

만나서 반가워, 잘 부탁해 😊

선배는 처음이라 선배와 후배 사이에서 어떻게 해야하죠?

[M세대 중간관리자 승진 교육]

선임과 후임 사이에 딱! 낸세대
MZ세대 주니어 직급



Contents



I

교육 개요 및 목표

1. 교육 추진 배경
2. 교육 목표
3. 교육 추진 방향

II

교육 특징

1. 유니크 포인트 5가지

III

교육 내용

1. 주니어 프로그램 구성
2. 주니어 프로그램 총괄표

IV

회사 소개

1. 커넥트밸류 소개
2. 커넥트밸류 연혁
3. 인적자원개발대상
4. 주요 사업영역
5. 대표 프로그램
6. 커넥트밸류 특장점
7. 조직도
8. 주요 고객사

만나서 반가워, 잘 부탁해 😊



교육 개요 및 목표



1. 교육 추진 배경
2. 교육 목표
3. 교육 추진 방향

I. 교육 개요 및 목표

주니어과정



1. 교육 추진 배경

- 대리 등 처음으로 승진 과정을 겪거나, 처음으로 부사수가 생긴 상황의 MZ세대의 **주니어 중간관리자는 요즘 고민이 많습니다.**
- 나와 다른 세대, 다른 라이프를 가진 후임에게 혹시 짚꼰(짚은 꼳대)으로 비쳐지는 건 아닐지, **어떻게 하면 후배를 올바른 업무 파트너의 길로 인도할 수 있을지 고민이 늘어만 갑니다.**



★ 생각보다 많은 사람들이 첫 부사수를 어떻게 관리할 지에 대한 고민으로 힘들어합니다 ★

※직장인익명커뮤니티블라인드&인맥관리앱리멤버에서 발췌



2. 교육 목표

- 이에, 성장의 기본은 바로 승진이란 터닝 포인트 관점에서 **주니어 중간관리자의 더 나은 성장을 위한 '승진 교육'** 부터 제대로 실시 되어야만 합니다.
- 누구보다 자발적으로 답을 찾는 자율성을 가진 MZ세대가 **첫 후배에 대한 책임감 있는 성장을 도울 수 있는 프로그램이 필요**합니다.
- 이 교육을 통해 아래와 같이 2가지를 달성할 수 있도록 구성하였습니다.

자율성

누구보다 적극적으로 답을 찾기 위해
자발적으로 노력하는 MZ세대 특징



책임감

첫 후배가 생겼을 때, 자신도
작은 리더라고 생각할 수 있는 성장



3. 교육 추진 방향

- 밀레니얼-Z세대의 특성을 반영하여 교육 방식을 기존의 일방적이고 이론중심의 페이퍼 워크샵 형식의 교육에서 디지털 기기를 활용한 양방향 소통 기능을 강화하고, 주도성을 갖고 교육에 참여하여 체득화 할 수 있는 교육 방식 도입하였습니다.

MZ 교육을 위한 교육 방식

디지털화



일방적인 강의 / 페이퍼 워크샵



- 스마트폰, 모바일 기기 활용
- 자유로운 실시간 온라인 소통 창구
- 맞춤형 게임 교구 활용
- 온라인 Tool의 오프라인화



밀레니얼Z세대
IT/테크세대

공감



일방적인 전달 방식 및 발언



- 탐구 의욕을 촉진할 수 있게
수용 격려 분위기 조성
- 개인의 독특성이 드러날 수 있게
다양한 참여기회 제공
- 학습과정에서 주도성을 가질 수
있도록 지원



밀레니얼Z세대
자존감

체득화



이론 중심의 교육



- 핵심 직무 중심 학습 콘텐츠,
사례 기반 과제
- 현업에 활용할 수 있는 학습 도구
- 학습 동기에 관심을 가질 수 있게
- 측정 가능한 학습목표와 결과를
명확히 제시



밀레니얼Z세대
실용성
효율성



3. 교육 추진 방향

- MZ세대가 선호하는 교육 형태를 반영하여 길고 따분한 교육을 지양하고, **マイ크로러닝 형태의 교육 방식을 적용**하였습니다
- 또한, **온오프라인이 결합된 블렌디드러닝**의 교육 방식과 **즐겁게 참여 할 수 있는 게이미피케이션 교육 형태를 도입**하였습니다.

MZ 교육을 위한 교육 형태

マイクロ러닝

- ✗ 길고 따분한 것은 견디기 어려운 것
- 5-10분 내외의 유튜브 영상에 익숙한 세대
- 학습 단위도 10분 내외로 영상 학습 선호
- 오프라인도 짧은 호흡의 교육 선호



블렌디드러닝

- ✗ 한번 교육으로 끝
- 온라인 교육을 먼저 들은 후 오프라인으로 압축적인 교육을 실시함
- 오프라인 교육 후 필요 시 온라인으로 추가 교육



게이미피케이션

- ✗ 이론 중심의 교육
- 도전하듯 가볍게 참여할 수 있는 교육
- 게임을 통해 새로운 것을 배울 수 있는 교육
- 게임 형식으로 즐겁게 참여할 수 있는 교육



