

1. 생존상황 시뮬레이션 (Survival Situation™ Simulations)

HS의 생존 시뮬레이션에 참가한 사람들은 캐나다의 북극지대, 미국의 소노란 사막, 호주의 오지 등을 배경으로 팀워크를 발휘해 미지수의 문제를 해결해야 합니다.

생존 시뮬레이션에서 참가자들은 흥미로우면서도 익숙지 않은 장소에서 이례적 상황에 직면하여, 조직에서의 역할과 전문분야에서 벗어나 오로지 시너지를 창출하는 문제해결 능력만으로 살아남을 수 있는 상황에 처합니다. 팀원들은 계급이나 지위를 벗어나, 모두 동등한 자격으로 참여합니다. 그룹프로세스에 역점을 두면서 모두가 동일한 출발선 상에서 출발함으로써, 참가자들은 그룹 프로세스에 역점을 두면서 팀 성과에 대한 자신의 기여도를 분석해 볼 수 있는 기회를 갖습니다.

응용 및 혜택

‘생존상황’ 시뮬레이션은 (문제에 대한 특정내용이나 지식보다는) 보편적인 문제해결 과정과 기술을 강조합니다. 조직에서의 지위 고하를 막론하고 워크숍에서 이용하기에 적합합니다.

‘생존상황’ 시뮬레이션은 다음의 용도로 사용할 수 있습니다:

- 워크숍이나 교육 프로그램 시작 부분에서 **서먹서먹한 분위기를 해소할 때**
- 조직원 간에 **팀 빌딩**과 협력을 조장하기 위해서
- 새로 습득한 기술과 지식을 실제 팀에서 **실행**해 보며 (이로써 ‘아는 것과 행동에 옮기는 것’의 차이를 없애며) 배운 것을 평가할 때로, 다음 목적을 염두에 둡니다:
 - 평가 이후, 타인의 성격과 사고방식 등을 이해하고 수용한다.
 - 소통, 경청, 질문, 협상, 코칭 등의 분야에서 새로 습득한 기술을 연습한다.
- 새로 구성된 팀의 팀워크 (이들테면, 의사소통의 질, 대인 상호작용, 행동, 협력 등)를 **평가**하기 위해
- 부서의 경계를 초월한 상호작용과, 소통, 협력을 **분석**하기 위해
- **평가 센터**에서 팀원 간의 상호작용 및 문제해결 능력을 평가하기 위해
- (새로 구성된) 팀 내에 **건전한 표준**을 수립하기 위해
- 신입 혹은 기존의 팀원들에게 문제해결에 있어서 시너지와 협력의 가치를 **증명**하기 위해

생존상황 시뮬레이션 개요

시뮬레이션	상황	도전	진행시간 (단위:시간)
북극지대 생존상황 Subarctic Survival Situation™	여러분이 타고 가던 수륙양용 비행기가 북극지대인 캐나다 뉴펀들랜드 지방의 로라호 동쪽 호숫가에 불시착한다. 여러분 팀이 추락한 장소는 처음 목적지에서 동쪽으로 22 항공마일 가량 벗어나 있다.	비행기에서 빼내 온 15가지 물품을 팀의 생존에 중요하다고 생각되는 순위에 따라 나열한다.	1.5 - 2.5
캐스캐이드 생존상황 Cascade Survival Situation™	주말 여가에서 돌아오는 길에, 여러분의 팀이 탑승한 헬리콥터가 눈 폭풍을 만나 미국 캐스캐이드 산 중턱의 조그만 공터에 추락한다.	헬리콥터에서 빼내 온 12가지 물품을 팀의 생존에 중요하다고 생각되는 순위에 따라 나열한다.	1.5 - 2.5
산불 생존상황 Bushfire Survival Situation™	여러분 팀이 호주 멜버른 동쪽의 단데농 산림지역에서 휴가를 보내고 있다. 그런데 갑자기 여러분이 있는 곳으로 다가오고 있는 산불을 발견한다.	팀의 생존에 필요한 12가지 물품을 중요순서대로 나열한다.	1.5 - 2.5
지진생존상황 Earthquake Survival Situation™	여러분 팀이 시내에 있는 10층 사무실 건물 지하의 도서관에서 늦은 밤까지 일하고 있다. 이때 대형 지진이 발생한다.	12가지 조치방법 중 중요한 것을 파악하고, 이를 실행 순서대로 나열한다. 나머지 조치방법들을 위험성이 적은 것부터 순서대로 나열한다.	1.5 - 2.5
사막 I 생존상황 Desert I Survival Situation™	무더운 8월의 어느 날, 여러분이 탑승하고 있던 비행기가, 미국 남서부의 소노란 사막에 불시착 한다.	비행기에서 빼내 온 15가지 물품을 생존에 중요하다고 생각되는 순위에 따라 나열한다.	1.5 - 2.5
사막 II 생존상황 Desert II Survival Situation™	여러분의 전세 비행기가 멕시코 아카폴코 사막을 떠나 귀가하던 중에, 엔진 고장으로 미국의 소노란 사막에 불시착한다.	가장 큰 4가지 문제와 최선의 생존전략을 파악한다. 그 다음, 비행기 잔해에서 빼내온 16가지 물품을 중요한 순서대로 나열하고, 물품의 용도를 결정한다.	2.5 - 3.5

