

세상의 모든 것을 재미있게 만들자!

협력과 경쟁, 양날개로 날아가는 게이미피케이션 콘텐츠기업

가치교육컨설팅

기업소개서



가치교육컨설팅
VALUE EDUCATION

게이미피케이션(Gamification)

〈 게이미피케이션이란? 〉

게이미피케이션(Gamification)이란 교육, 관광, 마케팅, 조직 문화 활성화 등 게임이 아닌 분야에 **게임 요소나 기법, 게임적 사고를 적용**하여 해당 분야의 **목적 및 목표를 좀 더 효과적이고 재미있게** 달성할 수 있도록 하는 방법을 말합니다.



〈 게이미피케이션 콘텐츠 〉

가치교육컨설팅은 게이미피케이션 기법을 통해 다양한 콘텐츠를 개발/제작하고 있으며 현재는 보드게임, 경영 시뮬레이션 게임, 온라인 퀴즈 등의 형태로 게이미피케이션 콘텐츠를 개발하여 솔루션을 제공하고 있습니다. 이외에도 아래와 같은 분야에서 게이미피케이션 콘텐츠가 활용될 수 있습니다.

- **관광의 즐거움**을 풍성하게 할 게이미피케이션 콘텐츠
- **교육의 목적**을 재미있게 달성할 게이미피케이션 콘텐츠
- **소비자의 능동적 행동**을 이끄는 게이미피케이션 콘텐츠
- **특정 이슈에 대한 관심**을 모으는 게이미피케이션 콘텐츠
- 이 외에도 목적이나 목표를 **효과적이고 재미있게** 달성하고자 하는 게이미피케이션 콘텐츠

가치교육컨설팅 비전 & 미션

MISSION

누구나 행복할 수 있는
협력의 순간 만들기

상대적 경쟁만이 만연한 환경 속에서

이로 인한 개인의 심리적 스트레스와

공동체의 사회적 비용이 증가하는 시점.

‘협력으로도 효율성과 생산성을 창출할 수 있지 않을까’

라는 생각이 가치교육컨설팅의 시작

VISION

행복과 협력을 창조하는
글로벌 콘텐츠 기업

CORE VALUE



협력(Cooperation)



신뢰(Trust)



소통(Communication)

가치교육컨설팅 주요사업

가치교육 보드게임 콘텐츠



게이미피케이션 콘텐츠 개발 플랫폼을 기반으로 다양한 보드게임 시리즈를 출시하여 재미있는 교육 환경을 실현하는 사업분야

게이미피케이션 솔루션



게이미피케이션 기법으로 교육, 관광, 홍보마케팅 등 클라이언트의 효과적인 목표 달성에 가장 적합한 콘텐츠 / IT 솔루션 제공

사회혁신 교육솔루션



게이미피케이션 기법을 접목한 다양한 교육 방식으로 교육자가 참가자에게 교육 내용을 효과적으로 전달할 수 있는 교육솔루션

가치교육 보드게임 콘텐츠

가치교육컨설팅은 자사의 게이미피케이션 콘텐츠 개발 플랫폼을 기반으로 ‘가치교육 보드게임 콘텐츠’를 개발하여 다양한 보드게임을 출시하고 있습니다. 가치교육 보드게임 콘텐츠는 재미있는 교육 환경을 만들고 다양한 가치를 공유할 수 있는 보드게임 콘텐츠입니다.

사회적 보드게임® 시리즈



재미있는 보드게임을 통해 다양한 사회문제와 이슈에 대한 관심을 전달하고자 하는 보드게임 시리즈

Grabbit® 시리즈



언어의 다양한 구성요소를 활용하여 구문이나 문장을 재미있게 만들어가는 커뮤니케이션 보드게임

차곡차곡블록® 시리즈



직사각형의 원목 형태의 블록 속에 다양한 재미와 감동이 묻어나는 텍스트와 이야기를 가진 콘텐츠

사회적 보드게임® 시리즈

사회적 보드게임(Social board game)은 재미있는 보드게임을 통해 다양한 사회문제 및 이슈에 대한 관심을 환기하고자 하는 보드게임 시리즈로 2017년 5월 젠트리피케이션을 주제로 한 사회적 보드게임 시즌1: 낯선 이의 투자를 시작으로 다양한 사회문제와 이슈를 주제로 한 사회적 보드게임을 시리즈 형태로 개발하여 출시하고 있습니다.



사회적 보드게임 시리즈 및 특징

왜 사회적 보드게임인가?



「협력형 보드게임」

하나의 목표를 함께 달성하도록 노력하며
그 안에서 자연스럽게 협력의 가치를 이해함



「소통형 보드게임」

참가자 간 소통이 자연스럽게 발현됨을 보며
실제 사회 문제에서 소통의 중요성을 일깨움



「사회적가치 보드게임」

사회적 보드게임을 통해 해당 사회문제에 대한
관심을 환기하고 세상을 보는 눈을 넓혀 나감

사회적 보드게임 시리즈

시즌1: 낯선 이의 투자 (2017.5)
(주제: 젠트리피케이션)

시즌2: 늘봄마을 이야기 (2018.1)
(주제: 주민 협의에 의한 도시재생)

시즌3: 모두의 학교 (2018.4)
(주제: 특수학교 설립과 공동체의식)

시즌4: 꽃구름마을 (2019.3)
(주제: 북한이탈주민과의 공존과 화합)

시즌5: 출시 예정 (2020)

시즌6: 출시 예정 (2020)

사회적 보드게임 시즌1: 낯선 이의 투자



낯선 이의 투자는 사회적 보드게임 시리즈의 첫 번째 보드게임으로 **젠트리피케이션**을 주제로 하고 있는 보드게임입니다. 온새미로 마을의 아름다운 상점들을 지켜가기 위한 마을 주민들이 서로 협력하며 소통해야 하는 전략형 협력게임입니다.

사회적 보드게임 시즌2: 늘봄마을 이야기



늘봄마을 이야기는 **주민 협의에 의한 도시재생**을 주제로 한 사회적 보드게임 두 번째 시리즈로 도시재생 코디네이터가 되어 세 마을의 도시 재생 과정을 완성하는 과정을 그렸으며 쉽고 재미있게 도시재생의 단계와 유형에 대해 이해할 수 있는 협력 보드게임입니다.

사회적 보드게임 시즌3: 모두의 학교



특허 출원 (제10-2019-0154485)
상표권 등록 (제40-1436214호)
저작권 등록 (C-2019-016965)

모두의 학교는 특수학교 설립과 공동체의식이라는 주제를 가진 사회적 보드게임 세번째 시리즈로 다양한 입장을 가진 주민들이 서로를 이해하고 협력하는 과정을 통해 함께 특수학교를 설립해 간다는 내용을 담고 있는 스토리텔링형 협력 보드게임입니다.

사회적 보드게임 시즌4: 꽃구름마을



꽃구름마을은 **북한이탈주민과의 공존과 화합**이라는 주제를 가진 사회적보드게임으로 북한이탈주민과 한국주민이 서로를 이해하고 함께 도우며 살아가는 과정을 통해 현재를 통해 통일 이후의 모습을 먼저 생각해볼 수 있는 기회를 제공하고자 만든 보드게임입니다.

Grabbit® 시리즈

Grabbit(그래빗)은 언어의 다양한 구성요소를 활용하여 구문, 문장을 만드는 커뮤니케이션 보드게임입니다. Grabbit은 2021년 2월 출시된 English Grabbit Classic을 시작으로 영어, 한국어 등 다양한 언어를 쉽고 재미있게 배울 수 있는 다양한 시리즈와 확장팩이 출시됩니다.



