

- 신한카드 신입사원
- 코오롱글로벌 신입사원
- 코람코 신입사원
- 노벨리스 신입엔지니어
- 이테크건설 전사원
- LIG넥스원 승진자
- 롯데칠성 영업신입사원
- 풍산 전사원
- 일진씨엔에스 전사원
- 코오롱인더스트리
- 라코스텍 전사원
- 삼표그룹 신입사원
- NH투자증권 신입사원
- 한화정보통신 전사원 외 다수

메타버스 방탈출



추리를 통해 **미션 해결**하는 프로그램이 **대세!**



최신 트렌드를 반영한 **비대면 팀빌딩!**

2. 프로그램 주요 내용

? 과정 목표

- 팀빌딩을 통한 라포 형성 및 단합
- 학습자 전체의 집단지성과 참여를 통해 미션을 해결할 수 있다.
- 추론을 통한 문제해결력과 실행을 통한 커뮤니케이션 역량을 개발할 수 있다.

? 과정 특징 및 기대효과

- 상당한 추리 능력을 요하는 미션과 단서로 가득찬 방에 갇혀 있다는 설정으로, 5~60분 이내 추리문제들을 풀고 탈출하는 방탈출 방식의 집단지성 발휘 게임
- ‘탈출’ 미션을 위하여 학습자간 다양한 협업과 소통이 이루어집니다.

? 소통도구

 **Gather**

? 과정 구성

2H

모듈	내용	교수법
과정 OT	<ul style="list-style-type: none"> • 과정 안내 	강의 Activity
팀 빌딩	<ul style="list-style-type: none"> • 게더타운 입장, 사용법 설명 -이동, 물건 작용, 공간 이동방법 설명 	
	<ul style="list-style-type: none"> • 팀빌딩 및 퀴즈 - 뒤죽박죽 지령을 수행하라! - 글자 순서가 섞인 지령 문장을 분석하여 게더타운에서 단체로 미션 수행 - OX 퀴즈 서바이벌(Option) : 게더타운 조작법을 익히기 위한 가벼운 활동으로 OX퀴즈 운동장에서 단 한 명의 퀴즈우승자를 가림 	
방탈출	<ul style="list-style-type: none"> • 팀 별 방탈출 미션 진행 • 암호를 해독하여 시간 내에 탈출하라! • 가장 먼저 탈출하는 팀이 1등! 	
과정 Wrap up	<ul style="list-style-type: none"> • 소통: 함께 힘을 합치면 어려움(미션)을 쉽게 해결함 • 협업: 모두가 함께 했을 때의 시너지를 강조 	

4. 자사화 문제 예시

조직의 인재상과 리더십 모델에 대한 문제(정답)를 내고 추리를 통해 문제의 정답을 찾아가는 것으로 커스터마이징 할 수 있음

태광의 인재상(■★●◆▲)

인재상 - 숲은 나무를 키우고 나무는 숲과 함께 자랍니다.

