

만나서 반가워, 잘 부탁해 😊

# 엑지트(XZ:it)

## 세대 격차를 탈출하라!

[ X to MZ세대 팀빌딩 프로그램 ]



만나서 반가워, 잘 부탁해 😊

엑지트(XZ:it)



# Contents

## I 교육 개요 및 목표

1. 교육 추진 배경
2. 교육 목표
3. 교육 추진 방향

## II 교육 특징

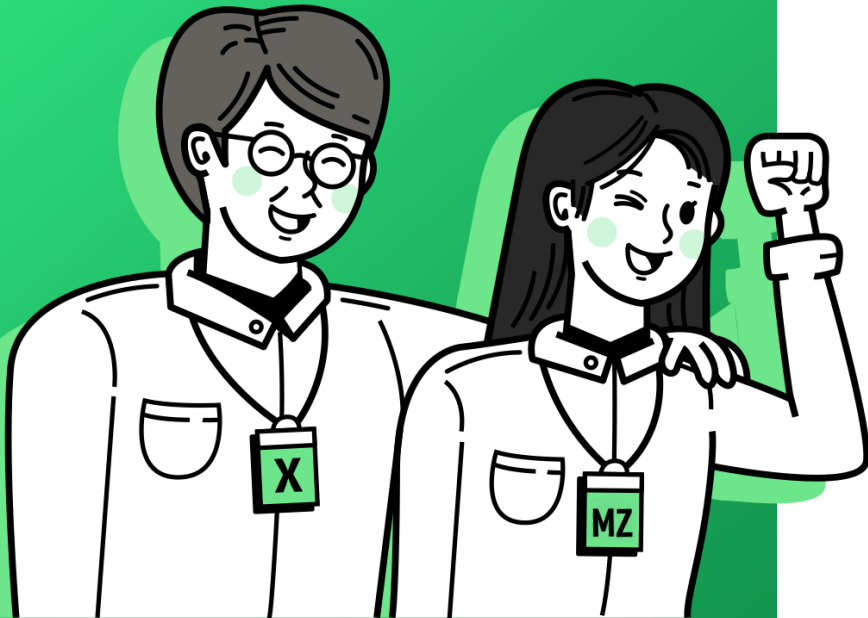
1. 유니크 포인트 5가지

## III 교육 내용

1. 엑지트 프로그램 구성
2. 엑지트 프로그램 세부 내용

## IV 회사 소개

1. 커넥트밸류 소개
2. 커넥트밸류 차별화
3. 주요 사업영역
4. 일반현황
5. 주요 조직도
6. 주요 고객사



만나서 반가워, 잘 부탁해 😊

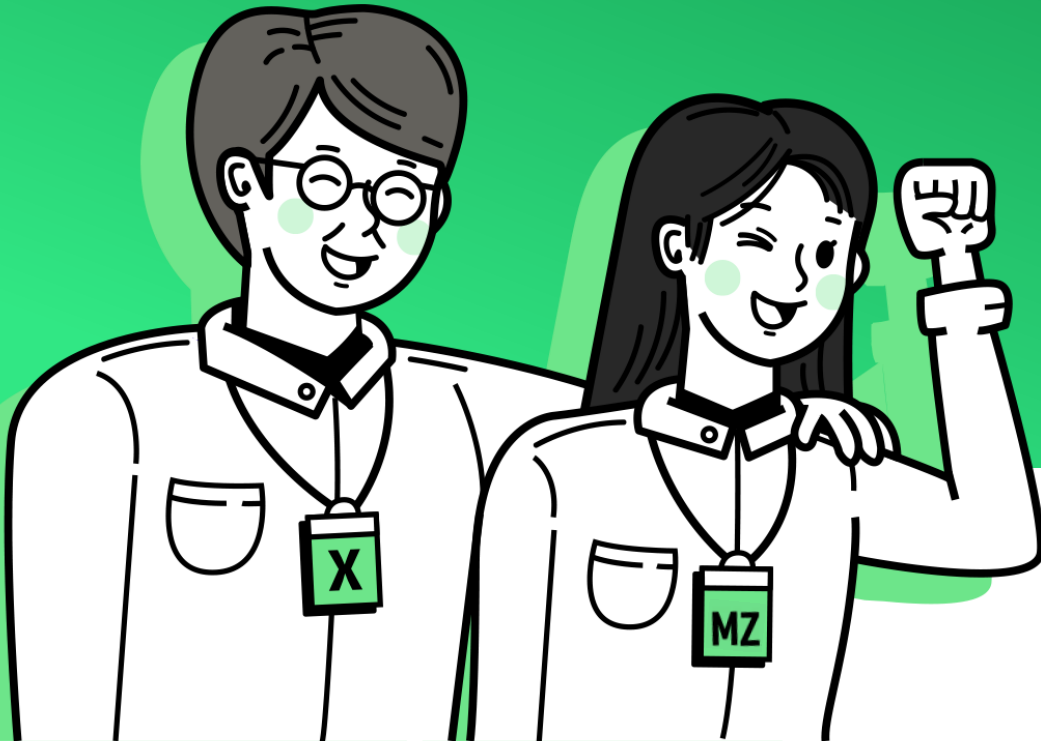
엑지트(XZ:it)