생존상황 시뮬레이션 제품개요 및 가격 정보

생존상황 시뮬레이션 제품은 영어와 한국어로 제공 가능합니다. (국/영문에 대한 안내는 문의하여주시기 바랍니다.)		가격(단위: 원)	
		(부가세 별도)	(부가세 포함)
리더용 안내서, DVD, MS 오피스 파일	<p>리더용 안내서와 DVD, MS 오피스 파일에는 시뮬레이션 프로그램 진행을 위한 내용이 상세하게 안내되어 있습니다. 안내서에는 다음 정보가 제공됩니다:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 시뮬레이션 준비와, 시간배정, 시뮬레이션 사용 옵션, 파워포인트 슬라이드 (MS PowerPoint), 채점 방법, MS 엑셀을 통한 모든 팀의 점수집계 등의 시뮬레이션 진행 방법 ➤ 시너지 증진을 위한 문제해결 방법 (논리적 역량과 대인관계 프로세스) ➤ 영상 자료물 (DVD)를 통해 생존 전문가가 지침을 제공하여 진행자의 준비시간을 단축시켜 주고, 프로그램 일정을 맞춰주며, 실제 상황 및 구조물품 등을 생생히 보여 주어 시뮬레이션에 생동감을 불어 넣고, 디브리핑 시간에 전문가의 순위와 이론 근거를 제공 ➤ 팀의 문제해결 능력 및 의사결정 능력을 강화시켜 주는 시뮬레이션 디브리핑 과정과 안내 	149,000	163,900
	주의: 리더용 책자와 DVD, 참가자용 소책자 등은 시뮬레이션마다 상이함.		
참가자용 키트	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 참가자용 소책자 5부 생존과제 제시, 개인/팀/전문가의 답안 기록표 및 시뮬레이션 점수표 포함 ➤ 관찰자 안내서 1부 팀의 논리적(과제) 역량과 대인관계(사람) 기술을 평가하기 위해 사용. 팀 관찰자가 각자 맡은 팀을 평가할 때 공통된 방식으로 신속히 객관적으로 평가할 수 있게 하는 중요한 도구. 관찰자 자신도 팀에 성과에 대한 피드백을 제공하면서 동시에 자신의 코칭 기술 개발 	42,000	46,200

생존상황 시뮬레이션을 워크숍에 구성하는 방법		진행시간 (단위:분)
소개	진행자는 시뮬레이션에 대해 소개하고, 비디오 자료를 통해 팀원들에게 생존 상황에 대해 설명한다.	15 - 20
개인 순위 결정	각 팀원은 '참가자용 소책자'를 참조해 가며, 생존에 필요한 12-15개 물품의 순위를 중요한 순서대로 각자 결정한다.	10 - 15
팀 순위 결정	이제 팀으로서 각 팀은 의논하여 물품의 중요순위를 결정한다. 이때 독립적인 관찰자가 팀원들을 관찰하며 논의 상황을 예의주시하고, 시뮬레이션 '관찰자 안내서'를 참조해서 팀 내 상호작용을 평가한다.	30 - 45
전문가 비디오 디브리핑	팀들이 논의를 마치면, 구조 전문가가 DVD를 통해 팀들에게 디브리핑하는데, 이론적 근거를 제시하며 물품별 순위를 설명한다.	15 - 25
팀 결과 산정	각 팀은 전문가 순위 및 개별적 팀원 순위와 비교하여, 팀워크가 수행결과에 어떻게 영향을 끼쳤는지 검토/분석한다. 가장 좋은 성과를 얻은 팀과 개인이 생존자이다.	10 - 15
팀 역학 디브리핑	관찰자들은 팀 역학과 문제해결 과정에 대해 디브리핑 한다. 이때 진행자는 각 팀의 성과순위와 팀 역학의 우수성을 연관 지을 수 있다.	10 - 15
팀 개발을 위한 안내	팀원들은 그룹 스타일 진단 (Group Style Inventory: GSI)을 사용해서 팀 내 상호작용의 효과를 파악하고, 진행자는 시너지 증진을 위한 문제해결 모델을 통해 건설적인 팀 상호작용과 효과적인 문제해결에 대한 실마리를 제공한다.	0 - 15
생존상황 시뮬레이션의 총 소요 시간		90 - 150
시뮬레이션 리더용 안내서는 팀 개발 시뮬레이션의 활용 방법을 상세히 설명합니다. 문의사항이 있으실 경우, 연락 주시기 바랍니다.		