만나서 반가워, 잘 부탁해 😊



교육 특징

1. 유니크한 특징 4가지
2. 교육 과정 포인트 4가지



II. 교육 특징

주니어과정



1. 유니크한 특징 4가지

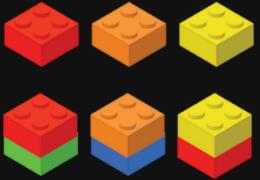


승진자교육만의
차별점



★
01

필요한 내용 중심의 Module 형식



전체 과정을 필요 내용만으로
늘리고 줄이고 추가하고 제외할 수 있는
모듈 형태로 개발하여 필요한 내용 중심으로 교육

★
02

자율성과 책임감을 높이는 MBA 방식



사례로 먼저 상황을 이해한 다음
스스로 고민하고 이론으로
정리될 수 있도록 구성한 CASE STUDY 교육 방식

★
03

25분 내외 학습 Micro Learning 형식



모든 모듈을 25분 내외로 학습할 수 있는
오프라인 교육 최초 마이크로 러닝 형태 교육

★
04

문제 해결형 교육



MZ

모든 모듈마다 팀이나 개인 워크샵 진행,
교육 후에도 더 많이 고민해 자문자답 가능한 교육

II. 교육 특징

주니어과정



1. 유니크한 특징 4가지

1. 필요한 내용 중심의 Module 형식

- ✓ 커스터마이징이 어려운 교육은 NO
- ✓ 원하는 것만 골라서 우리에게 맞는 교육을 손쉽게 구성

주니어승진자교육	모듈1	모듈2	모듈3	모듈4	...	모듈14	모듈15	모듈16
시니어승진자교육	모듈1	모듈2	모듈3	모듈4	...	모듈14	모듈15	모듈16
액자트교육	모듈1	모듈2	모듈3	...	모듈9	모듈10	모듈11	모듈12
신입사원양성교육	모듈1	모듈2	모듈3	...	모듈9			

Customize

만만갈부
CLASS

2. 자율성과 책임감을 높이는 MBA 방식

- ✓ 강사의 생각을 일방적으로 전달하는 교육은 NO
- ✓ 사례 중심으로 스스로 고민하고 본인만의 정답을 찾는 교육

시대의 변화와 팀장의 역할

그럼 알고 지금은 풀린 것??

혹시 나도 같은 걸까요?
듣기 싫을까?

혹시나마 나도 그렇거나 같을까?
그러면, 말씀드릴 말씀이나
전파하는 게 더 나아갈까?

문제 제기 / 사례 분석

조별 토의

개인별 정리 / 현업 적용

나의 시크릿 팀장 노트

Feel 나는 무엇을 느끼는가?
Learn 나는 무엇을 배우는가?
Do 나는 무엇을 실행할 것인가?

나의 시크릿 팀장노트

Feel 느낀 걸
Learn 배운 걸
Do 실행한 걸

과정을 정리하며...

필름: 나의 팀장 성장스토리 만들기

Title:
옛날에 (과거의 모습)
했었지
어느 날 (진행됨)
그래서 (새로운 변화와 도전)
그래서
마침내 (결론) 긍정적 변화의 결말

II. 교육 특징

주니어과정



1. 유니크한 특징 4가지

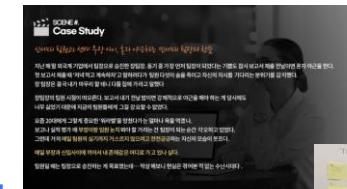
3. 25분 내외 학습 Micro Learning 형식

- ✓ 2~3시간 동안 길게 늘어지는 과정은 NO
- ✓ 25분 내외로 짧게 학습하고 핵심만 쿡쿡

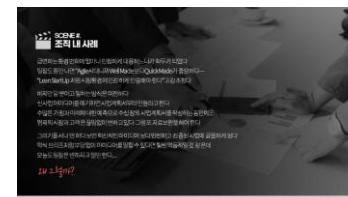


4. 문제해결형 교육

- ✓ 결론이 정해진 교육은 이제 그만!
- ✓ 다양한 사례들을 기반으로 현장에서 바로 적용할 수 있는 문제해결력 키우기



다양한 사례



문제해결력 up!

II. 교육 특징

주니어과정



2. 교육 과정 포인트 4가지

Point. 1 모든 강의가 일관성 있는 교육으로 기획

Intro → Case study → 팀 토의 or 게임활동 → 이론강의, wrap-up으로 이어지는 일관성 있는 교육으로 구성됨



II. 교육 특징

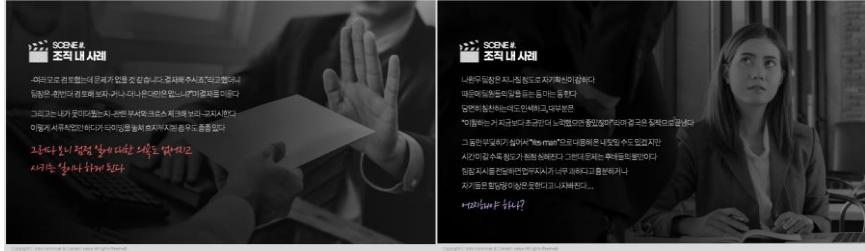
주니어과정



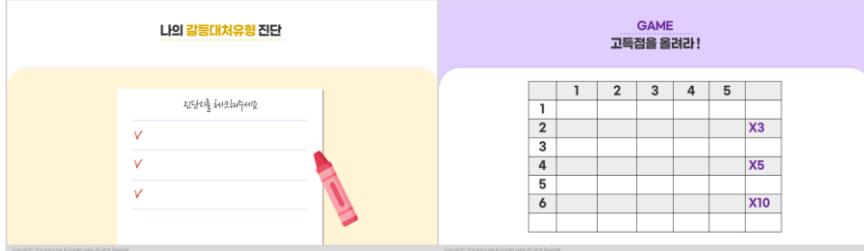
2. 교육 과정 포인트 4가지

Point. 2 처음으로 후배가 생긴 MZ세대 중간리더의 현장 역량 강화

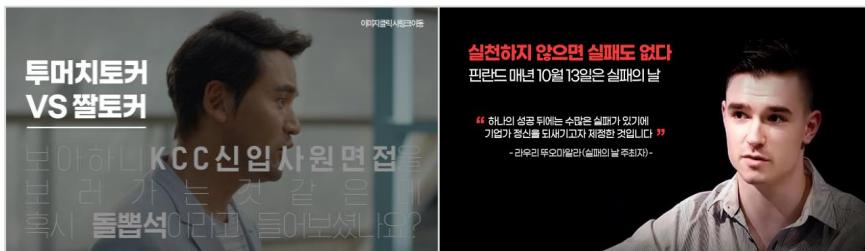
21개의 현장Case와 이슈도출, 게임, 진단, 활동 등으로 교육 중간에 배치하여 흥미유발과 현장성을 강화하고 하였습니다.