# I

## 교육 개요 및 목표

1. 교육 추진 배경
2. 교육 목표
3. 교육 추진 방향



## 1. 교육 추진 배경

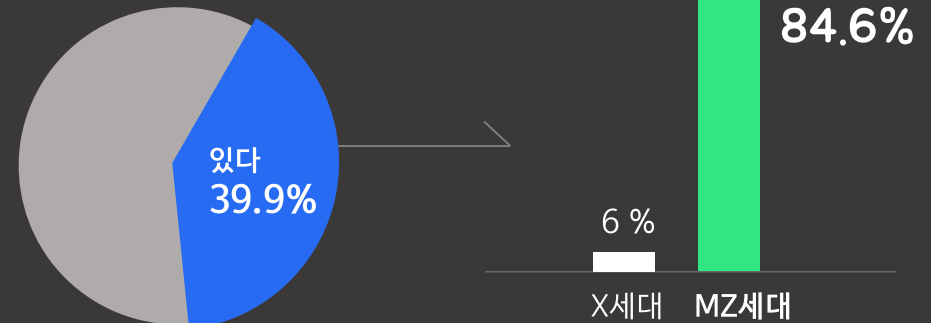
- 서로 다른 X세대와 MZ세대가 공존하는 조직에서, 소통과 협업의 어려움은 어쩌면 당연한 문제입니다
- 기업의 39.9%가 '세대 갈등으로 퇴사한 직원이 있다고 답했으며, 퇴사자의 84.6%(복수응답)가 MZ세대가 대다수입니다.
- 서로 다른 삶의 배경과 성공 경험을 가진 두 세대는 조직 문화와 생산성에 영향을 주고 있습니다.
- 앞으로 조직은 X세대와 MZ세대가 어떻게 소통하고 협업할 것인지가 매우 중요한 미션이 될 것입니다.



◆ 기업 5곳 중 2곳이 세대 갈등으로 퇴사합니다 ◆

세대갈등으로 퇴사한 적이 있다

세대갈등 원인 퇴사자 비율



202007기업37개사설문조사\_사람인

# 1. 교육 개요 및 목표

## 2. 교육 목표

- X세대와 MZ세대가 조직에서 함께 일하는 시대가 왔습니다.
- X세대와 MZ세대 간 소통과 협업이 이뤄지기 위해선 데스크 교육보다, **INDOOR & OUTDOOR 프로그램이** 필요합니다.
- 이 교육을 통해 아래와 같이 3가지를 달성할 수 있도록 구성하였습니다.

### ★ 친밀감 형성

조직 내 X세대와 MZ세대가  
접촉하는 기회의 장인 만큼,  
자연스럽게 서로를 알아가고  
친밀해질 수 있도록 구성

### ★ 소통과 협력

조직 내 X세대와 MZ세대가  
소통하고 협력하는 체험의 장인 만큼,  
서로를 존중하는 소통과 문제해결을  
위한 협력을 통해 목표를 달성

### ★ 성취감 향상

조직 내 X세대와 MZ세대가  
함께 미션을 수행하며 목표를 달성하는  
성취의 장으로, 최종 미션을 해결하여  
뿌듯함과 성취감을 얻음

## 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 도입**하였습니다.

### 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



#### 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



#### 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



## 3. 교육 추진 방향

- MZ세대가 선호하는 교육 형태를 반영하여 길고 따분한 교육을 지양하고, **마이크로러닝 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

