


# 확장형 수업계획서

## (2015년도 2학기)

<b>과목명</b>	비즈니스 시뮬레이션 실습	<b>과목번호</b>	
<b>구분(학점)</b>	3학점	<b>수강대상</b>	스타트업 연계전공 및 모든 전공의 1~4학년 학생이 수강 가능함(창업을 희망하지 않은 학생도 수강신청이 가능)
<b>수업시간</b>	매주 월요일 15:00 ~ 17: 45		

	성명: 김승철	홈페이지:
	E-mail: kimsc@sogang.ac.kr	연락처: 02)3274-4833
	-장소: 연구실 -면담시간: 상담이 많은 관계로 1주일 전에 개인메일로 신청하여 상담 일정을 미리 잡으시기 바랍니다.	

### I. 교과목 개요(Course Overview)

<b>1. 수업개요</b>							
-본 과목은 비즈니스에 대한 이해의 폭을 확장하고자 하는 학생(기업 취업 희망자, 창업 희망자, 컨설팅사 취업 희망자, 공무원 취업 희망자 등)들이 효과적으로 기업을 이해하기 위해 필요한 지식과 스킬을 학습하기 위한 모의경영 실습임 -수강생이 가상으로 설정한 회사의 CEO가 되어 경영활동(경영전략 수립 및 각종 경영의사결정)을 하고, 다른 참가자들과 시장경쟁을 하면서 전략적이고 효과적으로 비즈니스를 전개하는 방법을 학습할 수 있으며, -기업경영의 필수 요소인 자금흐름에 대해 이해하기 위해 전략회계의 개념을 학습하고 개인별로 경영 활동의 결과를 '자금관리표'에 기록하고 '대차대조표'로 결산함으로써, 기업 전체를 이해하고 전략경영의 필요성을 체험하여 궁극적으로 비즈니스 역량을 배양하는 효과적인 학습의 계기가 될 수 있음							
<b>2. 선수학습내용</b>							
별도의 선수학습은 없으며, 하고자 하는 '의지'와 '열정'만 있으면 가능합니다. 이론과 실제를 접목하여 실질적인 결과물을 창출할 수 있는 통섭의 장을 제공합니다.							
<b>3. 수업방법 (%)</b>							
강의	토의/토론	실험/실습	현장학습	개별/팀 별 발표	기타		
20%	10%	60%	%	10%	%		
<b>4. 평가방법 (%)</b>							
중간고사	기말고사	퀴즈	발표	실습결과	과제물	참여도	기타
%	%	%	10%	60%	20%	10%	%

### II. 교과목표(Course Objectives)

1. 지식:	효율적 기업경영을 위한 기본적 지식 배양: 경영시 고려사항, 다양한 외부 환경적 변수, Risk 요인 및 관리 방법, 자금흐름의 이해 및 관리방법
2. 기술:	효과적인 비즈니스 활동을 위한 기본 스킬 : 데이터 통계분석방법, 프레젠테이션 스킬, 협상스킬 등
3. 태도:	기업의 인재가 갖추어야 할 판단력, 의사결정 능력, 문제해결 능력, 원가마인드 등을 배양

### Ⅲ. 수업운영방식(Course Format)

- 수강생 개인이 가상으로 설정한 회사의 CEO가 되어 경영활동(경영전략 수립 및 각종 경영의사결정)을 하고, 다른 참가자들과 시장경쟁을 하는 방식으로 진행함
- 비즈니스 시뮬레이션 실습은 보드 게임 형태의 교구를 활용하며, 기업의 자금관리표, 결산보고서를 주어진 양식에 따라 개인별로 직접 작성하여 손익계산을 하고 경영성과를 측정하는 방식으로 진행함
- 통계패키지를 활용한 양적방법론, 프레젠테이션, Risk management, 스토리텔링 등은 개인별 실습으로 진행함
- 비즈니스 협상은 개인별, 팀별 가상의 비즈니스 협상상황을 설정하여 모의협상을 진행한 후 결과를 debriefing하는 형태로 진행함



### Ⅳ. 학습 및 평가활동(Course Requirements and Grading Criteria)

#### \*학습

- 실습(비즈니스 시뮬레이션, 통계패키지, 프레젠테이션, 비즈니스 협상) 및
- 과제(개인별 결산보고서 작성, 통계분석, 프레젠테이션 기획안)를 수행하며 기업의 인재에게 필요한 이론적 지식과 현실의 접목을 시도하는 형태의 학습을 진행