21개의 현장사례와 이슈도출



게임, 진단, 활동으로 흥미유발



보아하니 KCC신입사원 면접을
보러 가는 것 같은데
혹시 둘다석이란 걸 들어보셨나요?

실천하지 않으면 실패도 없다

프린트 매년 10월 13일은 슬파의 날

“하나의 성공 위에는 수많은 실패가 있기에
기쁨과 성장을 되새기고자 제정한 것입니다.”

-라우리 뚜오미랄라(슬파의 날 주최자)-



II. 교육 특징

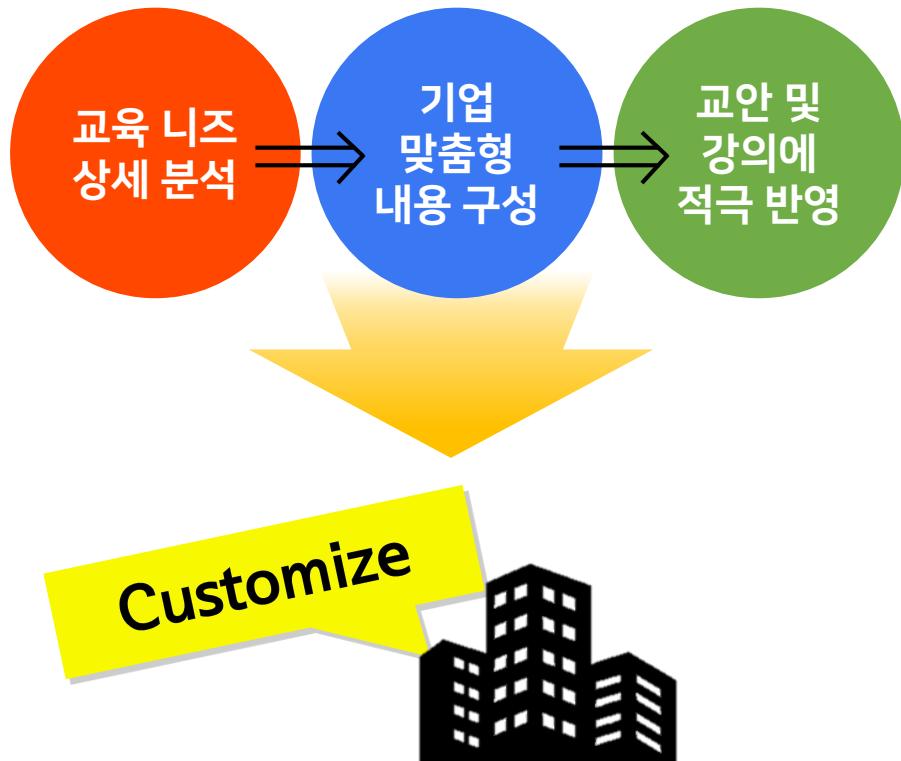
주니어과정



2. 교육 과정 포인트 4가지

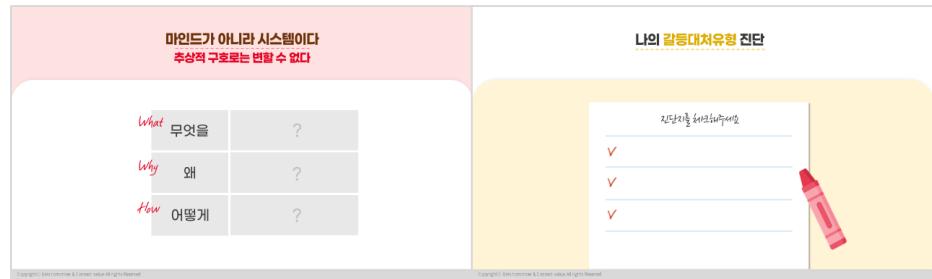
Point. 3 Easy 커스터마이징

이미 완성된 교안을 직접 함께 검토하면서
기업의 교육 니즈를 손쉽게 반영한 맞춤형 교육 가능



Point. 4 자기 체득화, 현장적용성 강화

자기관리, 관계관리, 업무관리 모듈별 부캐캐릭터
만들기를 통해 자기 체득화 강화



진단, 팀 활동, 게임, 역량강화 활동 등
다양한 참여촉진 유도



만나서 반가워, 잘 부탁해 😊

III

교육 내용

1. 주니어 프로그램 총괄표
2. 주니어 프로그램 구성



III. 교육 내용

주니어과정



1. 주니어 프로그램 총괄표

- 주니어 승진자 교육 과정은 교육을 위한 교육을 지향합니다
- 어떻게 할 것인가보다 **왜 해야하는가에 대한 목적성 중심으로 설계되었습니다**

모듈명	교육 목표	교육 상세 내용	시간
1 변화관리	호칭만선배? 진짜선배는이것이다르다!	상황과자기인식	멀티페르소나로 살자/ 리더와 팔로워 사이, 4가지 부캐
		변화 이해와 과제	지수 변화와 익숙함의덫/ 슬랙(slack)제거와 새로운 표준
		변화방법과 실천	점진과 혁신을 선택하라/ 실천 자극과 4A피드백
2 자기관리	어쩌다선배는이제그만, 내일을위한성장마인드셋	리더를돕는 팔로워	함께 이길 수 있는 팀 만들기/ 일방적 리더와 일하는 방법
		성장마인드셋	좋은 게 좋은 리더와 일하는 법/ 업무 완벽 리더와 일하는 법
		성장마인드셋	메시의 원발 찾기/ 24 가지 강점 카드
3 관계관리	미드필더의 중요함을 깨닫는 시간 선배의 핵심경쟁력! 관계관리와 소통	업무소통 관리	긍정으로 후배 이끌기/ 3 가지 강점 발휘 방법
		관계소통관리	보고 싶어지는 보고하기/ ‘팔로인’ 할 수 있는 설득하기
		갈등과 대처유형	투머치 토퍼와 짤 토퍼 / 소통 장애를 넘어 ‘소피커’ 되기
		슬기로운 갈등 관리	나도 ‘아싸’?(갈등 스타일 확인하기)/ 5 가지 갈등 유형
4 업무관리	실력=리더십 일잘딱깔센업무매니지먼트스킬	워크스마트	갈등 원인 이해/ 4 단계 해결 프로세스
		워크디자인	일 잘 러가 일하는 방식/ ‘스불재’ 뛰어넘기
		워크풀	워크디자인 프로세스 이해/ 워크 디자인 과제 선택
		워크풀	아이디어 내기/ 시제품 만들기