차곡차곡블록® 시리즈

차곡차곡블록은 직사각형 원목 형태의 블록 속에 우리가 살아가는 다양한 재미와 감동을 담고 있는 커뮤니케이션 콘텐츠로 2021년 2월 출시된 ‘차곡차곡 홈트블록’과 ‘차곡차곡 집콕블록’을 시작으로 언제나 편하게 즐기며 이야기 나눌 수 있는 시리즈로 계속 출시됩니다.



게이미피케이션 솔루션

가치교육컨설팅은 기업, 공공기관, 사회적기업 및 재단 등과 함께 그들의 교육, 관광, 마케팅, 조직문화 향상 등 다양한 Needs를 파악하고 클라이언트가 원하는 목표 성과를 창출할 수 있도록 재미있고 효과적인 게이미피케이션 솔루션 및 컨설팅을 제공하고 있습니다.



클라이언트의 Needs 파악 및 클라이언트 스터디 진행



게이미피케이션 솔루션에 대한 Core Statement 도출



게이미피케이션 솔루션 알고리즘 설계



게이미피케이션 솔루션 테스트 및 피드백을 통한 효과 검증



게이미피케이션 디자인 솔루션 제공 및 솔루션 완료

게이미피케이션 솔루션 특징

왜 가치교육컨설팅의 게이미피케이션 솔루션인가?



「클라이언트 전담 TF 구성 및 원활한 커뮤니케이션」

프로젝트가 시작되기 전, 프로젝트 매니저(PM), 솔루션 담당자, 디자이너 등 다양한 전문가가 TF를 구성하고 실시간 커뮤니케이션 채널을 통해 진행 상황을 원활히 보고



「효과적이고 재미있어 모두가 만족하는 Win-Win 솔루션」

클라이언트의 효과적인 목적 달성 뿐만 아니라 이를 적용한 교육, 관광, 마케팅 등의 솔루션 이용자들도 재미있게 몰입하여 즐길 수 있는 Win-Win 솔루션 제공



「공공기관부터 대기업까지 다양한 레퍼런스 포트폴리오」

공공기관, 협동조합 뿐만 아니라 대기업 인재원 및 계열사까지 다양한 기관과 함께 여러 종류의 프로젝트를 수행한 레퍼런스를 통해 고객맞춤형 솔루션을 제공

게이미피케이션 솔루션 유형

보드게임



2인 이상의 참여자가 함께 테이블 내에서 콘텐츠를 체험 해당 콘텐츠를 통한 교육으로 클라이언트가 목표하는 바를 참여자가 체득할 수 있는 구조의 테이블 기반 콘텐츠

게임형 워크숍



다수의 인원이 함께 참여하여 다양한 방식의 커뮤니케이션, 인터랙티브 방식을 활용하여 클라이언트가 목표하는 바를 참여자가 체득할 수 있는 참여형 워크숍 콘텐츠

App / AR / VR



스마트 기기를 활용하는 증강현실(AR)과 HMD를 활용한 가상현실(VR) 기법에 가치교육컨설팅의 게이미피케이션 알고리즘을 적용한 시뮬레이션 및 가상 콘텐츠

GSC-Tool



QR코드, 야외 워크숍 등 다양한 매체와 형태를 통해 게이미피케이션 알고리즘을 적용한 효과적인 방식으로 클라이언트가 목표하는 바를 참여자에게 전달하는 콘텐츠

가치교육컨설팅 주요 포트폴리오

- 2017.09 한밭두발놀이터협동조합 게이미피케이션 솔루션 개발 (다문화 교육용 보드게임)
- 2018.06 안산환경재단 게이미피케이션 솔루션 개발 (환경교육용 워크숍 보드게임)
- 2018.08 E.LAND인재원 게이미피케이션 솔루션 5종 개발 (핵심가치 교육용 보드게임)
- 2018.08 ICW협동조합 게이미피케이션 솔루션 개발 (사회적경제 교육용 보드게임)
- 2018.10 쿠팡협동조합 게이미피케이션 솔루션 개발 (협동조합 교육용 보드게임)
- 2018.11 BGF리테일 게이미피케이션 솔루션 개발 (경영 시뮬레이션 워크숍)
- 2018.11 ICW협동조합 게이미피케이션 솔루션 개발 (협업소통카드)
- 2019.02 CJ나눔재단 게이미피케이션 솔루션 개발 (인문학 도서 워크북 및 게임)
- 2019.03 GS리테일 게이미피케이션 솔루션 개발 (핵심가치 & 조직문화 형성)
- 2019.07 한화예술더하기 예술교육단체 예술교구 멘토링 및 디자인/양산 진행 (문화예술교육)
- 2019.10 육군본부 정신전력강화 교육용 보드게임 개발 및 양산
- 2019.10 강원광역자활센터 자활사업단 및 자활기업 이해 증진을 위한 게임형 워크숍 개발
- 2019.12 중앙선거연수원 선거교육용 교구 제작에 대한 게이미피케이션 솔루션 개발
- 2020.03 국세청 놀이기반 세금교육 교구 제작에 대한 게이미피케이션 솔루션 개발
- 2020.06 육군본부 정신전력교육 실감형 디지털 콘텐츠(VR) 개발
- 2020.07 도스토리 고척동 마을콘텐츠 활용 지역 보드게임 개발
- 2020.07 한화예술더하기 공모전 대상 수상작 활용 예술교육 어플리케이션 개발
- 2020.11 서민금융진흥원 초중고 금융교육 금융퀴즈 게임 콘텐츠 및 워크북 개발



게이미피케이션 솔루션 - 보드게임

클라이언트

쿠팡협동조합

솔루션 결과

협동조합 교육용 보드게임
'COOP BOARD'

솔루션 기간

2018.09 ~ 2018.12



클라이언트의 Needs 파악 및 클라이언트 스터디 진행

클라이언트의 협동조합 교육 커리큘럼 분석 및 현재 협동조합 교육에서 활용되고 있는 콘텐츠를 확인하여 가장 적합한 협동조합 교육용 콘텐츠 형태와 주제를 파악함



게이미피케이션 솔루션에 대한 Core Statement 도출

협동조합 설립 시 협동조합 유형을 이해하지 못해 자신의 사업에 적합한 유형을 선택하지 못한 다는 점을 반영하여 협동조합 유형의 이해와 사례를 이해한다는 주제를 선정



게이미피케이션 솔루션 알고리즘 설계

가급적 설명이 간단하면서도 재미있는 구조를 만들어 달라는 요청에 따라 미션을 해결하기 위해 카드를 조합하는 구조로 개발하였으며 이벤트 카드로 재미 요소를 첨가함



게이미피케이션 솔루션 테스트 및 피드백을 통한 효과 검증

가치교육컨설팅 내부 베타테스터 및 클라이언트와의 게임 플레이를 통해 보드게임 속 박진감이 넘쳤으면 한다는 피드백을 통해 게임의 재미 요소를 강조하였음



게이미피케이션 디자인 솔루션 제공 및 솔루션 완료

나이가 있는 성인들을 대상으로 많이 활용될 예정이기에 글씨 크기나 내용 읽기 등 UX에 대해 많이 고민하고 디자인을 진행하였으며 디자인 측면에서 좋은 평가를 받음

게이미피케이션 솔루션 - 보드게임

클라이언트

E.LAND인재원

솔루션 결과

전사 비전 & 핵심가치
E.LAND SPIRIT 보드게임

솔루션 기간

2018.08 ~ 2018.11



클라이언트의 Needs 파악 및 클라이언트 스터디 진행

특정 계열사의 교육을 진행하기 위한 교구 개발이었지만
향후에는 전사 핵심가치 및 비전 교육에 활용할 수 있도록
범용성도 함께 고려하여 제작하고자 하는 Needs를 파악함



게이미피케이션 솔루션에 대한 Core Statement 도출

총 5종의 보드게임을 개발하여야 하였기 때문에 보드게임
마다 핵심 주제와 핵심 문장을 별도로 도출하였으며
가급적이면 상호 배타적으로 겹치지 않게 내용을 안배함