#### \*평가 활동

- 실습 및 과제평가는 다양한 경영활동에 대한 개인별 실습 및 과제수행 결과를 토대로 하여 모두가 수공할 수 있는 평가를 지향

### Ⅴ. 수업규정(Course Policies)

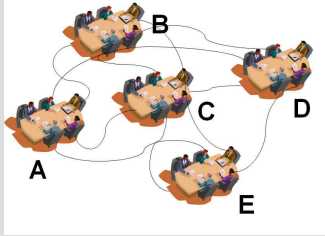
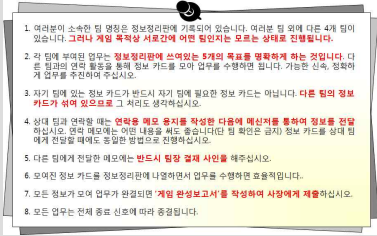
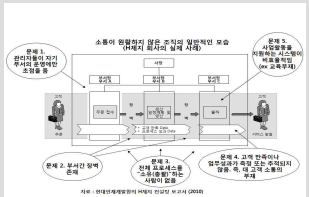
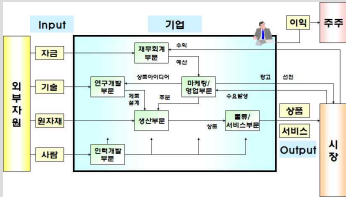
- 본 수업은 5~6인이 하나의 팀(Market)을 형성하여, 마켓단위로 진행되며,
- 수업은 매회 마다 이루어지는 비즈니스 시뮬레이션 실습의 결과를 총괄 합산하여 성적에 반영됨
- 따라서 1회 이상의 결석을 할 경우, 개인별 경영성과에 악영향을 미치므로 불리함
- 지각 3회는 결석 1회
- 기타 수업규정은 수업시간에 수시로 공지할 예정임

### Ⅵ. 교재 및 참고문헌(Materials and References)

- 교재는 교수가 직접 작성한 자료를 매 시간 제공할 것이며,
- 참고 논문, 서적, 신문기사 등에 대해서는 수업시간에 그 커리큘럼에 적합한 자료를 제시할 예정임
- 학습효과를 위해 강의 이전에 제공되는 핸드아웃도 있으며, 때로는 수업 시간에 핸드아웃을 배부도 하며, 강의 이후에도 핸드아웃을 배부하는 등 유연하게 제공할 예정임.



## VII. 주차별 수업계획(Course Schedule)

※ 콘텐츠 및 커리큘럼은 수강생 니즈(needs), 수준 등에 따라서 변경될 수 있음.

1 주차	학습목표	본 과목에 대한 취지 설명 및 수강생과의 공감대 형성
	주요학습내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>•오리엔테이션                             <ul style="list-style-type: none"> <li>-수업 전반에 대한 오리엔테이션</li> <li>-비즈니스 시뮬레이션 실습 수업에 대한 수강생들의 니즈 파악</li> <li>-비즈니스 시뮬레이션 실습 방법 소개</li> </ul> </li> <li>•Team building                             <ul style="list-style-type: none"> <li>-나를 찾아가는 리더십 여행: 나와 팀원 성향 분석을 통해 서로에 대해 알고相生할수 있는 방안 모색</li> </ul> </li> </ul>
	수업방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>-교수 설명</li> <li>-이론적 고찰</li> <li>-진단</li> <li>-팀별 실습</li> </ul>
	수업자료	<ul style="list-style-type: none"> <li>-니즈분석을 위한 설문지</li> <li>-리더십 진단을 위한 경쟁가치리더십 설문지</li> </ul>
	과제	
2 주차	학습목표	기업경영의 기본적 이해 (비즈니스 시뮬레이션 실습 배경)
	주요학습내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>-기업조직 내 업무의 연결성과 확장성에 대한 이해</li> <li>-기업의 존재목적 및 역할</li> <li>-기업 조직 내의 다양한 기능에 대한 이해</li> <li>-기업조직의 운영 메커니즘 (기업경영의 기본적 이해를 위한 조직게임)</li> <li>•게임 예시</li> </ul>  
	수업방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>-이론적 고찰</li> <li>-게임</li> </ul>
	수업자료	<ul style="list-style-type: none"> <li>-조직게임 도구 활용</li> <li>-교수가 작성한 수업교재 (e-class에 업로드 예정)</li> <li>•교재 내용 예시</li> </ul>  
과제	조직 게임 소감문	
3 주차	학습목표	합리적 경영활동 및 전략적 의사결정을 위한 데이터 관리 방법 학습 1
	주요학습내용	-기초통계분석(빈도분석, 기술통계분석, 일원배치분산분석, 다중응답분석) 학습