III. 교육 내용

주니어과정



2. 주니어 프로그램 구성

Module 1

변화관리

자기관리

관계관리

업무관리

모듈명	교육 목표	교육 상세 내용		시간
호칭만선배? 진짜선배는 이것이 다르다!	포지션 변화에 대한 이해	상황과 자기인식	멀티페르소나로 살자 리더와 팔로워 사이, 4가지 부캐	1~2H
		변화 이해와 과제	지수변화와 익숙함의 덫 슬랙(slack) 제거와 새로운 표준	1~2H
		변화 방법과 실천	점진과 혁신을 선택하라 실천자극과 4A 피드백	1~2H

왜 변하지 않으려고 할까?
손실회피(loss aversion) 성향

A
새롭게 만나 입은
중에서 나온 1만원
+10,000

B
바지에 날카로운 봉우리
사람은 1만원
-10,000

VS

낯설면 경계한다
NO는 NO가 아니다

변화의 과제를 정하자
활동적 개요로(Active Inertia)에 주의하자

한 사람들은 마음 편안, 다른 사람은 놀라우는 그림 그려주는 세상

SCENE #
조직 내 사례

팀장은 회의마다 시간낭비가 많다고 지적한다.
사무실은 깨끗하고 조용한데도 불구하고 시간을 낭비하는 경우가 있다.
그리고 보통 사람들이 경계하거나 거리를 두는 분위기를 찾는다.
어떤 회사는 팀원이 활동적이고 활동적인 활동을 통해 충동 불만족과 함께
열사랑과 배려, 존중, 협력, 긍정적인 이미지를涵養하고 있다.
언어와 태도로 고려하는 대안은 유연한 충동이 믿고 싶은 것이다.
심지어 팀원은 서로를 믿고 그에 맞춰 한 팀으로 일을 한다는데,
우리 팀장은 모두가 같은 규칙과 틀 안에서 일하고자 노력하고 있다.
정성스러운 팀원은 서로에게 시사·감사·경험을 전달하는데
같은 차별을 청하는 것보다 나은 것이다.

SCENE #
조직 내 사례

Q1 일상에서 Slack (생산에 필요한 조건이 아닌 낭비자원)을 찾아봅시다

Q2 제거할 술래*이 많습니까?

실천하지 않으면 실패도 없다
핀란드 매년 10월 13일은 실패의 날

“하나의 성공 뒤에는 수많은 실패가 있기에
기업가 정신은 실패기고자 체령인 것입니다.”
- 김우리 대표(미디어리얼리티의 날 축조자)-

용기를 주는 한마디
실패했을 때 어떤 말이 필요할까?

THANK U
CHEER UP!

나의 변화관리 최종 부캐

변화관리 부캐

변화관리 총 가치 창출률을 나누는!

유익도수
유익도수
유익도수

III. 교육 내용

주니어과정



2. 주니어 프로그램 구성

Module 2

변화관리

자기관리

관계관리

업무관리

모듈명	교육 목표	교육 상세 내용		시간
어쩌다 선배는 이제 그만, 내일을 위한 성장마인드셋	포지션에 따른 성장로드맵과 자기관리법	리더를 돋는 팔로워	함께 이길 수 있는 팀 만들기 일방적 리더와 일하는 방법	1~2H
			좋은 게 좋은 리더와 일하는 법 업무 완벽 리더와 일하는 법	
		성장마인드셋	메시의 원발 찾기 24 가지 강점 카드	1~2H
			긍정으로 후배 이끌기 3 가지 강점 발휘 방법	

The image is a horizontal collage of six panels from a children's book. Panel 1: A purple header with the word 'GAME' and the text '고독점을 올려라!' (Increase your loneliness). Below is a table with rows 1-6 and columns 1-5. Row 1: 1, 2, 3, 4, 5. Row 2: 1, 2, 3, 4, X3. Row 3: 1, 2, 3, X5. Row 4: 1, 2, X10. Row 5: 1, 2, 3, 4, 5. Row 6: 1, 2, 3, 4, X10. Panel 2: A purple header with the text '게임을 하고나서 무엇을 느꼈습니까?' (What did you feel after playing the game?). Below are three questions with game controller icons: 1. 게임 결과에 만족합니다? (I am satisfied with the game results). 2. 만족하지 못한다면 이유는 무엇 때문인니까? (If you are not satisfied, what is the reason?). 3. 모두가 만족할 수는 없을까요? (Is it impossible for everyone to be satisfied?). Panel 3: A map of North America with red dots indicating locations. Below is a purple header with the text '함께 이길 수는 없을까? MIT 대학생들의 아이디어' (Can we win together? Ideas from MIT students). Panel 4: A purple header with the text '팔로워의 역할을 일자 나쁜 팔로워가 나쁜 리더를 만든다' (Play the role of a follower, and a bad follower creates a bad leader). Below is an illustration of two people pushing a third person on a sled. Labels include '트집잡기' (Gossip), '트집잡기' (Gossip), '보복식 크리Figure', '보복식 크리Figure', and '타설장' (Backstabbing). Panel 5: A purple header with the text '역할을 분담하여 효율성을 확대하라' (Divide roles to increase efficiency). Below is an illustration of a book cover titled '다산선생 지식 경영법' (The Knowledge Management Method of Daサン先生) by '분수지법(分水指法)' (Water Dividing Method). The book cover features a man in a traditional Korean hat. Panel 6: A purple header with the text '조직내 영향력 확대하라' (Increase influence within the organization). Below is an illustration of a group of people climbing a rocky mountain. Labels include '기회와 강점에 초점' (Focus on opportunities and strengths) and '문제와 약점에 초점' (Focus on problems and weaknesses). Panel 7: A purple header with the text '나의 자기관리 최종 부캐' (My final self-management backup character). Below is an illustration of a woman flexing her bicep. Labels include '자기관리부캐' (Self-management backup character), '자기감정을 활용해 살고 나는!' (I live by utilizing my emotions!), '수면있다' (Sleeping), '수면있다' (Sleeping), and '수면있다' (Sleeping).