게이미피케이션 솔루션 알고리즘 설계

클라이언트가 기존에 있었던 보드게임의 장점들을 활용하
여 개발을 위하여 클라이언트에게 기존 보드게임을 유형별
로 추천하고 적합한 형태를 조합해 쉬운 게임 구조를 개발



게이미피케이션 솔루션 테스트 및 피드백을 통한 효과 검증

가치교육컨설팅 내부 베타테스트 후 클라이언트 팀 내에서
보드게임을 종류별로 플레이해보고 피드백을 제공하여
이를 기반으로 알고리즘 및 내용에 대한 보완을 진행



게이미피케이션 디자인 솔루션 제공 및 솔루션 완료

클라이언트가 원하는 디자인 컨셉이 있었기 때문에 해당 컨
셉을 최대한 살릴 수 있도록 하며 다양한 내용을 전달하기
위한 픽토그램을 효과적으로 제작하여 만족도를 끌어올림

게이미피케이션 솔루션 - 보드게임

클라이언트

육군본부

솔루션 결과

정신전력강화 보드게임
‘지상 최대의 작전’

솔루션 기간

2019.09 ~ 2019.12



클라이언트의 Needs 파악 및 클라이언트 스터디 진행

정신전력강화 교육 시에 활용한다는 명확한 상황 조건 하에서 새로 설정된 육군의 핵심가치인 위국헌신, 책임완수, 상호존중을 게임 플레이 속에서 체득하기를 원하였음



게이미피케이션 솔루션에 대한 Core Statement 도출

핵심가치는 모두 유형이 달랐고 메시지가 많았기에 그 중, 추상적이고 당위적인 위국헌신에 대한 부분을 받아들일 수 있도록 실제 한국전쟁의 전사를 모티브로 주제를 설정함



게이미피케이션 솔루션 알고리즘 설계

책임완수라는 주제는 미션을 완료하는 것으로, 상호존중은 협력게임이라는 구조를 통해서, 위국헌신은 게임 속에서 할 수 있는 희생 플레이를 통해 자연스럽게 체득하도록 구성함



게이미피케이션 솔루션 테스트 및 피드백을 통한 효과 검증

일반 병사 및 정훈 병과 장교들을 대상으로 베타테스트를 진행하여 피드백을 받고 이에 대한 부분을 수정하여 다시 베타테스트를 진행하여 완성도 높은 콘텐츠를 개발함



게이미피케이션 디자인 솔루션 제공 및 솔루션 완료

세련되고 강한 군의 이미지를 전달하기 위해 캐릭터도 실사 비율에 가깝게 제작되었으며 어두운 전장의 모습 디자인 포인트를 줘서 세련된 스타일로 디자인을 완료함

게이미피케이션 솔루션 - 보드게임

클라이언트

중앙선거연수원

솔루션 결과

선거 교육용 보드게임
'보트게임(VOTE GAME)'

솔루션 기간

2019.12 ~ 2020.06



클라이언트의 Needs 파악 및 클라이언트 스터디 진행

미팅에서 보드게임으로 전달하고자 했던 선거와 정치에 대한 다양한 주제가 오고 갔으며, 이 중에서 핵심 주제와 핵심 문장으로 설정할 선거 유형과 내용을 정밀하게 수렴



게이미피케이션 솔루션에 대한 Core Statement 도출

플레이어가 유권자가 되어 볼지, 후보자가 되어 볼지에 따라 핵심 주제와 체득할 수 있는 가치가 달라져서 그에 대한 장단점을 정리/제안하고 후보자로 플레이하도록 설정



게이미피케이션 솔루션 알고리즘 설계

다양한 연령대가 게임을 할 수 있어야 하기 때문에 가급적 쉽게 게임을 할 수 있도록 각자의 차례에서 할 수 있는 행동의 수를 줄이고 행동 간 유사성을 높여서 UX를 고려함



게이미피케이션 솔루션 테스트 및 피드백을 통한 효과 검증

선거와 정치에 대한 퀴즈카드의 내용이 답이 있는 형태였으나 정답이 없는 열린 질문 형태로 새롭게 만들어 보다 다양한 정치와 선거에 대한 의견을 나눌 수 있도록 함



게이미피케이션 디자인 솔루션 제공 및 솔루션 완료

보트게임이라는 이름을 클라이언트와 함께 네이밍하고 구성 요소 디자인에 대한 의견을 공유하였으며 클라이언트 뿐만 아니라 피교육자들의 의견도 반영하여 최적화함

게이미피케이션 솔루션 - 보드게임

클라이언트

국세청

솔루션 결과

납세교육용 콘텐츠 시리즈
(젠가, 보드게임 등 다수)

솔루션 기간

2020.03 ~ 2020.12



클라이언트의 Needs 파악 및 클라이언트 스터디 진행

국세청은 납세교육을 좀 더 효과적이고 재미있게 진행하기 위하여 다양한 연령층을 대상으로 한 콘텐츠 개발을 원하였으며 캐릭터 개발을 통한 콘텐츠 통합 컨셉에 대한 Needs



게이미피케이션 솔루션에 대한 Core Statement 도출

콘텐츠가 여러 종류였기 때문에 이를 통합할 캐릭터 디자인 및 스토리텔링을 도출하고 보드게임, 젠가, 모바일 게임은 각각에 대한 학습 주제와 핵심 문장을 별도로 찾고 설정함



게이미피케이션 솔루션 알고리즘 설계

전하고 싶은 학습 주제가 뚜렷하므로 이를 잘 전달할 수 있는 방안을 찾고자 하였으며 매체의 유형이 정해지지 않았기 때문에 핵심 문장을 잘 전달할 수 있는 매체를 선정



게이미피케이션 솔루션 테스트 및 피드백을 통한 효과 검증

내부 알파테스트와 베타테스트 Pool을 활용하여 진행한 테스트 이외에도 국세청 어린이 기자단이나 관계자들도 함께 플레이하며 다양한 피드백을 받아 반영할 수 있었음



게이미피케이션 디자인 솔루션 제공 및 솔루션 완료

초기에 개발된 캐릭터를 콘텐츠 스토리텔링이나 디자인에 활용하였으며 타겟인 학생들에게 긍정적으로 다가올 수 있는 다채로운 색상 및 픽토그램을 활용한 디자인을 진행함

게이미피케이션 솔루션 - 게임형 워크숍

클라이언트 가치교육컨설팅 자체 개발
솔루션 결과 전체 팀빌딩 게임형 워크숍
 ‘Save the provincial’
솔루션 기간 2016.10 ~ 2017.02



클라이언트의 Needs 파악 및 클라이언트 스터디 진행

가치교육컨설팅은 팀빌딩 프로그램의 한계가 빅마우스가 존재한다는 점과 전체 팀빌딩 프로그램이 부족하다는 점을 감안하여 새로운 형태의 워크숍 개발을 기획하였음



게이미피케이션 솔루션에 대한 Core Statement 도출

해당 게임형 워크숍의 목표는 개별 팀 뿐 아니라 전체가 함께 서로에 대해 알아가는 스किन십을 많이 가지는 것을 목표로 하여 핵심 주제와 핵심 문장을 설정함



게이미피케이션 솔루션 알고리즘 설계

전체 팀빌딩을 위해 4개의 팀이 따로, 또 같이 할 수 있는 다양한 미션을 제공하고, 중세 시대의 국가를 배경으로 하여 생존이라는 원초적인 욕구를 자극하여 몰입도를 높임



게이미피케이션 솔루션 테스트 및 피드백을 통한 효과 검증

초중고 및 대학생, 60대 이상의 시니어까지 다양한 세대와 베타테스트를 진행한 결과, 1라운드 이후가 되면 게임을 이해하고 몰입하여 원했던 전체 팀빌딩의 효과가 발생함