2. 업무역량 시뮬레이션

HS의 ‘업무역량 시뮬레이션’은 팀원들이 팀워크 기술을 연마함과 동시에 업무관련 능력까지도 향상시킬 수 있는 일석이조의 제품입니다. ‘업무역량 시뮬레이션’은 흔히 일어날 수 있지만 해결하기는 벅찬 업무 문제와 상황을 팀원들이 자신감과 전문성을 가지고 능숙하게 해결할 수 있게끔 깊이 있고 실제적인 “노하우”를 제공합니다. 팀원들은 업무역량을 익히고 직접 행동에 옮겨 보면서 동시에 대인관계에 필요한 기술과 행동까지도 습득하고, 나아가 문제를 효과적으로 (또한 효율적으로) 해결하고 의사결정을 내리는 방법도 배우게 됩니다. 덕분에 팀원들의 개인적 전문성 향상은 물론이고 팀워크와 업무성과의 향상으로 이어집니다.



적용 및 장점

업무역량 시뮬레이션에서는 매우 다양한 업무역량이 다뤄집니다. 예컨대, 팀워크, 조직문화의 변화, 코칭, 성과 관리, 효과적인 회의, 윤리적 의사결정, 프로젝트 관리, 전략적 기획 등이 있고, 이 외에 다른 내용도 많습니다. (다음 페이지에서 상세내용 참조) 시뮬레이션의 목적은 다음과 같습니다:

- 목표 역량 분야의 특정 지식과 행동, 경험의 강화
- 시너지 증진을 위한 문제해결능력 강화 (문제해결 과정과 역량)
- 팀원들이 지지하고 참여하는 조직에서의 우수한 프로세스 (예, 프로젝트 관리) 도입

‘업무역량’ 시뮬레이션은 다음의 용도로 사용할 수 있습니다:

- 워크숍이나 교육 프로그램을 시작할 때 ‘업무역량’ 시뮬레이션을 실시하여 얻은 결과의 다양한 사안들에 대해 학습 의제를 설정하거나 참여를 도모
- **실행을 통한 학습**. 실생활의 팀 환경에서 새로 습득한 지식과 기술의 연습 (이를 통해 ‘지식’과 ‘실행’의 격차를 좁힌다)
- **타인에게서 배우기**. 팀원들은 시뮬레이션을 하며 다른 팀원들의 경험과 실수, 응용 등을 보고 배우게 된다.
- 새로 구성된 **팀 성과 평가** (예, 소통 / 대인관계의 상호작용 / 행동 / 협력 등의 우수성)
- 팀과 팀원들의 장점과 개발해야 할 분야의 분석
- **평가 센터**에서 특정 업무역량과 관련한 팀원의 상호작용과 지식을 평가
- (새로 구성된) 팀 내에 **건전한 표준 수립**
- 신입 혹은 기존의 팀원들에게 문제 해결에 있어서 시너지와 협력의 가치를 증명
- (교차직무 팀이나 프로젝트 팀) 팀원 간에 **팀 빌딩**과 협력 조성

‘업무역량’ 시뮬레이션은 워크숍에서 다음과 같은 대상에 실시했을 때 가장 적정합니다:

- 중간 관리자급이나 조직의 고위급 리더
- 높은 잠재력을 지닌 젊은 인재

‘업무역량’ 시뮬레이션 개요

	시뮬레이션	목표	상황	도전	진행 시간
핵심 역량	조직 변화 Organizational Change Challenge™	조직을 효과적으로 변화시키는 데 필요한 과정을 배운다.	여러분의 회사는 건강관리용품/기기 제조회사인데, 현재 참체 일로에 있다. 여러분의 경영진은 회사를 살려낼 변화 프로세스를 안출해야 한다.	조직변화를 달성할 수 있는 총 17가지 행동 안을 가장 효과가 큰 순서대로 나열한다.	1.5 - 2.5
	품질 문화의 조성 Envisioning a Culture for Quality™	서비스의 우수성과 팀워크를 규범으로 설정하는 문화를 조성한다.	본사에서 최근 실시한 설문 조사 결과에 의하면, 여러분이 근무하는 매장이 서비스 품질 부문에서 “평균” 점수를 받았으며, 매장 내의 조직문화가 문제였을 가능성이 있다는 결과가 나왔다.	서비스 품질과 관련된 24가지 행동규범 중 가장 긍정적인 효과를 불러일으킬 것 같은 순서대로 나열하여, 매장의 품질문화를 조성한다.	2.5 - 3.5
	전략적 기획 Strategic Planning Challenge™	소속 조직 또는 부서에 필요한 전략적 기획 프로세스를 구성한다.	여러분은 전략적 사업 단위의 관리자로서, 조직의 철학과 사명에 부합하여 전략 프로세스와 계획안을 개발하는 일을 맡은 위원회에 소속되어 있다.	조직의 통합계획을 가장 효과적으로 달성시키기 위하여, 중요한 전략적 기획활동 18가지의 이행순서를 나열한다.	2.5 - 3.5
	협동-성취 Coach Co- Achieving™	리더십과 동기부여, 협동, 성취에 관하여 재정의한다.	여러분은 성공한 코치로서, 지역 내 최고의 스포츠 팀에서 코치를 해 달라는 의뢰를 수락했다. 그런데 이 팀은 이번 시즌에서 6경기 중 5경기에 패한바 있다.	54 가지의 가능성에서 가장 적절한 접근법, 목표, 선발전략, 훈련방법, “팀 대화” 목표를 식별한다.	2.5 - 8
핵심 역량	성과 관리 Performance Management Challenge™	동기부여와 성과를 극대화 하는 프로세스를 기획한다.	여러분은 한 위원회의 위원으로 임명되었다. 이 위원회는 큰 금융 서비스 회사에서 사용될 새로운 성과관리 정책 및 절차의 개발을 담당하고 있다.	피 평가인의 성과를 가장 효과적으로 평가하고 향상시키기 위해, 20가지 성과관리 활동의 이행순서를 나열한다.	2.5 - 3.5
	윤리적 의사결정 Ethical Decision Challenge™	윤리적 딜레마에 대한 인식과, 딜레마를 다루는 기술을 강화한다.	여러분은 병원의 임상시험 심사위원회에 소속되어 있다. 이 위원회는 인간을 대상으로 하는 연구제안서를 평가하는 일을 한다.	인간을 대상으로 하는 10가지 연구 시책을 수용 가능성 또는 허가 가능성 순서대로 나열한다.	2.5 - 3.5
	건설적 협상 Constructive Negotiations Challenge™	“윈-윈” 협상을 이끌어 내기 위해서 무엇이 필요한지 파악한다.	여러분은 대규모 컴퓨터 소프트웨어 기업의 관리자이며, 잠재적인 제휴 기업들과 계약협상을 전담하는 위원회에 소속되어 있다.	통합적인 합의안을 효과적으로 전개시키기 위한 17가지 협상행동의 이행순서를 나열한다.	2.5 - 3.5
	프로젝트 기획 Project Planning Situation™	일반기획 분야의 숙련도와 경쟁력을 강화한다.	여러분의 팀은 어떤 기밀 프로젝트 관리계획을 수립하라는 과제를 받았다.	프로젝트 관리를 효과적으로 진행하기 위해 20가지 활동을 나열한다.	1.5 - 2.5
	효과적 회의 Meeting Effectiveness Situation™	효과적인 회의관리 기술과 시책을 개발한다.	여러분 담당 매장에서 날로 증가하는 이직률 때문에, 회의를 소집하여 이에 대해 논의할 필요가 있다.	회의의 효과를 극대화 하기 위해 20가지 조치단계의 이행순서를 나열한다.	1.5 - 2.5
	고객 불만 Customer Complaint Situation™	고객 불만에 효과적으로 대처하는 방법을 학습한다.	한 고객이 여러분에게 다가와 불만을 제기한다.	서비스의 효과를 극대화하기 위하여 18가지 조치단계의 이행순서를 나열한다.	1.5 - 2.5