고객과 함께 미래로 나아가는 태광

1 함께 일하고
2 물 2 하여
신뢰를 쌓는 사람

변화 늘 새롭게
3 하고
3 하는 사람

4 5 에서
답을 찾고 알겠서
5 하는 사람

변화3 ●

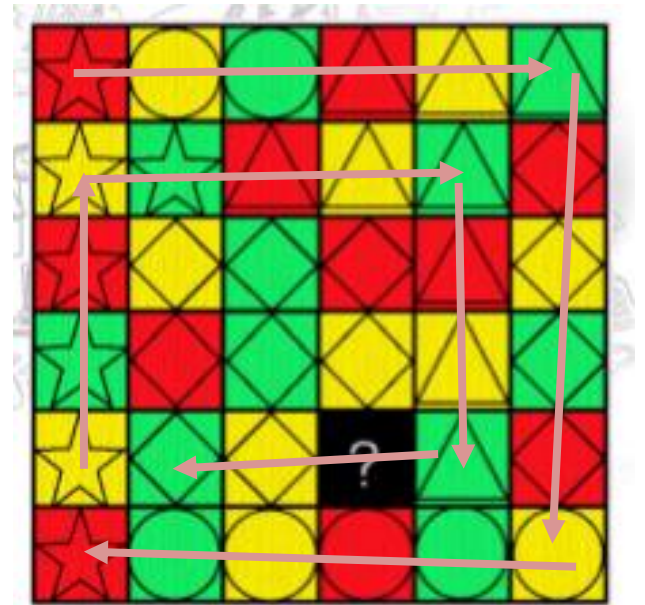
원칙2 ★

현장실천5 ▲

신의1 ■

실행4 ◆

그 나 드	르 모 범	스 오 즈
츠 크 트	프 호 스	슈 크 크
스 프 트	프 호 스	슈 크 크



5. 메타버스 방탈출 교육예산 및 레퍼런스

1Class 기준

항목	내용	금액	비고
프로그램 활용 및 강사료	500,000원/1회 × 2H	1,000,000원	
합계		1,000,000원	VAT별도

유사과정 출강 이력

- 태광그룹 신입사원 / 승진자
- 롯데칠성 신입사원
- 일진그룹 승진자
- KB금융그룹 신입사원
- SK브로드밴드 신입사원
- 코리아 세븐 승진자
- GSEPS
- 매일유업
- 동국제약 승진자
- KB국민카드 신입사원
- KB생명 신입사원
- 국가대표 선수촌 외 다수

랜선 체육대회



1. 랜선체육대회 개요

- 신입사원 간 상호 친밀감을 높여 긍정적 분위기를 조성할 수 있다.
- 다양한 Activity에 참여하며 팀워크의 중요성을 인식할 수 있다.

<주제(예시)>

팀워크	시간 관리	목표 달성
세계화	리더십	성장
빠른 실행	혁신	역할 분담

<미션>

수식	종이 찢기	o.x 퀴즈
전주만 퀴즈	암호해독	퀴즈
휴지 날리기	Zoom out	기억력



주제 선택

리더십	창의	열정
팀워크	혁신	전문가
일체감	소통	실용

게임 참여



미션 완료



- Z세대의 특성을 고려한 다양한 Activity 활동으로 긍정에너지 촉진
- 하나 된 팀으로 공동체 의식 함양
- 조직생활에서 팀워크의 중요성 인식



2. 랜선체육대회 문제 양식

팀대항 퀴즈 풀이 미션과 팀웍 미션을 다양하게 조합하여 운영

수식

진행 방법 : 수식에 맞게 빈칸에 들어갈 숫자를 채워 넣는 과정.

+		=
+	ㅁ	ㅁ
	÷	ㅁ
+	ㅁ	=
=	ㅁ	ㅁ
-		=

사용 가능한 숫자

1	2	2
4	5	6
7	8	9

O.X퀴즈

진행 방법 : 제시되는 퀴즈를 풀어 정답을 맞히는 과정. 팀원 모두가 함께 풀어 마지막까지 탈락하지 않아야 한다.

종이 찢기

진행 방법 : 팀 대표자가 정답을 받은 후 종이를 찢어 표현하면 팀원들은 찢어진 종이를 보고 정답을 맞추는 과정.

전주만 퀴즈

진행 방법 : 시청률이 높았던 드라마 OST를 중심으로 노래의 일부만 듣고 제목을 맞추어 하는 과정.

암호해독

진행 방법 : 주어진 암호를 해독해야 하는 과정. 2개의 암호를 해독해야 한다. 암호를 해독하게 되면 하나는 한글로 된 문장이 완성되며, 하나는 영어로 된 문장이 완성된다.

퀴즈

진행 방법 : 제시되는 퀴즈의 정답을 팀원들과 상의하여 제한된 시간 내에 풀어야 하는 과정.

진행 방법 : 휴지를 붙여 바닥에 떨어트리지 않고 오래 유지시키는 과정. 연습을 통해 팀 대표를 선발한다.

휴지 날리기

Zoom out

진행 방법 : 조금씩 Zoom out 되는 이미지를 보고 어떠한 이미지인지 맞추는 과정.

기억력

진행 방법 : 짧은 시간 동안 제시되는 이미지를 보고 팀원들의 의견을 수렴하여 정답을 맞추어 하는 과정.

3. 랜선체육대회 교육예산 및 레퍼런스

1class 기준

항목	내용	금액	비고
프로그램 활용 및 강사료	2,000,000원/1회 × 1Class	2,000,000원	50명 미만 기준
합계		2,000,000원	VAT별도

유사과정 출강 이력

- GS그룹 신입사원
- SK브로드밴드 신입사원 비대면
- 한국산업단지공단 신입사원 비대면
- 한국관광공사 신입사원 비대면
- 한국동서발전 신입사원 비대면
- SK온 신입사원
- 일진그룹 신입사원
- 우리금융그룹 신입사원
- 태광그룹 신입사원
- 효성티앤씨 신입사원
- 광해관리공단 신입사원 비대면
- 여천NCC 신입사원 비대면
- 한국소비자원 신입사원 비대면 외 다수

“ **고객의 전략적 파트너로서
최고의 선택이 될 수 있도록
끈임없이 고민하고 변화하겠습니다.** ”

서울 중구 퇴계로 235, 420(충무로4가, 남산센트럴자이)

T. 02-6263-0067 F. 02-2269-0335

www.learn2.co.kr