

DOING KOREA · EXECUTION EXPERIENCE DESIGN · 21Y

결과를 만드는 것은 정보를 많이 모은 팀이 아니라 정보를 계속 다시 연결하는 팀이다

강한 팀은 현장에서 그것을 다시 증명합니다.
흔들리는 팀은 현장에서 처음으로 그것을 마주합니다.
몰랐던 것이 아니라, 보이지 않았을 뿐입니다.

21^y

현장 운영 연차

2,200⁺

프로젝트 수행

220,000⁺

참가자 경험

0^건

중대 안전사고

이 시간이 직원들에게 실제로 의미 있을까.

체력 좋은 사람만 활약할까 걱정입니다

RMC는 빠르게 뛰는 사람이 이기는 프로젝트가 아닙니다. 정보를 어떻게 연결하고 공유하느냐가 결과를 결정합니다.

미션 몇 개 풀고 끝나는 이벤트일까 걱정입니다

RMC는 현장 전체가 작전판이 되는 정보 흐름 프로젝트입니다. 뛰지 않아도 팀 안에서 탐색하고 연결하는 할 일이 있습니다.

재미로 끝나고 남는 게 없을까 걱정입니다

강평 직전 블라인드 현황판이 걷히는 순간 자기 직면이 시작됩니다. 함께 움직인 것인가, 각자 정보를 들고 흩어진 것인가를 마주합니다.

정보를 많이 확보하는 팀이 아니라 빠르게 연결하는 팀을 드러내는 프로젝트

EXPERIENCE BALANCE · DOING ORIGINAL

FUN		50
EDU		30
PHI		20

INTELLIGENT PIVOT

현장 데이터를 근거로 기존 동선을 과감히 버리고 방향을 전환하는 결단력

FLOW REALIGNMENT

무너진 흐름을 정밀 압박 속에서 다시 정렬하는 감각

SELF-CONFRONTATION

알고도 하지 않았던 지점들을 스스로 마주하는 과정

시간은 흐르는데 현황판은 보이지 않습니다.

어느 팀이 어떤 정보를 먼저 확보하는지가 전체 흐름을 혼듭니다.

INFO ASYMMETRY 정보 비대칭 어느 팀이 정보를 먼저 확보하는지가 흐름을 혼듭니다.	EXCHANGE JUDGMENT 교환 판단 긴장 독자 해결과 타 팀 연결 사이에서 계속 선택해야 합니다.	ENTRY CONDITION 진입 조건 압박 무인 미션 4개 이상 성공해야 유인 미션 진입이 가능합니다.	TIME FLOW 시간 흐름 압박 진행 시간과 집결 시간이 전체 점수 흐름을 혼듭니다.
REAL-TIME JUDGMENT 실시간 흐름 판단 대기·전환·연결·전략변경을 멈추지 않고 판단해야 합니다.	INFO INTERPRETATION 정보 해석 긴장 현황판과 현장 반응을 동시에 읽고 수정해야 합니다.	BLIND BOARD 블라인드 현황판 순위를 모른 채 끝까지 움직여야 합니다.	

MISSION FLOW (정보 흐름)

탐색·공유·교환·진입·집결이 동시에 반복된다.

- 01

탐색 — 무인 미션 30가지
QR 기반 무인 미션을 탐색합니다. 협업·팀워크 스킴십·암호문·초성퀴즈 미션이 곳곳에 숨어 있습니다.
- 02

공유 — 팀 내 전달 속도
확보한 정보를 팀 안으로 빠르게 전달합니다. 공유 속도 차이가 실행 속도 차이로 이어집니다.
- 03

교환 — 협업 미션
타 팀과의 연결 없이는 완성되지 않습니다. 연결한 팀이 많을수록 점수는 커집니다.
- 04

진입·재투입 — 유인 미션
무인 미션 4개 이상 성공해야 진입 조건이 열립니다. 단독 팀으로 진행합니다.
- 05

집결 — 후반 역전
유인 미션 집중 공략과 후반 역전 시도로 몰입이 최고점에 이릅니다.

설명이 아니라 현장에서 확인했습니다.

"정보를 연결하지 않으면 아무 소용 없다는 걸 깨달았습니다." SK하이닉스 · 책임
"우리 부서의 협업 연결 방식을 그대로 보여주는 현장이었습니다." 현대백화점 · 차장
"정보 흐름이 성과를 만든다는 구조를 몸으로 배웠습니다." 국민건강보험공단 · 과장

21년 현장이 증명한 기준입니다.

21Y 기업교육 현장 운영 경험	2,200+ 프로젝트 수행	22만+ 참가자 경험 축적	0 중대 안전사고 운영기준
52차 SC제일은행 RMC·STL·SGS · 3년간	60차 현대모비스 SGS·MD·RMC · 5년간	38차 LIG넥스원 SOT·RMC·BBT · 3년간	

RMC에서 안전은 운영 관리가 아니라 흐름 설계의 일부입니다.

SPACE 실내·실외 복합 운영 강의장·연회장·체육관·운동장·리조트·야외까지 현장 전체가 미션 구역이 됩니다.	SCALE 최소 40명 ~ 최대 160명 1팀 5명 ~ 10명 편성을 권장합니다.
STAFF 디렉터·퍼실리테이터·기록관 유인 미션 수 증가 시 퍼실리테이터를 추가 배치합니다.	SAFETY 몰입보다 안전을 우선 무리한 이동 강행·과도한 경쟁 유도로 운영하지 않습니다. 21년간 중대 안전사고 0건.

목적에 따라 운영 방식이 달라집니다.

STANDARD 조직 에너지 증폭 단발 이벤트 체험형 전사 화합·사기 진작이 필요한 조직 40,000원 1인 투자비용(VAT별도) · 3시간	ADAPTIVE 핵심가치 결합 대규모 차수 커스터마이징형 차수로 나눠 핵심가치를 새기려는 조직 50,000원 1인 투자비용(VAT별도) · 4시간
---	--

01 현장 운영 인력
디렉터 · 퍼실리테이터 · 기록관

02 무인·유인 미션 SET
협업·팀워크스킨십·암호문·초성퀴즈 / 공유키기·제기차기·비석치기 등

03 실시간 작전 현황판
블라인드 운영 시스템 포함

04 팀 조끼 · 상비약품 · 운영차량
팀별 색상 조끼, 상비약품 일체, 진행팀 이동 및 장비 운송

정보를 계속 잇는 팀은 다르게 완성됩니다.

개인의 이동 속도가 결과를 만드는 게 아닙니다.
정보 공유 밀도, 타 팀 연결 타이밍, 동선 수정 속도, 흐름 재진입 능력이
현업으로 돌아간 뒤에도 조직의 정보 흐름 방식으로 남습니다.

DOING KOREA

두잉코리아 · 실행 설계사 (EXECUTION ARCHITECT)

PROJECT	러닝맨 챌린지 (RMC)
CEO	오찬진 (OH CHAN-JIN)
EMAIL	doing@doingkorea.co.kr
OFFICE	031-775-7452
MOBILE	010-5332-8976
WEB	doingkorea.co.kr