게이미피케이션 디자인 솔루션 제공 및 솔루션 완료

3D프린터를 활용하여 1m x 1m의 대형 성 모양을 강의장 중앙에 배치하고, 각 팀마다 미니맵과 미니적군을 배치하여 전투 상황을 이해하고 팀 간 전략 논의와 화합을 도모함

게이미피케이션 솔루션 - 게임형 워크숍

클라이언트

BGF리테일

솔루션 결과

경영시뮬레이션 게임형 워크숍
'CU매니지먼트'

솔루션 기간

2018.06 ~ 2018.09



클라이언트의 Needs 파악 및 클라이언트 스터디 진행

사전 미팅에서는 SC 직무교육 보드게임을 요청하였으나 직무교육 내용이 방대하고 실습 위주로 진행되는 편이 좋다는 판단 하에 시뮬레이션 워크숍 개발로 방향을 전환



게이미피케이션 솔루션에 대한 Core Statement 도출

클라이언트와의 미팅 중 해당 직무에서 가장 중요한 점 중 하나가 편의점 경영에 대한 이해와 점주와의 커뮤니케이션이라는 점을 주목하여 이를 향상시킬 알고리즘 개발을 진행



게이미피케이션 솔루션 알고리즘 설계

가치교육컨설팅이 기존에 개발하였던 Save The Provincia라는 워크숍의 형태를 기본 골격으로 하여 각 팀이 SC로 이루어진 팀이 되어 발주/수요예측을 진행할 수 있도록 함



게이미피케이션 솔루션 테스트 및 피드백을 통한 효과 검증

클라이언트인 인재개발팀과의 수 차례의 플레이 및 실제 SC를 교육하는 사내강사들과의 플레이를 통해 긍정적인 답변과 개선할 피드백을 반영하여 알고리즘과 내용을 수정



게이미피케이션 디자인 솔루션 제공 및 솔루션 완료

CU매니지먼트라는 명칭부터 디자인, 배경 스토리까지 하나의 일관된 컨셉으로 도출하여 진행하였으며 클라이언트의 컨셉 컬러 및 디자인 요청을 충분히 반영하고자 함

게이미피케이션 솔루션 - App / AR / VR

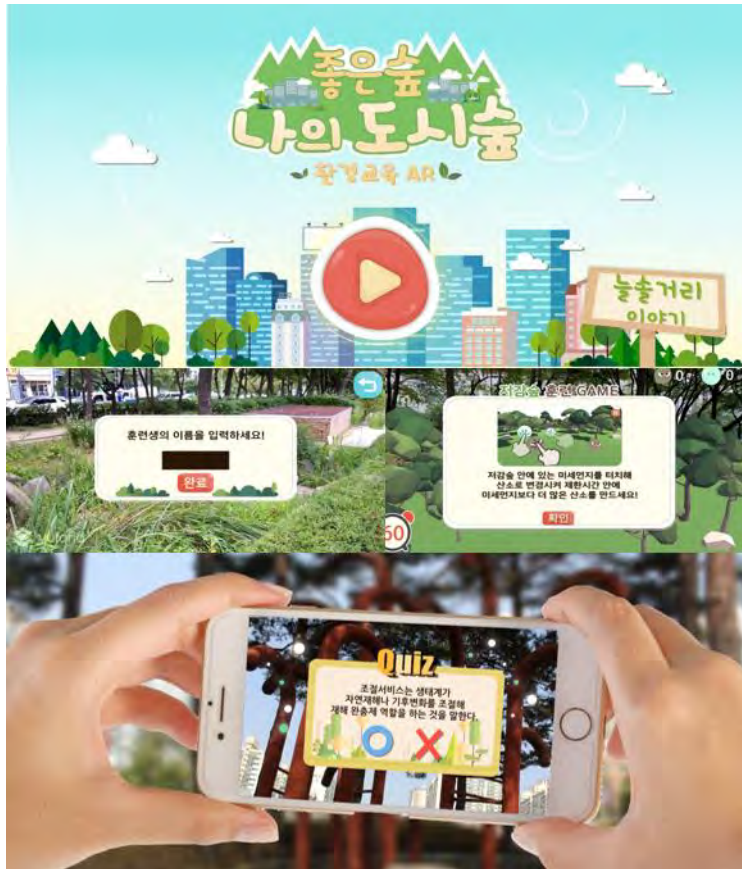
클라이언트 가치교육컨설팅 자체개발

솔루션 결과

환경교육용 AR 콘텐츠
'좋은 숲, 나의 도시숲'

솔루션 기간

2019.03 ~ 2019.05



클라이언트의 Needs 파악 및 클라이언트 스터디 진행

사무실 앞에 약 1.5km가 되는 거리공원이 있었으며 이 공원을 일주하며 도시숲에 대한 인식과 환경 오염에 대한 경각심을 일깨울 수 있는 AR 콘텐츠 개발을 구상함



게이미피케이션 솔루션에 대한 Core Statement 도출

해당 콘텐츠는 도시숲이라는 개념에 대해 이해하고 도시숲이 도시의 공기오염 예방 및 정화에 탁월한 효과가 있다는 점을 알려주고 체득하도록 콘텐츠 개발 방향 설정함



게이미피케이션 솔루션 알고리즘 설계

거리공원에서 마커로 사용할 수 있는 구조물과 공원 디자인을 파악하고 갈 때는 예습, 올 때는 복습코스 형태로 콘텐츠 구조를 잡고 학습과 게임의 내용을 적절히 제공함



게이미피케이션 솔루션 테스트 및 피드백을 통한 효과 검증

거리공원에서 수 십차례의 콘텐츠 실전 테스트를 진행하며 IT적인 오류 수정 및 게임 콘텐츠에 변화를 주었으며 학습 차원에서도 내용에 대한 부분을 코스에 맞게 수정함



게이미피케이션 디자인 솔루션 제공 및 솔루션 완료

심플하면서도 타겟인 학생들에게 적합한 이미지를 활용한 디자인을 하였으며 UI가 거리공원과 잘 어울리게 컬러와 이미지를 활용하였으며 이에 대해 좋은 피드백을 받음

게이미피케이션 솔루션 - App / AR / VR

클라이언트

국세청

솔루션 결과

부가가치세 이해증진용 게임
‘VAT 게임’

솔루션 기간

2020.05 ~ 2020.12



클라이언트의 Needs 파악 및 클라이언트 스터디 진행

다양한 세금 중 가장 친숙한 부가가치세에 대한 이해를 증진시킬 수 있는 콘텐츠 개발이 필요했으며 그 중에서도 부가가치세의 개념과 신고방법 등 전반적 내용 전달을 원함



게이미피케이션 솔루션에 대한 Core Statement 도출

부가가치세에 대한 이해를 위해서는 직접 매출과 매입을 통한 부가가치세 계산 구조를 이해할 필요가 있다고 판단하여 부가가치세의 원리와 계산 구조를 핵심 주제로 함



게이미피케이션 솔루션 알고리즘 설계

부가가치세를 알기 위해서는 최종소비자가 아닌 사업자가 되어야 했으며 플레이어는 사업자가 되어 사업을 통해 부가가치세를 신고와 계산 구조를 이해할 수 있도록 내용 설계



게이미피케이션 솔루션 테스트 및 피드백을 통한 효과 검증

처음에는 보드게임 형태로 만들고 나서, 기존에 개발된 게임 구조를 모바일게임 형태로 제작하였기 때문에 게임 알고리즘 수정 외에도 게임 중 오류 수정 작업에도 집중함