#### 마이크로러닝

**×** 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 😊

엑지트(XZ:it)



## II

## 교육 특징

### 1. 유니크 포인트 5가지





## 1. 유니크 포인트 57가지

### Point. 1 ▶ 엑지트만의 유니크한 게이미피케이션

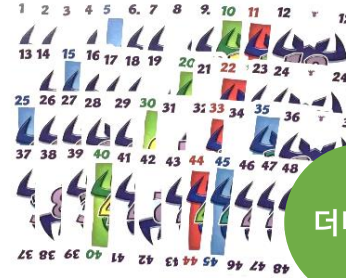
MZ세대가 가장 좋아하는 방식의 활동과 워크샵으로 MZ몰입감 높은 게임 도구를 활용하여 팀 시너지와 단합력을 상승시킵니다.



암호해독기



타워오브  
파워



더마인드



다양한  
게임 도구



줌인



내이름은

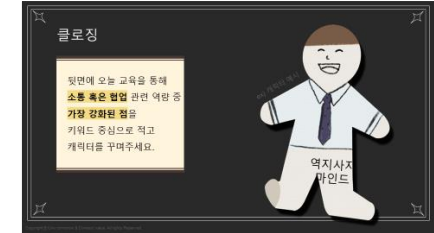
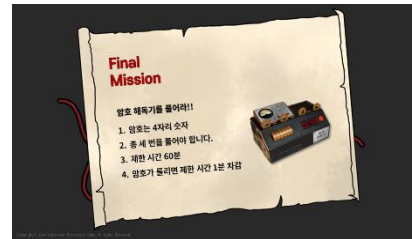
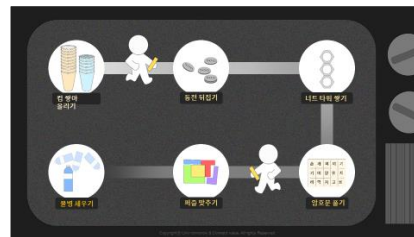
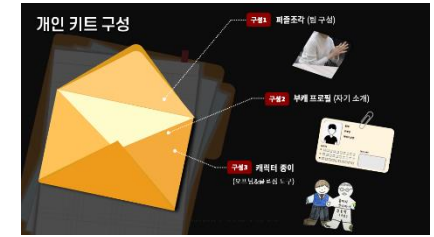
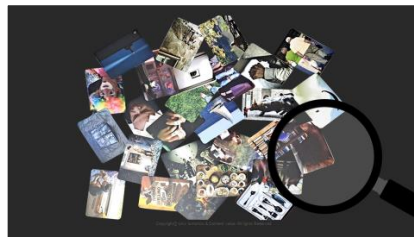
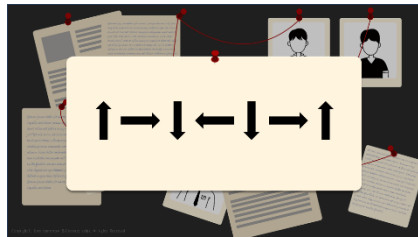


컨셉트

## 1. 유니크 포인트 57가지

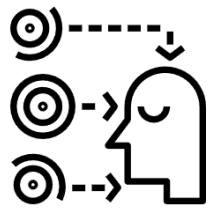
### Point. 2 ▶ 엑지트만의 유니크한 교안

500여 페이지의 교안은 대학내일 MZ세대 콘텐츠 디자이너가 직접 디자인하였고 모든 강사가 동일한 교안으로 완성도 높은 강의를 진행합니다.