III. 교육 내용

주니어과정



2. 주니어 프로그램 구성

Module 3

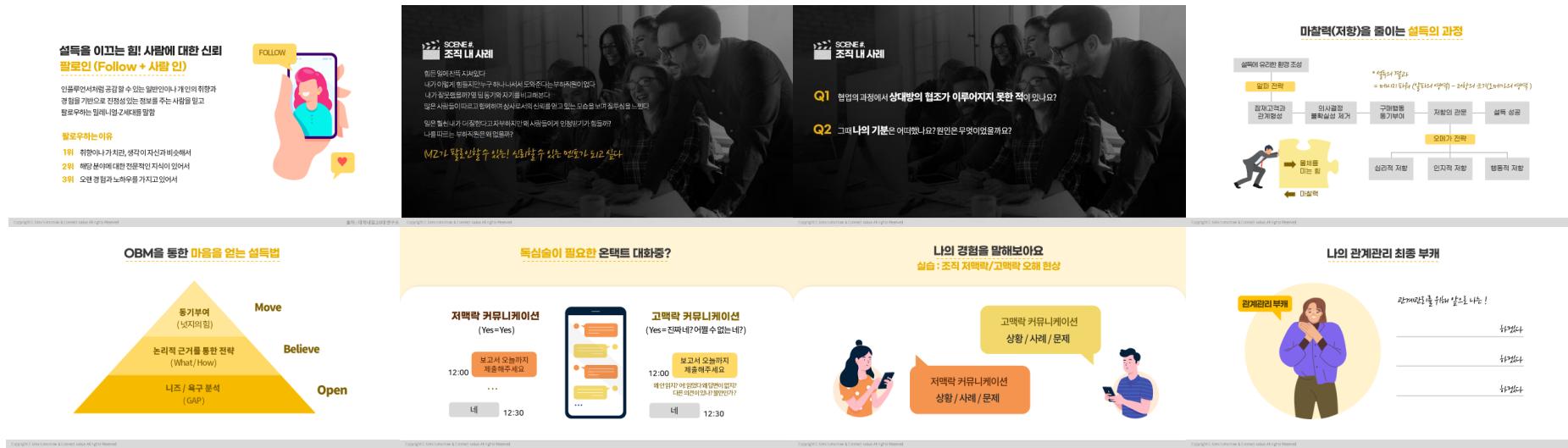
변화관리

자기관리

관계관리

업무관리

모듈명	교육 목표	교육 상세 내용		시간
미드필더의 중요함을 깨닫는 시간 선배의 핵심경쟁력! 관계관리와 소통	갈등관리 및 효과적 소통방식 교육	업무소통관리	보고싶어지는보고하기 팔로안'할수있는설득하기	1~2H
		관계소통관리	투머치토커와 짤토커 소통장애를 넘어 '소피커'되기	1~2H
		갈등과 대처유형	나도 '아싸'? (갈등 스타일 확인하기) 5가지 갈등 유형	1~2H
		슬기로운 갈등관리	갈등원인 이해 4단계 해결 프로세스	1~2H



III. 교육 내용

주니어과정



2. 주니어 프로그램 구성

Module 4

변화관리

자기관리

관계관리

업무관리

모듈명	교육 목표	교육 상세 내용		시간
실력=리더십 알잘딱깔센 업무매니지먼트 스킬	실무 업무역량향상	워크스마트	일잘리가 일하는 방식 / '스불재 뛰어넘기'	1~2H
		워크디자인	워크디자인프로세스 이해 / 워크디자인 과제선택 아이디어내기 / 시제품 만들기	1~2H
		워크롤	일의 의미와 학습 만족성 / 시너지와 링겔만 효과 '도ruit'과 '도가치' 행동기준 / 나는 인플루언서다	1~2H

얼마나 오래 일하느냐가 아닌
얼마나 가치 있는 성과를 만들어 내느냐를 위하여

신호등(Work Rules)을 만들자

Do 또또 등록 Don't 또또 등록

워크디자인
How Might We

“ 어떻게 하면
할 수 있을까? ”

효율적으로 효과적으로 하는 것!
일을 잘 한다는 건 뭘까?

효율적
efficiency
돌인 노력에 비하여 얻는 결과가 큰 것

효과적
effectiveness
어떤 목적을 지난 행위에 의하여 보람이나 좋은 결과가 드러나는 것

SCENE # 조작 내 사례
제시간에 퇴근하지 못하는 건 '스불재'야!
갓 막 대회를 벌였거나 후배사석이
새로 입사한 신입 직원에게 일을 넘기지도 못하고
밀려드는 업무에 저쳐 빠져드는 모습을 보이고 있다
나에게 우는 소리를 하여 고민을 털어놓는다
*스스로 불러온 재앙

이건 스불재예요..
어디부터 고민 거지..

(아이고)
(어떻게 둘러자?)

SCENE # 조작 내 사례
Q1
정체(를) 부르는 나만의 시간 관리 노하우?
Q2
후배에게 알려려는 노하우 전수 방법을 만들어보자
*스스로 불러온 재앙

이건 스불재예요..
어디부터 고민 거지..

(아이고)
(어떻게 둘러자?)