	<b>과제</b>	2기 자금관리표 및 결산보고서 내용 검토
<b>9 주차</b>	<b>학습목표</b>	비즈니스 시뮬레이션 실습 (3기 경영 : 본격경영기)
	<b>주요학습내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•3기 경영</li> <li>-지난 기 경영현황 review</li> <li>-3기 시뮬레이션 실습</li> <li>-교육훈련, R&amp;D 활동, 고정거래처 확보</li> <li>-3기 자금관리표 및 결산보고서 작성</li> <li>-회사별 3기 경영성과 분석, 발표 및 토의</li> </ul>
	<b>수업방법</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-이론적 고찰</li> <li>-시뮬레이션 실습</li> <li>-피드백(feedback)</li> </ul>
	<b>수업자료</b>	교수가 작성한 수업교재 (e-class에 업로드 예정)
	<b>과제</b>	3기 자금관리표 및 결산보고서 내용 검토
<b>10 주차</b>	<b>학습목표</b>	비즈니스 시뮬레이션 실습 (4기 경영 : 본격경영기)
	<b>주요학습내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•4기 경영</li> <li>-지난 기 경영현황 review</li> <li>-4기 시뮬레이션 실습</li> <li>-보험가입 및 시장조사 활동</li> <li>-4기 자금관리표 및 결산보고서 작성</li> <li>-회사별 4기 경영성과 분석, 발표 및 토의</li> </ul>
	<b>수업방법</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-이론적 고찰</li> <li>-시뮬레이션 실습</li> <li>-피드백(feedback)</li> </ul>
	<b>수업자료</b>	<p>교수가 작성한 수업교재 (e-class에 업로드 예정)</p> <p>•교재 내용 예시</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>리스크 카드 1 (부정적 리스크 카드)</p> <p>제조 미스 발생</p> <p>잘못하여 재공품 1개가 불량품이 되어 버렸습니다. 재공품 1개를 시장에 돌려 주십시오</p> <p>[금액은 후에 원가계산하기 위하여 개수를 사고재해 메모란에 기록하여 주십시오]</p> <p style="text-align: center;"></p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>리스크 카드 2 (부정적 리스크 카드)</p> <p>주요 거래처 도산</p> <p>중요한 거래처의 도산으로 외상 매출금의 임금이 어려워졌고, 제조 및 영업활동도 큰 타격을 받게 되었습니다.</p> <p>[두 번 쉬십시오]</p> <p style="text-align: center;"></p> </div> </div>
	<b>과제</b>	4기 자금관리표 및 결산보고서 내용 검토
<b>11 주차</b>	<b>학습목표</b>	비즈니스 시뮬레이션 실습 (5기 경영 : 본격경영기)
	<b>주요학습내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•5기 경영</li> <li>-지난 기 경영현황 review</li> <li>-5기 시뮬레이션 실습</li> <li>-5기 자금관리표 및 결산보고서 작성</li> <li>-회사별 5기 경영성과 분석, 발표 및 토의</li> </ul>
	<b>수업방법</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-이론적 고찰</li> <li>-시뮬레이션 실습</li> </ul>