게이미피케이션 디자인 솔루션 제공 및 솔루션 완료

동 프로젝트에서 개발된 캐릭터를 활용하여 디자인을 진행하였으며 사고 파는 시스템이라는 복잡성을 효율적 UI를 통해 최대한 편리하게 UX를 고려한 디자인을 진행함

게이미피케이션 솔루션 - App / AR / VR

클라이언트

육군본부

솔루션 결과

육군 정신전력강화 실감형콘텐츠
'Broken Allow'

솔루션 기간

2020.07 ~ 2020.10



클라이언트의 Needs 파악 및 클라이언트 스터디 진행

전투 시 발생할 수 있는 다양한 딜레마 상황을 실감형 콘텐츠를 통해 체험할 수 있는, 정신전력교육에서 활용할 수 있는 교육 보조 콘텐츠를 개발하고자 하는 의지를 파악함



게이미피케이션 솔루션에 대한 Core Statement 도출

명령을 받기도 하고, 명령을 내리기도 하는 위치 중 용사가 공감할 수 있는 직책인 분대장을 플레이어 페르소나로 규정하고 분대장이 겪을 수 있는 딜레마를 보여주는 데 집중함



게이미피케이션 솔루션 알고리즘 설계

전투 브리핑 이후 5개의 딜레마 선택지를 흐름에 따라 제시하고 각 선택에 따라 그 다음 선택지가 달라지거나 승리 혹은 패배하게 되도록 핵심가치를 고려한 딜레마 개발



게이미피케이션 솔루션 테스트 및 피드백을 통한 효과 검증

직접 현장에서 정신전력교육을 수행하는 간부 및 교육을 듣는 용사를 대상으로 베타테스트를 진행하였으며 여기서 나온 피드백을 반영하여 최종 제작물의 질을 향상하였음



게이미피케이션 디자인 솔루션 제공 및 솔루션 완료

시가전을 가정하였으므로 가상의 지도를 구현할 때부터 도시 분위기의 디자인을 하였으며, 육군 최신에 무기와 첨단 워리어 플랫폼 시스템을 보여줄 수 있도록 디자인함

게이미피케이션 솔루션 - App / AR / VR

클라이언트

서민금융진흥원

솔루션 결과

머니왕 웹게임

솔루션 기간

2020.11 ~ 2020.12



클라이언트의 Needs 파악 및 클라이언트 스터디 진행

클라이언트의 금융교육 홈페이지에 탑재할 웹게임 개발을 목표로 프로젝트를 진행하기로 하였음. 연령대로 구분하기 보다 난이도 따라 금융 퀴즈를 개발하여 누구나 활용 목표



게이미피케이션 솔루션에 대한 Core Statement 도출

누구나 알아야 할 금융 지식을 재미있고 쉽게 퀴즈 형태로 맞출 수 있도록 하며, 해당 콘텐츠에 탑재된 지식은 반드시 습득할 수 있도록 필수 금융 지식으로 내용을 정리함



게이미피케이션 솔루션 알고리즘 설계

난이도에 따라 초급, 중급, 고급으로 레벨을 구분하고 레벨 별로 몇 문제를 맞췄는지에 따라서 성과나 보상이 다르도록 시스템을 구성하였으며, 레벨 중간 이벤트 게임도 제공함



게이미피케이션 솔루션 테스트 및 피드백을 통한 효과 검증

웹게임 특성 상, 게임 진행 중 발생할 수 있는 오류에 대한 디버깅에 초점을 맞추었으며, 각 레벨에서 맞춘 퀴즈 수에 따른 보상 이미지나 다시 풀기 등의 구조도 일부 수정함



게이미피케이션 디자인 솔루션 제공 및 솔루션 완료

컬러 컨셉을 연두색과 하늘색으로 잡았으며 클라이언트의 캐릭터인 포옹이를 필두로 하여 귀엽고 상큼한 컨셉으로 배경과 UI를 디자인하여 클라이언트의 니즈를 충분히 반영

게이미피케이션 솔루션 - GSC Tool

클라이언트

CJ나눔재단

솔루션 결과

인문학도서 '아우름' 워크북 및
인문학도서 카드게임

솔루션 기간

2019.04 ~ 2019.06



클라이언트의 Needs 파악 및 클라이언트 스터디 진행

클라이언트가 발간하고 있는 인문학 도서인 아우름을 정독하고 이 중 클라이언트의 핵심가치와 인성교육의 교집합이 되는 4가지 가치(몰입,소통,용기,협력)를 논의함



게이미피케이션 솔루션에 대한 Core Statement 도출

약 40권의 도서 중 8권에 대해서 진행하기로 하였으며 이 도서를 하나로 묶는 핵심 문장이나 주제보다는 앞서 논의 하였던 4가지 가치에 도서의 내용을 담기로 함



게이미피케이션 솔루션 알고리즘 설계

8권에 대해 학생들이 활용할 수 있는 워크북을 개발하고 여기에서 핵심적인 문장 52개를 도출하여 트럼프 카드 형식으로 카드게임을 개발하기로 하였음



게이미피케이션 솔루션 테스트 및 피드백을 통한 효과 검증

카드게임의 특성 상, 다양한 형태로 게임을 진행할 수 있도록 자유도를 높여주는 것이 중요하다고 판단하여 베타테스트에서 나온 게임은 제한적으로만 설명서에 적음



게이미피케이션 디자인 솔루션 제공 및 솔루션 완료

클라이언트의 고유 컬러를 잘 살려 워크북과 트럼프 카드에 활용하였으며 산뜻하고 깔끔하면서도 클라이언트의 특성을 잘 반영하였다는 평가를 받으며 상당한 만족감을 나타냄

게이미피케이션 솔루션 - GSC Tool

클라이언트

국세청

솔루션 결과

세금교육용 워크북
'세금 역사 이야기'

솔루션 기간

2020.08 ~ 2020.12



클라이언트의 Needs 파악 및 클라이언트 스터디 진행

클라이언트는 세금 역사 중 한국의 세금 역사에 대한 콘텐츠가 부족하다는 부분을 인지하고 과거부터 현재까지의 세금에 대한 키워드와 역사를 조명하는 워크북 제작을 원함



게이미피케이션 솔루션에 대한 Core Statement 도출

한국의 세금 역사라는 광범위한 주제에서 각 시대별 세금의 중요 키워드를 파악하여 키워드를 숙지할 수 있도록 하는 워크북을 개발하고자 하여 이를 콘텐츠 핵심 문자로 잡음



게이미피케이션 솔루션 알고리즘 설계

워크북을 단원이나 내용별로 나누는 것보다는 시간의 흐름으로 정리하되, Day1부터 Day40까지 일정에 맞게 볼 수 있도록 구성함. 내용 숙지 페이지와 게임 페이지를 나눔



게이미피케이션 솔루션 테스트 및 피드백을 통한 효과 검증

해당 워크북에 대한 가판을 인쇄하여 프로젝트에 투입되지 않은 인원이 직접 읽고 게임 페이지를 해보면서 알파테스트에서 보이지 않았던 문제점을 수정 및 보완함



게이미피케이션 디자인 솔루션 제공 및 솔루션 완료

국세청 프로젝트에서 개발한 캐릭터를 활용하여 다른 콘텐츠와의 통일성을 더하였으며 각 시대별로 캐릭터의 복장과 포즈를 바꾸어 재밌게 몰입할 수 있는 디자인을 함

게이미피케이션 솔루션 - GSC Tool

클라이언트

서민금융진흥원

솔루션 결과

서민금융진흥원 금융교육
워크북 4종 기획 및 디자인

솔루션 기간

2020.10 ~ 2020.12



창직의 시대

시대가 변화함에 따라 업무 환경도 함께 변화하고 있습니다. 어떤 것들이 있는지 알아봅시다.

디지털 노동력
스마트폰이나 노트북 등으로 일하는 '디지털'이 많고, 인공지능이 활용되어 일하는 분야는 점점 늘고 있습니다.