또랫들의 일상적인 모습

난소직 놀자 및
노령인을 주기 위한
의도적 악습하기

시회적 자위용
무시하며 수치심 유발

앞에서는 이니 척하며
뒤에서는 공격하기

고개 뒤로 올리고
상대방의 미소
얼굴에 미소
득의양양한 듯
사람 무시하기

연애, 비애어적 위협과 협박

인신공격
경멸하는 표정 찾기
무례한 칭찬

나의 업무 관리 최종 부록

업무 관리 부록
"업무를 잘해낼 때 나는!"

수정부록
수정부록
수정부록

IV

회사 소개



1. 커넥트밸류 소개
2. 커넥트밸류 연혁
3. 대한민국 인적자원개발대상
4. 주요 사업영역
5. 대표 프로그램
6. 커넥트밸류 특장점
7. 조직도
8. 주요 고객사

IV. 회사소개

주니어과정



1. 커넥트밸류 소개

기업과 강사, 학습자의 가치를 잇다.

끊임없이 진화하는 에듀테크 벤처기업 커넥트밸류입니다.



공감·이해



성장·가치



커넥트밸류

교육의 시작점에서 학습자를
바라봅니다.
이해와 공감으로부터
문제를 발견하고 통찰력 있는
이해로부터 해법을 만듭니다.

고객에게는 더 나은 HRD 환경을,
학습자에게는 더 큰 변화와 성장을,
강사에게는 콘텐츠의 가치 창출을!

우리는 조직구성원의 성장을 돋고
이를 통해 세상을 변화시키는
커넥트밸류입니다.

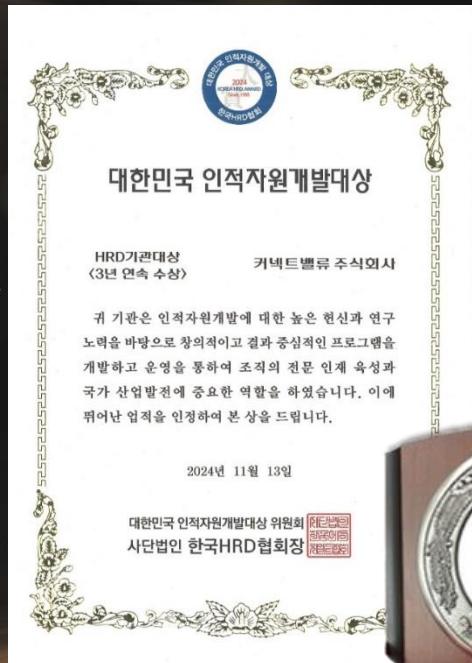


2. 커넥트밸류 연혁

2016. 07	행복한성공컨설팅(주) 법인 설립	2021. 01	이러닝 촬영 전용 스튜디오· 비대면 강의실 오픈
2017. 12	기술신용보증기금 벤처기업 인증	06	고용노동부 직업능력개발 훈련기관 [원격훈련] 설립 인증
2018. 05	중소벤처기업부 세대융합창업캠퍼스 연구과제 선정 [HRD 플랫폼]	07	'기업교육강사', '비대면교육전문가' 자격증 런칭
06	중소벤처기업부 창업성장기술개발 연구과제 선정 [빅데이터 분야]	11	국내 최초 온오프라인 통합 교육운영 플랫폼 '블런' 오픈
07	서울특별시 우수 스타트업 선정 [서울산업진흥원]	12	MZ세대 승진자교육, 조직활성화 교육 '만반잘부Classes' 론칭
2019. 01	빅데이터 기반 HRD 플랫폼 커넥트밸류 OPEN	2022. 04	대한민국 인적자원개발 대상 수상
07	빅데이터를 이용한 강의서비스 제공장치 특허 등록 [10-2004188호]	2023. 06	대한민국 인적자원개발 대상 2년 연속 수상 [민간기업 최초]
08	GS 1등급[Good Software] 획득 [한국정보통신기술협회]	11	소셜러닝 서비스 플랫폼 서버 특허 등록 [10-2598853호]
11	MZ세대 신입사원 교육 '만반잘부Class' 론칭 [대학내일x커넥트밸류]	11	러닝센터 강남, 종로, 가산 3개 센터 오픈 [14개, 420석 규모]
2020. 02	법인명 변경 [커넥트밸류(주)]	12	디지털선도기업아카데미 '청년 AI 로보틱스' 교육 런칭
06	기술평가 우수기업 인증[T3 등급] 지능형 학습지원관리기술분야	2024. 05	커넥트플레이 [온오프 블렌디드 게이미피케이션] 오픈
06	중소벤처기업부 창업도약패키지 연구과제 선정 [O2O 교육플랫폼]	10	이노비즈 인증 획득
10	중소벤처기업부 창업성장기술개발 연구과제 선정 [AI 러닝 큐레이션]	10	대한민국 인적자원개발 대상 3년 연속 수상
		11	모두의 Hospital 의료과정 런칭
		12	Z세대 온보딩 Journey, 팀큐베이팅 과정 런칭



3. 대한민국 인적자원개발대상



대한민국인적자원개발대상

민간기관
최초 3년 연속 수상





4. 주요 사업영역

1천여 명의 전문가들과 함께 오직 고객사의 성공과 행복만을 가슴에 담고 철저한 고객 니즈 기반의 최적 솔루션을 지향



컨설팅

교육과정개발
MZ세대 특화교육
기업교육 컨설팅
맞춤형 교육 기획
전문 교육 운영

1

AI 로봇교육

디지털선도기업아카데미
K- 디지털 트레이닝
지능형 로봇 인재 양성 과정

2

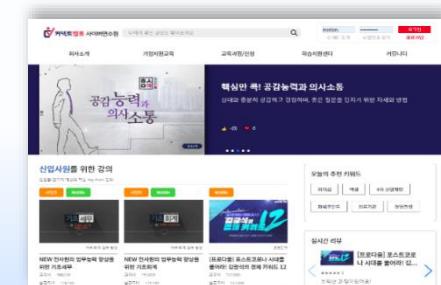
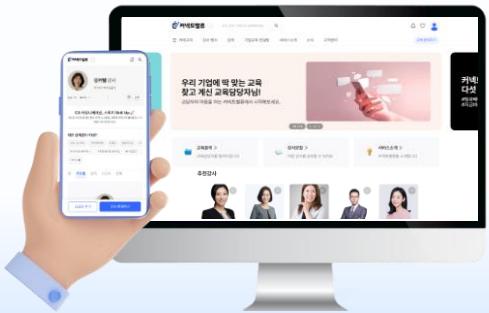
플랫폼