‘업무역량’ 시뮬레이션 제품개요 및 가격 정보

‘업무역량’ 시뮬레이션 제품은 영어로 되어 있으며, 일부 한국어로도 가능합니다. (국/영문에 대한 안내는 전화문의하여 주시기 바랍니다.)		가격(단위: 원)	
		(부가세 별도)	(부가세 포함)
리더용 안내서, MS 오피스 파일	리더용 안내서와 MS 오피스 파일에는 시뮬레이션을 잘 진행하는 데 필요한 지침이 수록되어 있습니다. 안내서에는 다음 정보가 제공됩니다: ▶ 시뮬레이션 준비와, 시간배정, 시뮬레이션 사용 옵션, 파워포인트 슬라이드 (MS PowerPoint), 채점 방법, MS 엑셀을 통한 모든 팀의 점수 집계 등의 시뮬레이션 진행 방법 ▶ 시너지 증진을 위한 문제해결 방법 (논리적 역량과 대인관계 프로세스) ▶ 디브리핑을 위한 전문가 지침과 순위 및 이론적 근거 제공 ▶ 팀의 문제해결 능력 및 의사결정 능력을 강화시켜주는 시뮬레이션 디브리핑 과정	75,000	82,500
		주의. 리더용 안내서와 참가자용 소책자는 시뮬레이션마다 상이함.	
참가자용 키트	▶ 참가자용 소책자 5부 업무역량 수행과제 제시: 개인/팀/전문가 답안 기록표, 시뮬레이션 점수표 ▶ 관찰자 안내서 1부 팀의 논리적(과제) 역량과 대인관계(사람) 기술을 평가하기 위해 사용. 팀 관찰자가 각자 맡은 팀을 평가할 때 공통된 방식으로 신속히 객관적으로 평가할 수 있게 하는 중요한 도구. 관찰자 자신도 팀에 성과에 대한 피드백을 제공하면서 동시에 자신의 코칭 기술 계발	42,000	46,200
	‘협동-성취 (Coach - Co-Achieving) 시뮬레이션’의 경우, 참가자용 키트와 상기와 동일한 구성으로 제공됨	125,000	137,500

‘업무역량’ 시뮬레이션을 워크숍에 구성하는 방법		진행시간 (단위:분)
소개	진행자가 MS 파워포인트 파일을 사용하여 참가자들에게 ‘업무역량’ 상황을 소개한다.	15 - 20
개인 순위 결정	각 팀원은 참가자용 소책자를 참조해가며, 개별적으로 10-20가지 활동을 중요한 순서대로 나열한다.	10 - 15
팀 순위 결정	이제 팀으로서 각 팀은 의논하여 각 활동의 중요순서를 결정한다. 이때 독립적인 관찰자가 팀원들을 관찰하며 논의 상황을 예의주시하고, 시뮬레이션 ‘관찰자 안내서’를 참조해서 팀 내 상호작용을 평가한다.	30 - 45
전문가 순위	팀들이 논의를 마치면, 진행자가 디브리핑 한 후 이론적 근거와 함께 전문가 순위를 제시한다.	15 - 25
팀 결과 산정	각 팀은 팀 결과를 전문가 순위 및 개별적 팀원 순위와 비교하여, 팀워크가 팀 수행결과에 어떤 영향을 끼쳤는지를 검토/분석한다. 가장 좋은 성과를 얻은 팀과 개인이 승자이다.	10 - 15
팀 역학 디브리핑	관찰자들은 팀 역학과 문제 해결 과정에 대해 디브리핑 한다. 이때 진행자는 각 팀의 성과순위와 팀 역학의 우수성을 연관 지을 수 있다.	10 - 15
팀 개발을 위한 안내	팀원들은 그룹 스타일 진단 (Group Style Inventory: GSI)을 사용해서 팀 내 상호작용의 효과를 파악하고, 진행자는 시너지 증진을 위한 문제해결 모델을 통해 건설적인 팀 상호작용과 효과적인 문제해결에 대한 실마리를 제공한다.	0 - 15
‘업무역량’ 시뮬레이션의 총 소요 시간		90 - 150
시뮬레이션 리더용 안내서는 팀 개발 시뮬레이션의 활용 방법을 상세히 설명합니다. 문의사항이 있으실 경우, 연락 주시기 바랍니다.		