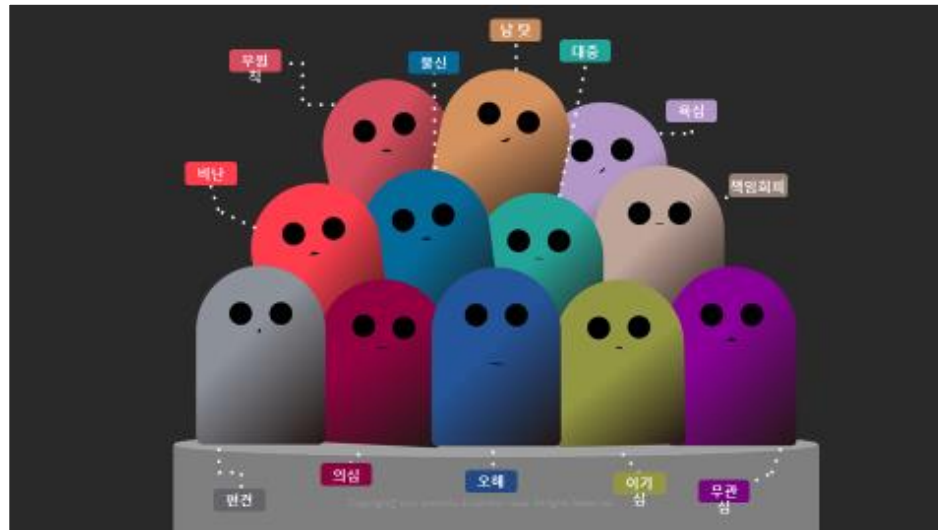
### 1. 유니크 포인트 5가지

#### Point. 3 ▶ 몰입을 이끄는 세계관 도입



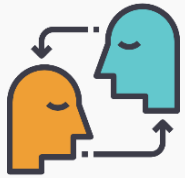
X세대와 MZ세대가 협력하여 시작부터 끝까지 몰입할 수 있는 세계관을 조성합니다.  
조직을 방해하는 빌런들이 등장하고, 빌런들을 해치우고 조직을 구해야 하는  
팀 미션을 부여 받습니다.

마지막 순간까지 팀 미션을 완료하기 위해 최선의 방법을 강구할 것입니다.



### 1. 유니크 포인트 5가지

#### Point. 4 X세대의 마음을 MZ세대 방식으로



XT세대와 MZ세대, 인정과 화합에 초점을 맞춰 세대가 다르고 용어가 다르지만 소통의 가치를 공유할 수 있도록 칭찬과 격려, 응원과 화합의 메시지를 나눌 수 있는 시간을 적극 마련합니다.

#### Point. 5 고객사에 적합하도록 커스터마이징



고객사의 상황을 적극적으로 반영하여 더 높은 완성도를 지향합니다.  
소통과 협력 키워드를 체험하는 프로그램으로  
어떤 영역을 더 강조할 것인지에 따라 모듈 구성이 가능합니다.

만나서 반가워, 잘 부탁해 😊

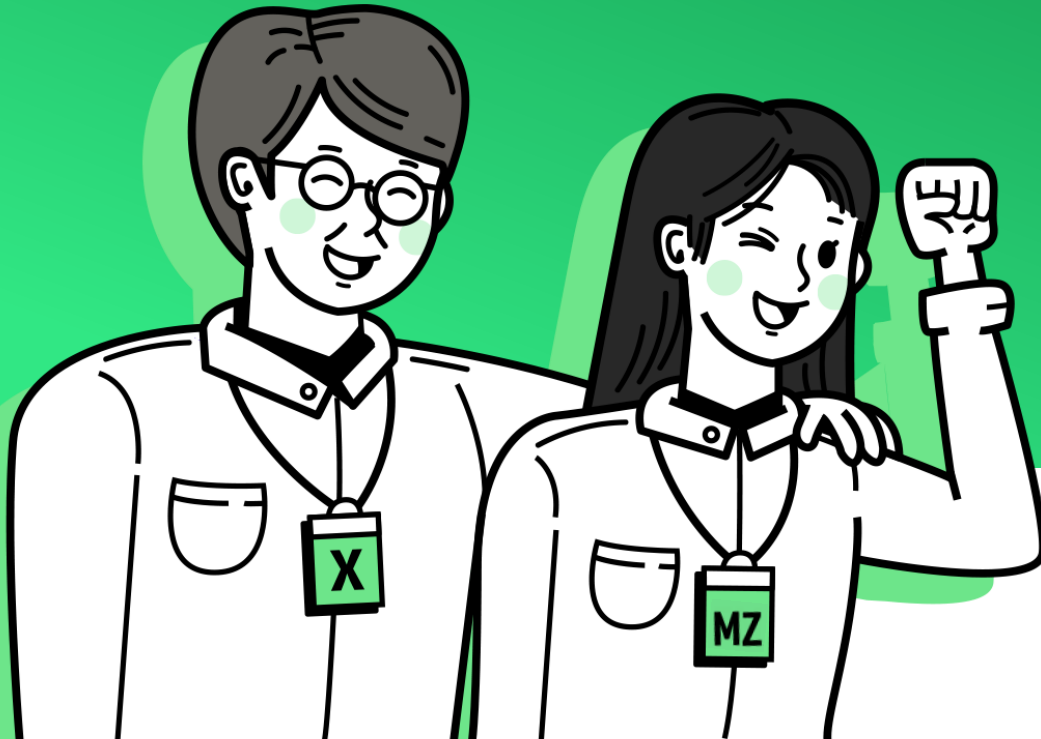
엑지트(XZ:it)