신규 런칭 교육과정 안내
강사진 팬페이지
강의공모 및 강사모집
교육기획/운영문의

3

이러닝

사업주훈련·평생교육원
이러닝 콘텐츠 제작



IV. 회사소개

주니어과정



5. 대표 프로그램

NUM 1

만나서 반가워, 잘 부탁해 ☺

신입사원 과정



NUM 2

만나서 반가워, 잘 부탁해 ☺

주니어 과정



NUM 3

만나서 반가워, 잘 부탁해 ☺

시니어 과정



NUM 4

connect play

액시트(XZ:it)
Season2



NUM 5

connect play

MoneyLife



NUM 6

connect play

SMART MISSION
RACE



NUM 7

connect play

모두의컴퍼니
회사를 즐겨야다



NUM 8

모두의 HOSPITAL
병원을 즐겨여라





6. 커넥트밸류 특장점 - ① 기획력

6년 의 시간



자체 교육과정을 개발하는데
2019년 1월부터 시작하여
6년의 시간이 투여

총 50명 개발



교육기획자 6명, MZ분야 연구원 5명,
강사진 36명, 디자이너 3명 등
총 50명이 참여해 교육과정 개발

200회 이상 미팅



교육 기획부터
디자이너가 제작한 MZ핏 교안 까지
200여회 이상의 미팅 진행



6. 커넥트밸류 특장점 - ② 트렌디함

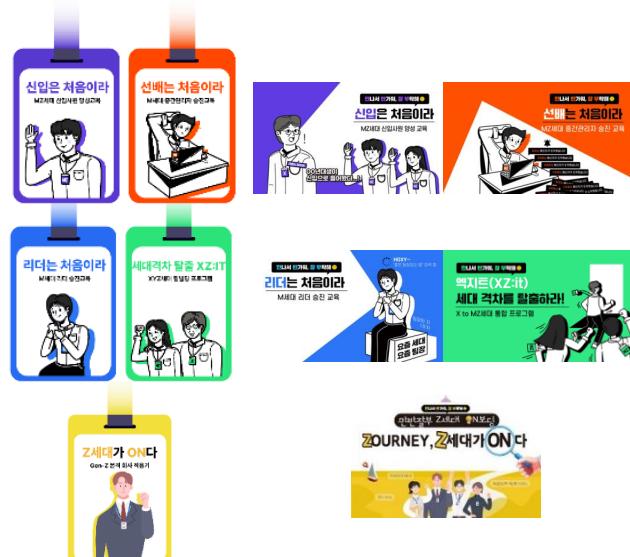
MZ세대를 가장 잘 아는

대학내일 20대 연구소와 함께

20대 타깃 전문가 그룹 대학내일과의 업무 협약



MZ세대에 가장 Fit한 콘텐츠 제대로 기획하고 개발



커넥트밸류



6. 커넥트밸류 특장점 - ③ 게이미피케이션

온+오프 블렌디드 러닝 에듀게임 5종

커넥트플레이로 기업교육의 재미와 교육효과를 업그레이드 플레이하세요



엑시트 Season 2

조직 내
[소통]과 [협업]을
방해하는 12가지 빌면들을
제거하는 게이미피케이션
팀빌딩 과정



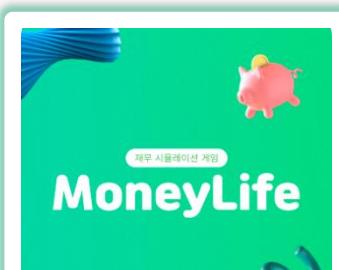
모두의 컴퍼니

보드게임 형식으로
재미없고 딱딱한 교육을
트렌디하고 재미있게
내자화하는 과정



팀Q베이팅

팀워크를 높이는
6가지 역량을 획득하여
최강 팀캐릭터를 만드는
ACE 팀육성 프로젝트



머니라이프

모바일 재무시뮬레이션으로
