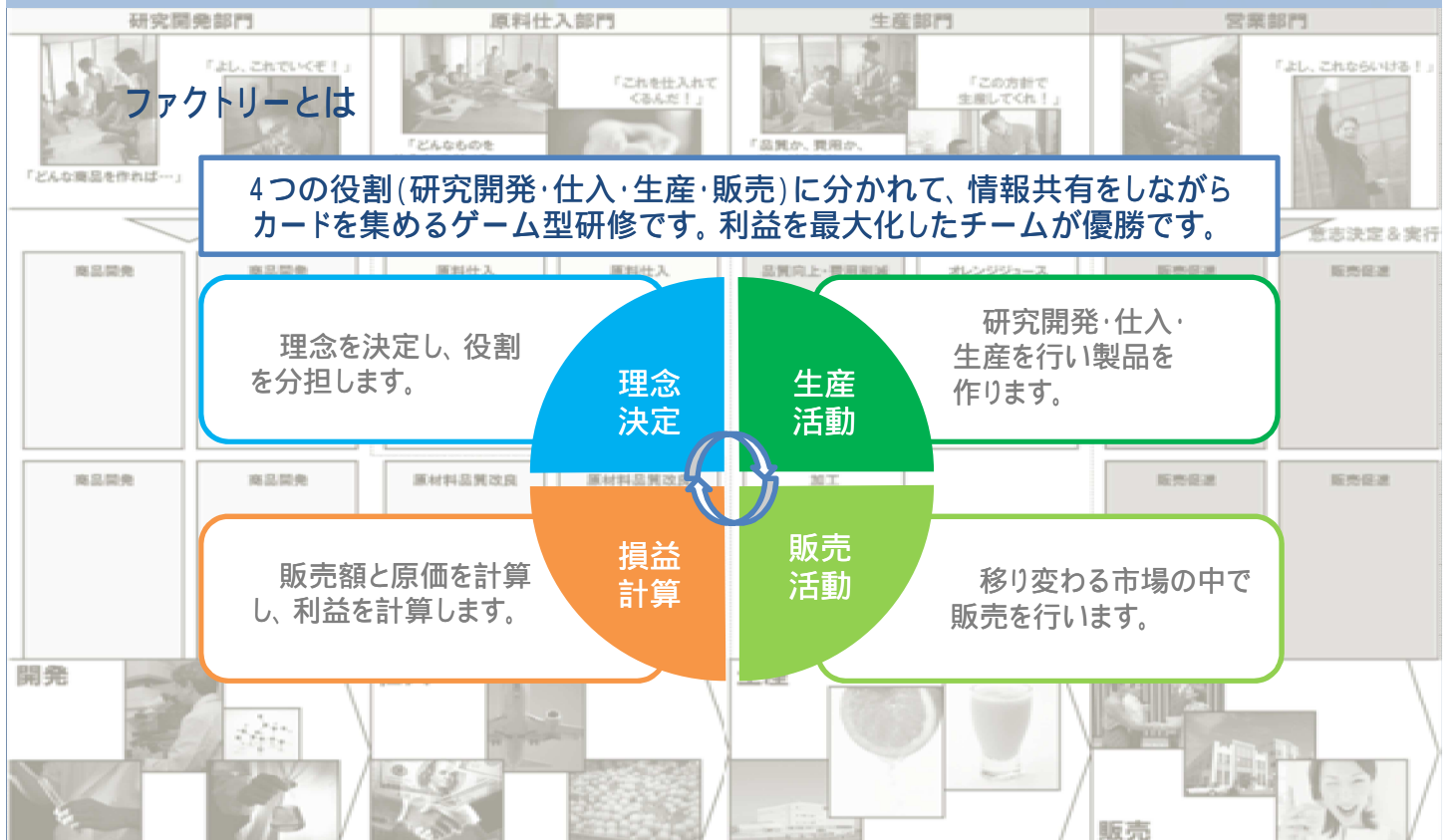




食中毒事件を乗り越えた会社があります。リアルタイムで事件を経験していない社員には、事件を起こすことの深刻さが言葉以上には実感できていませんでした。どうすれば事件は防げたのか。企業が継続的に発展するために一人一人の社員はどのようなスタンスで仕事に取り組むべきなのか。経験から学んだ教訓・学びを若手社員に伝えたい。そんな思いからビジネスゲーム“ファクトリー”は開発されました。

- ビジネスの全体像、損益の仕組み、品質の大切さ、情報共有 -  
**ビジネスの基本をインストールする**

ビジネスゲーム **ファクトリー** *factory*



## ファクトリー研修の目的

ビジネスの全体像の理解  
 損益の仕組みの理解  
 情報共有の重要性理解  
 品質意識の体験的理解



ビジネスゲームは、気付きを促す研修プログラムです。左記の目的以外にも個々人の問題意識・レベルによって多種多様な気付きが得られ、それを共有することで研修の味わいは変わってきます。

## ファクトリーの特徴

### “役割シート”システム

役割によって保有する情報が異なります。「相手もきっと分かっているだろう」と考えると、ミスコミュニケーションが発生します。

### “マーケティング”“アカウンティング”の要素を導入

変化する市場に“顧客の声”を聴きながら対応。財務に明るくない社員でも簡単に損益計算ができるように工夫を凝らした損益計算書を使用。

### 品質事故の疑似体験“リコール”イベント

品質基準以下で販売した製品はリコールとなり、売上額が回収されます。品質事故を起こした会社の追体験をすることで、品質の重要性が理解できます。

## カリキュラム

	大項目	小項目	詳細
9:00	オリエンテーション		
9:10	ルール説明		役割分担・企業理念決定・練習ゲーム・損益計算練習
		ルール共有	
10:00	ゲーム実施	第一期	作戦、実施、損益計算・発表、振り返り
		第二期	作戦、実施、損益計算・発表、振り返り
		第三期	作戦、実施、損益計算・発表
14:00	結果発表		“リコール”を実施
14:15	振り返り	個人検討	良かったこと・改善すること
		グループ検討	意見共有
		講義	
		振り返りシート記入	
		代表者発表	
17:20	質疑応答		
17:30	アンケート記入		

標準版カリキュラムです。用途によってカスタマイズが可能です。

<b>商品開発</b> オレンジつぶつぶ入り 費用:1 E 商品完成せず... 商品開発はまだ完成していない。	<b>商品開発</b> オレンジつぶつぶ入り 費用:1 E オレンジつぶつぶ入りを生産する技術を開発した。	<b>香料・糖類</b> ■ 副原料 ■ 費用:1 B - オレンジジュース、オレンジつぶつぶ入りの副原料	<b>オレンジ</b> ■ 原材料 ■ 費用:5 B 品質点:4 	<b>加工</b> 費用:3 C 原料を加工してジュースを生産した。	<b>品質向上</b> ■ 品質向上 ■ 費用:0 C 品質点:+1 品質が向上した！	<b>特売</b> ■ 販売促進 ■ 費用:1 F 販促点:1 特売による販売促進を行った。
---	--	---	--	--	---	--

## お問い合わせ

カレイドソリューションズ株式会社  
 TEL : 03(6794)8630 FAX : 03(6794)8630  
<http://www.kaleidosolutions.com>