### Ⅲ

## 교육 내용

1. 엑지트 프로그램 구성
2. 엑지트 프로그램 세부 내용



# III. 교육 내용



## 1. 엑지트 프로그램 구성




- 엑지트 교육 과정은 **게임을 통해 조직 내 소통&협업을 방해하는 12가지의 빌런을 제거하는** 프로그램입니다.
- X세대와 MZ세대가 함께 미션을 수행**하며, **소통과 문제해결을 위한 협력**을 통해 **목표를 달성**하여 성취감을 얻을 수 있습니다.

대상 : X-MZ | 인원 : 20~30명 | 시간 : 8H | 주강사 + 보조강사 | 팀별 운영

모듈	목적	내용						시간
오프닝	팀 구성 문제인식	<ul style="list-style-type: none"> <li>오프닝 아이스브레이킹 : 미션 카드를 획득하라</li> <li>팀 구성 및 아이스브레이킹</li> </ul>						1.0H
12가지 모듈	게임을 통해 소통 & 협업을 방해하는 빌런 제거하기	소통 미션			협업 미션			모듈별 0.5H (선택가능)
		빌런	활동	메시지	빌런	활동	메시지	
		무관심	인터뷰 게임	상대방에게 관심 갖기	대충	내 이름은?	자기 과제와 역할에 충실하기	
		불신	블록 만들기	상대방을 믿고 행동하기	독단	더마인드	팀의 성공을 위한 이해심 가지기	
		왜곡	그림 릴레이	명확하고 정확하게 표현하기	무논리	검색게임	합의할 수 있는 근거 제시하기	
		편견	관찰 게임	몰랐던 상대방의 모습을 발견하기	남 탓	기억의 미로	리더와 팔로워의 역할 동시에 하기	
		방관	Zoom In	역지사지로 생각하며 경청하기	이기심	타워 오브 파워	팀의 관점에서 생각하고 행동하기	
		오해	픽토그램	상대방의 눈높이에서 이야기하기	비난	칭찬 게임	장점을 칭찬하며 시너지 발휘하기	
클로징	최종 문제 해결 마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>암호해독기 힌트 확인, 암호해독기 풀이</li> </ul>						1.0H

## 2. 엑지트 프로그램 세부 내용

소통미션      협업미션

인터뷰 게임 <span style="float: right;">난이도 ★☆☆ 활동성 ★☆☆</span>		
 <b>무관심</b>	세대 차이, 개인주의, 경직된 조직 문화 등으로 인해 발생하는 무관심 빌런 → 주인공에 대한 사소한 것부터 질문으로 알아가며 소통의 분위기를 조성하는 게임	
게임설명		
	게임 규칙을 설명한 뒤 주인공을 인터뷰한다.	강사가 주인공에게 질문하고, 주인공이 쓴 답을 팀원들이 맞힌다.
추가설명	주인공 선정 : 팀원 중 가장 나이가 많은 사람, 팀원 중 가장 나이가 어린 사람	주인공에게 하는 질문 예시 : 생일 / MBTI / 좋아하는 영화 / 주말에 한 일 / 올해 목표

내이름은? <span style="float: right;">난이도 ★★☆☆ 활동성 ★★☆☆</span>		
 <b>대충</b>	각자 역할 맞는 일에 대해 책임을 지지 않아 발생하는 대충 빌런 → 역할 분배를 통해, 각자 맡은 임무에 충실히 미션 수행하는 게임	
게임설명		
	카드를 받아 이마 위에 대고 사람을 만나 가위바위보를 하고 이긴 사람이 질문한다.	인물을 알았다면 자기 자리에 돌아와 앉는다.
추가설명	자기 조원은 만날 수 없으며 인물을 알았다면 자리로 돌아와 카드를 뒤집어 내려놓음 조원 모두가 자리에 앉고 정답이 동일하면 점수 획득	주제 예시 올림픽 / 어벤져스 / 바다 / 하늘 / 한국