직업의 다양성
최근에는 다양한 직업이 등장하고 있습니다. 어떤 직업이 있는지 알아봅시다.

Activity
10년 뒤에 어떤 일을 하고 싶으신지 생각해 보고, 그 일을 통해 다른 사람들에게 어떤 서비스를 제공할지 고민해 보세요.



이런 사기를 조심합시다!

피싱 메시지



국민은행에서 보낸 메시지는 모두 사기를 조심해야 합니다. 국민은행에서 보낸 메시지는 모두 사기를 조심해야 합니다.

대포통장



클라이언트의 Needs 파악 및 클라이언트 스터디 진행

클라이언트는 기존에 가지고 있던 교육 프로그램 및 교안이 있었으며 교육을 풍성하게 만들 워크북에 대한 Needs를 가지고 있음. 따라서 기존의 내용을 리서치하고 사전숙지함



게이미피케이션 솔루션에 대한 Core Statement 도출

클라이언트의 Needs를 분석한 결과로 게이미피케이션 기법을 활용한 재미있는 복습 및 예습 콘텐츠를 담고 있는 워크북이라는 콘텐츠 개발 핵심 문장을 선정하였음



게이미피케이션 솔루션 알고리즘 설계

각 워크북에 구성될 필수 요소를 클라이언트와 논의 후 결정하며, 필수 요소 중 게임형 콘텐츠로 기획될 부분을 선정하여 워크북 내 게임 배치 및 교재 레이아웃을 제작함



게이미피케이션 솔루션 테스트 및 피드백을 통한 효과 검증

해당 워크북에 대한 가판을 인쇄하여 프로젝트에 투입되지 않은 인원이 직접 읽고 게임 페이지를 해보면서 알파테스트에서 보이지 않았던 문제점을 수정 및 보완함



게이미피케이션 디자인 솔루션 제공 및 솔루션 완료

워크북 4종의 전체 디자인은 통일감을 주되, 색상 및 제목으로 연령층을 구분하였고 클라이언트의 브랜딩을 고려하여 기존 캐릭터를 활용하여 디자인을 진행하였음

사회혁신 교육솔루션

사회혁신 교육솔루션은 보드게임 활용 워크숍, 사회혁신 해커톤, 블랜디드 러닝 등 다양한 매체를 활용하여 사회를 이롭게 할 가치를 참가자들에게 전달하고, 참여자 모두가 행복한 협력의 순간을 경험하게 할 수 있도록 클라이언트에 맞게 제작되는 고객맞춤형 교육 솔루션입니다.

보드게임 활용 워크숍



2인 이상의 참여자가 함께 테이블 내에서 콘텐츠를 체험 해당 콘텐츠를 통한 교육으로 클라이언트가 목표하는 바를 참여자가 체득할 수 있는 구조의 테이블 기반 콘텐츠

사회혁신 해커톤



우리가 해결하고자 하는 사회문제 및 이슈에 대한 고민을 다양한 방식으로 풀어내는 워크숍 프로그램입니다.

블랜디드러닝



온라인에서는 지식을 습득하고 오프라인에서는 습득한 내용을 실제로 활용하고 시뮬레이션을 통해 체득할 수 있는 게임형 워크숍을 만듭니다.

사회적경제 콘텐츠



기존의 강의위주 교육에서 습득한 지식을 체험까지 연결시키는 효과적인 사회적기업, 사회적 경제 조직 맞춤형 워크숍 프로그램입니다.

사회혁신 교육솔루션 포트폴리오

- 2017.07 서울 상상이룸센터 IT워크캠프 게이미피케이션 강의 외 5건 (2017 ~ 2019)
- 2017.08 한밭두발놀이터협동조합 '시흥시 청소년 사회적 캠프' 디자인씽킹 강의
- 2017.10 한국척수장애인협회중앙회 팀빌딩 워크숍 Save The Provincia 직원교육
- 2017.10 SK행복나래 전략기획실 워크숍 낯선 이의 투자를 활용한 팀빌딩 워크숍
- 2018.03 (주)엠피그룹 직원 팀빌딩 & 디자인씽킹 워크숍
- 2018.05 경기도도시재생대학 소통과 협력을 통한 도시재생 통합 워크숍
- 2018.05 한양대학교 사회적경제리더과정 사회혁신을 위한 디자인씽킹 워크숍
- 2018.07 상명대학교 천안캠퍼스 교수학습개발센터 게이미피케이션 워크숍
- 2018.10 충북대학교 지역재생연구소 사회적 보드게임 낯선 이의 투자 워크숍
- 2018.10 순창교육지원청-남원교육지원청 공동주관 사회적 보드게임 시즌1~3 활용 워크숍
- 2018.10 화성시사회적공동체지원센터 사회적 보드게임 낯선 이의 투자 활용 워크숍
- 2018.10 한국보건복지인력개발원 보건복지부 신입사원 교육 외 5건 (2018 ~ 2019)
- 2018.11 충남창조경제혁신센터 기업가 정신 캠프 사회적 가치와 협력 팀빌딩 특강
- 2018.12 충청북도 음성군 도시재생대학 낯선 이의 투자 활용 워크숍
- 2019.03 청년문화협동조합 놀자 도시문화 아카데미 남원마블 게이미피케이션 컨설팅
- 2019.04 진로교육지원센터 새움 게이미피케이션 교구 개발 교육 및 컨설팅(10회차)
- 2019.06 장성특수교육지원청 사회적 보드게임을 활용한 특수교사 장애학생 인권교육
- 2019.10 경기도인재개발원 핵심리더과정 이해관계자 이해 및 소통 교육
- 2019.11 한국지역자활기업협회/한국자활연수원 주관 1기 자활교육강사 보수교육
- 2019.11 도봉구마을사회적경제지원센터 2019 도봉구 마을경제 교육
- 2020.05 부안군 도시재생지원센터 도시재생대학 일반과정 및 청소년 과정
- 2020.06 구로사회적경제통합지원센터 사회적경제 교육서비스 협업모델 기업 워크숍
- 2020.06 충청북도 도시재생대학 심화과정 도시재생뉴딜 전문가육성교육 워크숍
- 2020.07 APEC교육원 전국 초중고 영어선생님 대상 게이미피케이션 워크숍 (영어강의)



사회혁신 교육솔루션 - 보드게임 활용 워크숍

보드게임 활용 워크숍은 가치교육컨설팅의 사회적 보드게임 및 클라이언트의 Needs 충족에 적합한 보드게임을 활용하여 팀빌딩, 조직문화 활성화, 해당 주제에 대한 관심 환기, 협력/소통 증진 등 클라이언트의 목적을 달성하고 참가자들의 적극적인 활동 참여 및 내재적 동기 자극을 돕는 교육솔루션입니다.

클라이언트	APEC국제교육원
워크숍 내용	전국 초중고 선생님 대상 게이미피케이션 워크숍



클라이언트	원주진로교육센터
워크숍 내용	창업을 위한 여성진로지도강 사 양성교육



클라이언트	환경부
워크숍 내용	상생과 협력을 통한 문제해 결과 보드게임 워크숍



사회혁신 교육솔루션 - 사회혁신 해커톤

사회혁신 해커톤(Social Innovation Hackathon)이란 우리가 해결하고자 하는 사회문제 및 이슈에 대한 고민을 다양한 방식으로 풀어내는 워크숍 프로그램으로 사회문제를 비즈니스모델로 풀어내는 방식의 ‘사회혁신 리빙랩 해커톤’과 사회문제에 대한 관심의 환기를 보드게임을 통해 풀어내고자 하는 ‘보드게임 해커톤’으로 나누어 진행되고 있습니다.