소비/자출 스타일을 진단하며,
투자와 자금 관리법을
재미있게 배우는 과정



스마트미션레이스

아웃도어 팀빌딩으로
학습자가 주도적으로 참여하여
조별 미션을 수행하고 만들
어가는 조직활성화 과정

IV. 회사소개

주니어과정

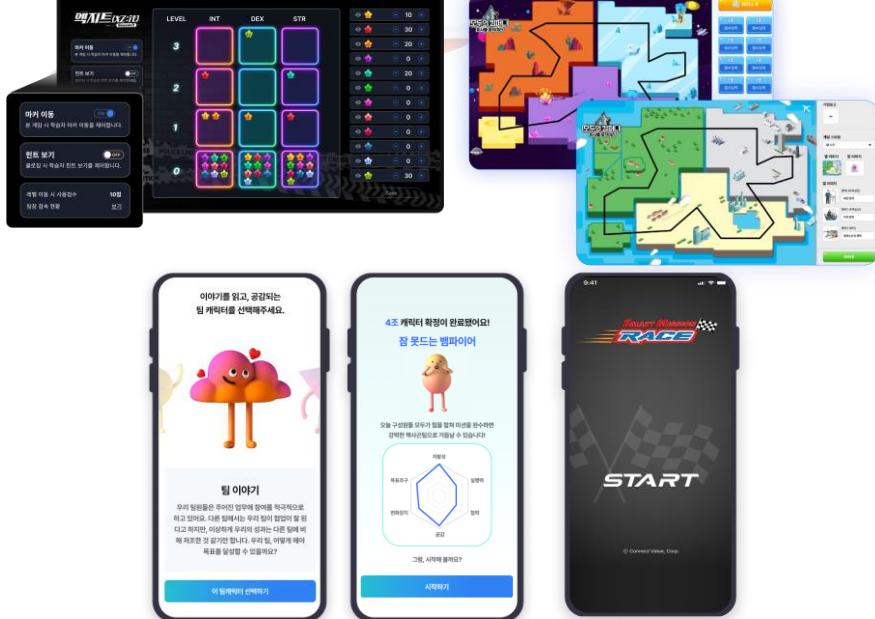


6. 커넥트밸류 특장점 - ④ 다양한 특허 및 인증

자체 에듀테크팀을 보유한 커넥트밸류

블렌디드 러닝 콘텐츠로 교육 참여도와 효율성을 극대화

온오프 블렌디드 기반의
게이미피케이션



에듀테크 기반의 탄탄한 개발과정



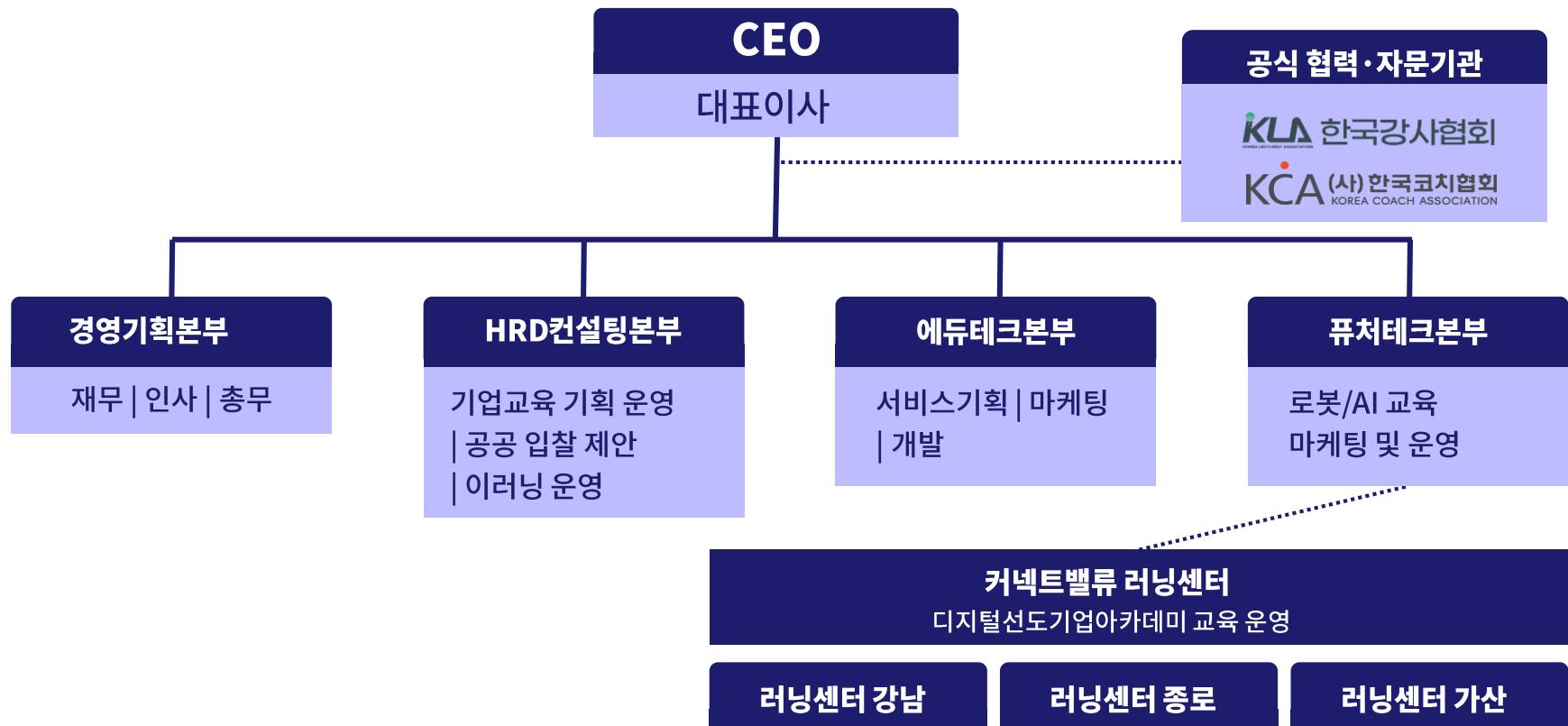
위의 발명은 「특허법」에 따라 특허원부에 등록되었음을 증명합니다.
This is to certify that, in accordance with the Patent Act, a patent for the invention has been registered at the Korean Intellectual Property Office.

2024년 07월 31일
특허청장
COMMISSIONER,
KOREAN INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE
기자기



7. 조직도

커넥트밸류는 기업과 강사, 학습자의 가치를 잇고,
끊임없이 진화하는 에듀테크 전문기업으로
각 분야 최고의 전문가들로 구성된 조직입니다.



IV. 회사소개

주니어과정



8. 주요 고객사 : 민간기업

- 컨설팅과 교육의 Quality 중요성을 믿고 신뢰해주신 고객사분들에게 “기대했던 그 이상 결과물”로 보답하겠습니다.



IV. 회사소개

주니어과정



8. 주요 고객사 : 공기업 및 공공기관

- 컨설팅과 교육의 Quality 중요성을 믿고 신뢰해주신 고객사분들에게 “기대했던 그 이상 결과물”로 보답하겠습니다.





감사합니다.



고객의 가치 향상을 최우선으로 하는 에듀테크 벤처기업

Contact us

T 02.6207.3366~9

F 050.4165.0239

E cvhrd@connectvalue.net

H <http://www.connectvalue.net>

A 서울시 강남구 논현로509, 10층 (06132)