		-피드백(feedback)
	<b>수업자료</b>	교수가 작성한 수업교재 (e-class에 업로드 예정)
	<b>과제</b>	5기 자금관리표 및 결산보고서 내용 검토
<b>12 주차</b>	<b>학습목표</b>	<b>비즈니스 시뮬레이션 실습 (6기 경영 : 본격경영기)</b>
	<b>주요학습내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•6기 경영</li> <li>-지난 기 경영현황 review</li> <li>-6기 시뮬레이션 실습</li> <li>-6기 자금관리표 및 결산보고서 작성</li> <li>-회사별 6기 경영성과 분석, 발표 및 토의</li> </ul>
	<b>수업방법</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-이론적 고찰</li> <li>-시뮬레이션 실습</li> <li>-피드백(feedback)</li> </ul>
	<b>수업자료</b>	교수가 작성한 수업교재 (e-class에 업로드 예정)
	<b>과제</b>	6기 자금관리표 및 결산보고서 내용 검토
<b>13 주차</b>	<b>학습목표</b>	<b>비즈니스 시뮬레이션 실습 (7, 8기 경영 : 본격경영기)</b>
	<b>주요학습내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•7기 경영</li> <li>-지난 기 경영현황 review</li> <li>-7기 시뮬레이션 실습</li> <li>-7기 자금관리표 및 결산보고서 작성</li> <li>-회사별 7기 경영성과 분석, 발표 및 토의</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>•8기 경영</li> <li>-지난 기 경영현황 review</li> <li>-8기 시뮬레이션 실습</li> </ul>
	<b>수업방법</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-이론적 고찰</li> <li>-시뮬레이션 실습</li> <li>-피드백(feedback)</li> </ul>
	<b>수업자료</b>	교수가 작성한 수업교재 (e-class에 업로드 예정)
	<b>과제</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 7기 자금관리표 및 결산보고서 내용 검토</li> <li>• 8기 자금관리표 및 결산보고서 작성</li> </ul>
<b>14 주차</b>	<b>학습목표</b>	<b>최종 경영성과 분석 및 발표</b>
	<b>주요학습내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-개인기업별 1~8기까지의 누적 경영성과 분석</li> <li>-기수별 시장점유율, 영업이익률, 자기자본액 분석 및 발표</li> <li>-토의 및 강의</li> </ul>
	<b>수업방법</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-이론적 고찰</li> <li>-시뮬레이션 실습</li> <li>-피드백(feedback)</li> </ul>
	<b>수업자료</b>	교수가 작성한 수업교재 (e-class에 업로드 예정)

		<p>•교재 내용 예시</p>
	과제	8기 자금관리표 및 결산보고서 내용 검토
15 주차	학습목표	비즈니스 협상의 이해 및 협상역량 강화 1
	주요학습내용	<p>•협상이란 무엇인가? -개인별 모의협상 게임을 통한 협상의 이해</p> <p>•협상 시뮬레이션 1 -기업 간 협상을 통한 네트워크 활동의 중요성 -기업 협상사례 연구 -기업 협상전략의 이해 (협상의 성공요소 및 협상이론) -협상 스타일 진단 -통합적 협상의 중요성 및 통합적 협상전략 이해 -협상 시뮬레이션 실습 소개 (가상 협상사례 부여) -협상 시뮬레이션 실습 사례 공유 및 기업별 협상전략 수립</p>
	수업방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>-이론적 고찰</li> <li>-협상 실습</li> <li>-피드백(feedback)</li> </ul>
	수업자료	교수가 작성한 수업교재 (e-class에 업로드 예정)
	과제	
16 주차	학습목표	비즈니스 협상의 이해 및 협상역량 강화 2
	주요학습내용	<p>•협상 시뮬레이션 2 -기업간 협상 시뮬레이션 실습 실시 -협상 후 기업별 사후협상보고서 작성 및 발표 -협상 시뮬레이션 결과 Debriefing</p> <p>•스토리텔링 -스토리텔링을 접목한 감성적 접근</p>
	수업방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>-이론적 고찰</li> <li>-협상 실습</li> <li>-피드백(feedback)</li> </ul>
	수업자료	교수가 작성한 수업교재 (e-class에 업로드 예정)
	과제	



## VIII. 참고사항(Special Accommodations)

- 서베이 설계, 통계분석 등을 통하여 조직내 핵심이슈 도출이 가능
- Risk Management를 통한 조직의 Signal 감지 가능
- 팀별 작업을 통한 미래에 종사하게 될 조직 생활을 미리 경험
- 체계적이고 구체적인 실무 보고서 작성이 가능
- 머리속에서만 맴도는 '암묵지'를 '형식지'로 전환할수 있는 역량 배양
- 상대를 사로잡는 프리젠테이션 스킬 배양
- 감성적 접근을 위한 스토리텔링의 스토리라인 구성 가능
- 자신의 미래를 고민하고, 현재의 자기를 분석하고, 자가 컨설팅을 실시함으로써 자신이 진정으로 하고 싶은 것이 무엇인지를? 도출하고 대학생들의 비전, 나아가 인생의 비전을 설계할수 있음
- 실질적이고 실무가 가능하도록 '이론과 실무의 접목'을 꾀할수 있기 때문에 본 과목이 끝나는 시점에 있어서는 바로 실무에서 적용할수 있는 수준의 역량 배양

## IX. 장애학생 지원 사항(Aid for the Challenged Students)

- 장애학생이 수업을 듣는데 불편함이 없도록 모든 것을 지원할 예정이며
- 장애인과 비장애인의 구별은 의미가 없는 수업임.