사회혁신 리빙랩 해커톤

팀빌딩 및 아이스브레이킹



관심사 공유 및 사회 이슈 논의



비즈니스모델 및 소셜미션 교육



팀별 소셜 미션 탐색 및 비즈니스모델 도출



사업계획서 발표



심사위원 피드백 및 시상



보드게임 해커톤

팀빌딩 및 아이스브레이킹



유형별 보드게임 플레이



보드게임 개발 프로세스 교육



팀별 소셜 미션 탐색 및 보드게임 개발



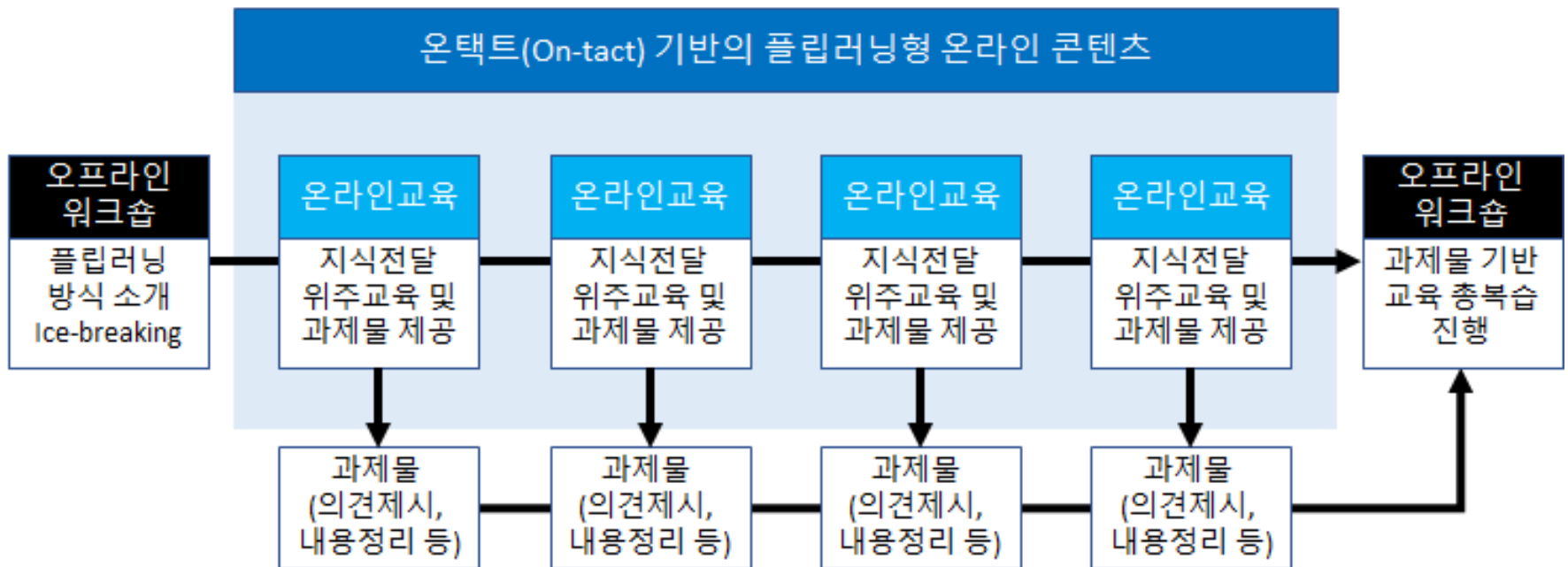
월드카페 형식의 보드게임 시연



심사위원 피드백 및 시상

사회혁신 교육솔루션 - 블랜디드러닝

블랜디드러닝(Blended learning)은 두 가지 이상의 학습 방법을 활용하여 교육을 진행하는 방식으로 온라인 콘텐츠와 오프라인 콘텐츠를 활용하는 플립러닝(Flipped learning)이 많이 활용되고 있다. 가치교육컨설팅은 원격형태 평생교육시설의 온라인 콘텐츠와 오프라인 게임형 워크숍을 통해 대면/비대면 교육 효과를 극대화하여 클라이언트의 목적을 달성하고자 한다.



사회혁신 교육솔루션 - 사회적경제 콘텐츠

가치교육컨설팅은 사회적기업으로서 사회적경제 조직 및 구성원의 역량 강화를 위한 워크숍과 교육 운영, 사회적경제 입문/심화 교육 등을 가치교육컨설팅만의 특징인 게이미피케이션 형태로 재구성하여 교육 참가자들이 재미있고 즐겁게 교육을 받는 동시에 교육의 목적을 효과적으로 달성하고자 하는 교육솔루션을 고객맞춤형으로 제공하고 있습니다.

클라이언트	한국사회적기업진흥원
워크숍 내용	소셜벤처 대학생 동아리 팀빌딩 및 창업멘토링



클라이언트	부안군 도시재생지원센터
워크숍 내용	부안군 도시재생대학 일반과정 및 청소년과정



클라이언트	충북 도시재생지원센터
워크숍 내용	충청북도 도시재생대학 도시재생뉴딜 전문가교육



가치교육컨설팅 회사 개요

- 회사명: 주식회사 가치교육컨설팅
- 법인설립일: 2016년 6월 27일
- 본사소재지: 서울특별시 구로구 공원로 3
- 인증/지정내역: 사회적기업 / 벤처기업
- 이사회 및 감사: 총 4명 (대표이사, 이사, 사외이사, 감사)
- 임직원: 총 11명 (2021년 1월 말 기준)
- 산업재산권 및 저작권 보유 현황 (2020.12 기준)
 - 1) 특허권 1종 (제10-1931644호) / 출원 7건
 - 2) 상표권 10종 (제40-1311394호 외) / 출원 1건
 - 3) 디자인권 2종 (제30-1005414호 외)
 - 4) 저작권 4종 (C-2019-016963 외)



가치교육컨설팅 연혁

- 2016.06 (주)가치교육컨설팅 법인 설립
- 2016.08 서울시 사회적경제 아이디어대회 '위키서울' 프로젝트 선정 및 최우수상 수상
- 2017.02 한국사회적기업진흥원 사회적기업가 육성사업 창업팀 선정
- 2017.05 사회적 보드게임 시즌1: 낯선 이의 투자 출시
- 2017.08 사회적 보드게임 시즌1 지역아동센터 기부 프로젝트 진행 (10기관 / 20세트)
- 2017.10 제1회 NPO파트너페어 참가
- 2017.11 서울특별시 예비사회적기업 지정 (제2017-61호)
- 2018.01 사회적 보드게임 시즌2: 늘봄마을 이야기 출시
- 2018.01 사회적 보드게임 시즌2 지역아동센터 기부 프로젝트 진행 (20기관 / 40세트)
- 2018.03 사회적 보드게임 시즌3: 모두의 학교 출시
- 2018.04 서울특별시 사회적기업 사업개발비 지원사업 선정
- 2018.05 재단법인 통일과나눔 2018 통일나눔펀드 공모사업 선정
- 2018.12 사회적 보드게임 시즌1: 낯선 이의 투자 특허 등록 (제10-1931644호)
- 2019.03 사회적 보드게임 시즌4: 꽃구름마을 출시
- 2019.04 서울특별시 사회적기업 사업개발비 지원사업 선정
- 2019.05 재단법인 통일과나눔 2019 통일나눔펀드 공모사업 선정
- 2019.07 가치교육컨설팅 이사회 구성 (사외이사, 감사, 근로자대표)
- 2019.08 벤처기업 인증 (제20190401754호)
- 2019.11 사회적 보드게임 시즌4 지역아동센터 기부 프로젝트 진행 (30기관 / 60세트)
- 2020.05 사회적기업 인증 (제2020-079호)
- 2020.06 (주)가치교육컨설팅 게이미피케이션 연구소 설립 (제2020113337호)
- 2020.11 가치교육평생교육원 설립 (원격평생교육시설 신고번호 제902호)
- 2020.12 e러닝전문기관 인증 (한국U러닝연합회)



