

발주 수량 계산: 먼저 직접 풀기

현재고가 최소재고보다 작을 때만 발주하고, 발주단위에 맞춰 올림합니다.

이번 실습에서 쓰는 네 가지 계산

1. 부족수량 $\max(0, \text{최소재고} - \text{현재고})$

2. 발주 묶음수 부족수량이 0이면 0, 아니면 올림($\text{부족수량} \div \text{발주단위}$)

3. 발주수량 발주 묶음수 $\times$ 발주단위

4. 발주 후 재고 현재고 + 발주수량

가장 쉬운 예시: R-01

A4 복사용지

현재고 12개, 최소재고 20개, 발주단위 10개 → 8개가 부족합니다.

$8 \div 10$ 은 한 묶음보다 작지만 0.8묶음을 살 수 없으므로 1묶음으로 올림합니다.

발주수량 10개, 발주 후 재고 22개입니다.

원본 8행을 보고 정답 칸을 먼저 채워 보세요

ID	품목명	현재	최소	단위	부족	발주
R-01	A4 복사용지	12	20	10	___	___
R-02	검정 볼펜	30	25	12	___	___
R-03	라벨 스티커	7	25	8	___	___
R-04	포장 테이프	18	18	6	___	___
R-05	화이트보드 마커	9	17	4	___	___
R-06	파일 폴더	41	50	20	___	___
R-07	서류 봉투	5	26	10	___	___
R-08	점착 메모지	16	15	5	___	___

8개 품목 계산 정답표

묶음수와 날개 수량을 섞지 않았는지, 최소재고와 같은 행을 발주로 잡지 않았는지 확인합니다.

ID	현재	최소	부족	묶음	발주수량	발주 후
R-01	12	20	8	1	10	22
R-02	30	25	0	0	0	30
R-03	7	25	18	3	24	31
R-04	18	18	0	0	0	18
R-05	9	17	8	2	8	17
R-06	41	50	9	1	20	61
R-07	5	26	21	3	30	35
R-08	16	15	0	0	0	16

전체 결과

교차 검증 값

발주 필요 5개: R-01, R-03, R-05, R-06, R-07

발주 불필요 3개: R-02, R-04, R-08

발주수량 합계 92개 (묶음수 합계가 아니라 날개 기준 발주수량의 합)

경계값 R-04: 현재고 18 = 최소재고 18이므로 이 실습 규칙에서는 발주하지 않습니다.

한 행을 역산하는 법

R-07 서류 봉투

부족수량 $26 - 5 = 21$ 개 $\rightarrow 21 \div 10 = 2.1$ 묶음 $\rightarrow$ 올림하면 3묶음

발주수량 $3 \times 10 = 30$ 개 $\rightarrow$ 발주 후 재고 $5 + 30 = 35$ 개

35개는 최소재고 26개 이상이므로 계산 규칙과 일치합니다.

틀리기 쉬운 결과를 바로잡는 법

AI 표가 그럴듯해 보여도 원본 행, 계산식, 합계를 차례로 확인해야 합니다.

실패 예시: 묶음수를 내림한 경우

잘못된 결과

R-03 부족수량 18개 ÷ 발주단위 8개 = 2.25묶음을 2묶음으로 내림

잘못된 발주수량 16개 → 발주 후 재고 23개로 최소재고 25개보다 여전히 적습니다.

수정: 2.25묶음을 3묶음으로 올림 → 발주수량 24개 → 발주 후 재고 31개

자주 생기는 다섯 가지 실패

실패 1 최소재고 - 현재고 방향을 뒤집음

수정: 부족수량은 $\max(0, \text{최소재고} - \text{현재고})$ 로 고정합니다.

실패 2 발주 묶음수를 반올림하거나 내림

수정: 부족분을 채워야 하므로 0보다 크면 올림합니다.

실패 3 묶음수와 날개 발주수량을 혼동

수정: 두 열을 따로 두고 발주수량 = 묶음수 × 발주단위로 확인합니다.

실패 4 현재고와 최소재고가 같은 행도 발주

수정: 이 실습은 현재고 < 최소재고일 때만 발주합니다.

실패 5 AI 합계를 원본 없이 믿음

수정: 발주 ID 5개와 발주수량 합계 92개를 독립 계산합니다.

실제 업무 전 마지막 확인

납기, 예약재고, 반품, 유통기한, 공급사 최소 주문금액과 회사 결재 규칙은 이 표에 없습니다.

실제 발주는 담당자가 최신 원본과 사내 기준을 확인하고 승인한 뒤 진행하세요.

ChatGPT 화면이나 기능 이름은 계정·설정·업데이트에 따라 달라질 수 있습니다.