가치교육컨설팅 대표



안 상 호

가치교육컨설팅 대표 / 게이미피케이션 컨설턴트
구로구 생활 SOC 자문위원
전주대학교 게임콘텐츠학과 외래교수
여주대학교 창업멘토단 멘토(창업 및 사회적가치)

중앙대학교 광고홍보학 / 심리학 전공
중앙대학교 교육대학원 교육공학 휴학
KAIST-SK 사회적 기업가 경영 단기 과정 수료
서강-SK 브랜드 아카데미 수료 및 우수상 수상
휴넷 행복한경영대학 6기 수료

〈 게이미피케이션 솔루션 개발 이력〉

1) 사회적 보드게임

시즌1: 낯선 이의 투자 / 시즌2: 늘봄마을 이야기 / 시즌3: 모두의 학교
시즌4: 꽃구름마을

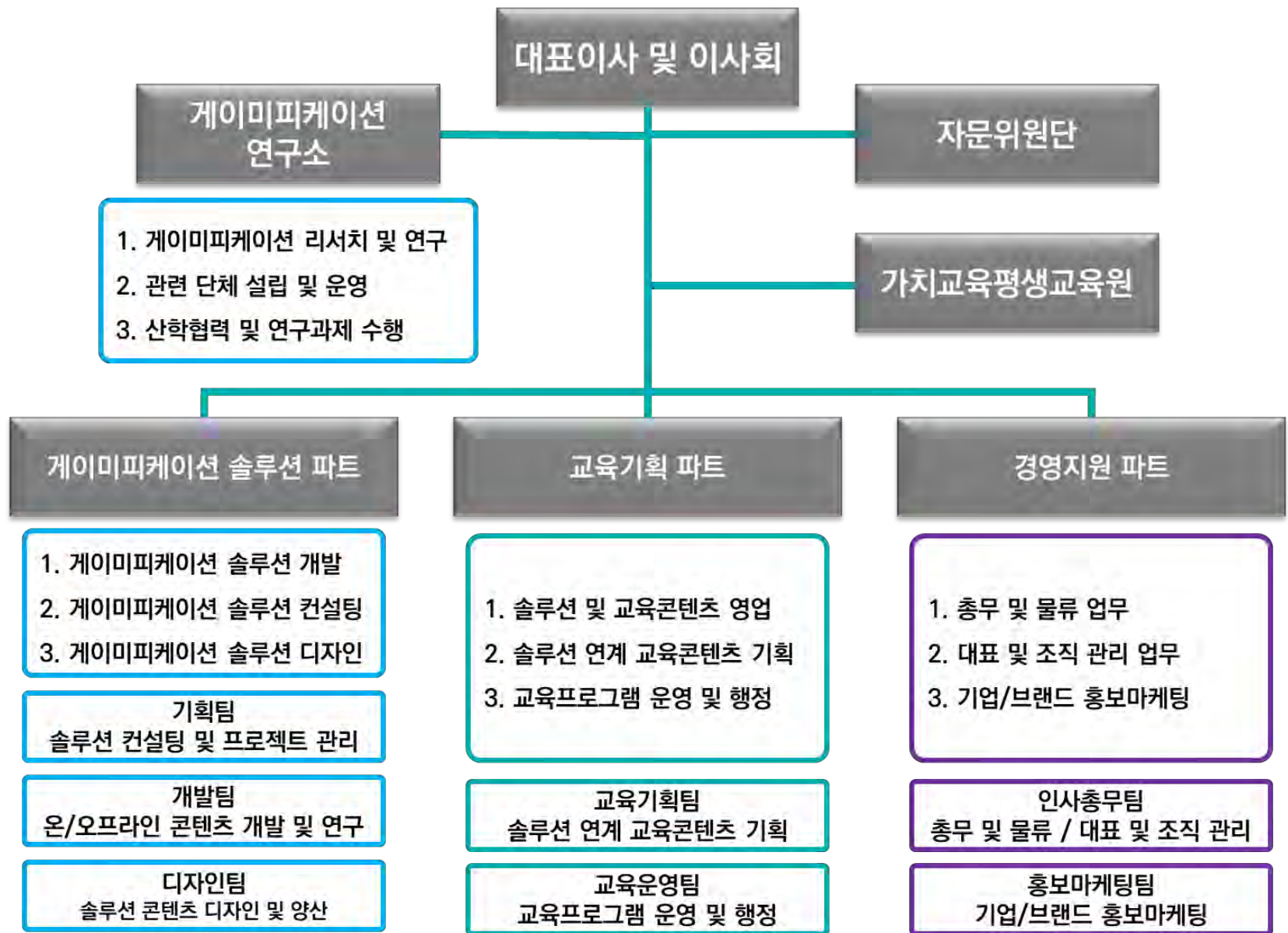
2) 게이미피케이션 솔루션 및 컨설팅

GSC-Workshop 시즌1: Save The Provincia 개발
폐지수거노인 인식개선 보드게임 동네한바퀴 외주 개발 참여
사회적경제 교육용 보드게임 셋토리 개발
협동조합 교육용 보드게임 COOP BOARD 개발
이랜드인재원 핵심가치 및 직무교육 보드게임 및 솔루션 개발
BGF인재개발팀 Pre-SC 교육 경영시뮬레이션 솔루션 개발
CJ나눔재단 아우름도서 워크북 제작 및 카드 형태 콘텐츠 개발
육군본부 정신전력강화 교육용 보드게임 솔루션 개발
중앙선거연수원 선거 교육용 보드게임 솔루션 개발 외

〈 자격사항 및 기타사항 〉

- 평생교육사 2급 / 레크리에이션 2급 / 보드게임 지도사 2급
- 매경TEST 최우수상 수상, 금융투자분석사(CRA), 증권투자상담사
파생상품투자상담사 등 각종 금융자격증

가치교육컨설팅 조직도



가치교육컨설팅 자문위원단

가치교육컨설팅은 좀 더 멀리 가기 위해 혼자가 아닌 자문위원단과 함께 갑니다.



자문위원 김 보 민
한국공인회계사(CPA)
숭실대학교 겸임교수



자문위원 김 용 건
경기 신기초등학교 학년부장
양성평등상(학술부문) 수상



자문위원 김 철 환
적정마케팅연구소 연구소장
『B2B소셜미디어마케팅』 저자



자문위원 김 희 철
희망 만드는 사람들(주) 대표
서민금융연구원 수석부회장



자문위원 안 용 섭
한국은행 금융감독원 38년 근무
신용상담사, 금융교육 전문강사



자문위원 이 상 철
스타트업/IT 전문 변리사
가드국제특허법률사무소 대표



자문위원 장 성 옥
법무법인 천지인 변호사
서울중앙지방법원 파산관재인



자문위원 최 효 근
청운대학교 창의력개발 교수
(前) 신탁중앙회연수원장



자문위원 한 동 송
전주대학교 게임콘텐츠학과 교수
전국 게임관련학과협의회 회장

가치교육컨설팅은 올바른 방향으로 사업을 하고 세상을 변화시키고자 각자의 분야에서 최고의 활동을 하고 계시는 분들을 자문위원단으로 모시고 정기적인 자문회의로 가치교육컨설팅의 성장을 함께 도모하고 미션과 비전을 이루어 갈 방향을 모색하고 있습니다.

게이미피케이션 콘텐츠기업
(주)가치교육컨설팅

홈페이지: www.valueedu.co.kr

페이스북: www.facebook.com/valueedu0627

전화: 02-6933-0627(대표번호)

FAX: 070-7966-0627

이메일: director@valueedu.co.kr

서울특별시 구로구 공원로 3, 307호



가치교육컨설팅
VALUE EDUCATION