## 2. 엑지트 프로그램 세부 내용

소통미션      협업미션

블록 만들기		난이도 ★★★ 활동성 ★★★
<p><b>불신</b></p>	<p>상대방을 신뢰하지 않아서 발생하는 불신 빌런 → 팀원이 전달하는 정보를 믿고 수행하며 목표를 달성하는 소통 게임</p>	
<p>게임설명</p>	<p>설계자, 관리자, 건축가 역할을 정하고, 도구를 준비한다.</p>	<p>설계자와 관리자의 설명대로 건축가는 블록을 만든다.</p>
	<p>추가설명</p> <p>설계자 : 목표를 확인하되 말을 할 수 없다. 관리자 : 설계자의 의도를 건축가에게 말로 전달한다. 건축가 : 시야를 가린 상태에서 관리자의 말로 블록을 만든다.</p>	

더마인드		난이도 ★★★ 활동성 ★★★
<p><b>독단</b></p>	<p>자신의 성격이나 스타일만 고집해서 발생하는 독단 빌런 → 팀원의 스타일을 이해하는 정도에 따라 성공 횟수가 많아지는 협력 게임</p>	
<p>게임설명</p>	<p>더 마인드 규칙 설명을 듣고 연습 게임을 진행한다.</p>	<p>104장의 숫자 카드를 소진할 때까지 본 게임을 진행한다.</p>
	<p>추가설명</p> <p>팀원은 숫자 카드를 1장씩 받는다. 말을 하거나 상의 할 수 없으며, 자기 카드의 숫자를 알려줘서는 안 된다.</p>	<p><b>성공</b> : 팀원은 자신의 카드를 오픈하는데 오름차순이어야 한다. <b>실패</b> : 진행 도중 오픈한 카드가 오름차순이 어긋나면 실패</p>



## 2. 엑지트 프로그램 세부 내용

소통미션      협업미션

그림 릴레이		난이도 ★★★ 활동성 ★★★
<p><b>왜곡</b></p>	<p>메시지를 전달하는 과정에서 발생하는 왜곡 빌런 → 키워드를 알기 쉽게 그림을 전달하는 소통 게임</p>	
게임설명		
	<p>키워드를 팀원들에게 그림으로 전달한다.</p>	<p>정답을 알았다면 감사에게 말한다. 릴레이 방식으로 다음 팀원이 진행</p>
추가설명	<p>키워드는 총 8개 릴레이 방식으로 진행하여 모든 팀원들이 그림 그리는 역할을 수행한다.</p>	<p>그림 릴레이 키워드 예시 서울 / 노래 / 친구 / 꿈 / 행복</p>

검색게임		난이도 ★★★ 활동성 ★★★
<p><b>무원칙</b></p>	<p>사실이나 근거 없이 주장만 앞세우거나 프로세스가 정리되지 않았을 때 발생하는 무논리 빌런 → 의사 결정의 과정에서 근거를 제시하고 판단하는 연습을 하는 협력 게임</p>	
게임설명		
	<p>제시하는 주제와 관련된 단어를 찾는 아이디어 회의를 진행한다.</p>	<p>구글에서 검색하여 검색량을 도출하고 비교한다.</p>
추가설명	<p>주제와 관련하여 검색량이 가장 많이 나오는 단어를 찾는다. 중복되는 경우 탈락한다.</p>	<p>검색 게임 주제 예시 회사명 / 업무 관련 / 트렌드</p>

## 2. 엑지트 프로그램 세부 내용


소통미션      협업미션




관찰 게임		난이도 ★★★ 활동성 ★☆☆
<p><b>편견</b></p>	<p>겉모습이나 이미지로만 사람을 판단하는 경우에 발생하는 편견 빌런</p> <p>→ 대상에 대한 정보를 근거로 주인공이 누구인지 알아내는 소통 게임</p>	
<p><b>게임설명</b></p>		
	<p>다양한 질문에 대한 답변 목록을 작성한다.</p>	<p>답변 목록을 듣고 주인공이 누구인지 알아낸다.</p>
<p><b>추가설명</b></p>	<p>답변은 8개를 작성하며, 팀원끼리 공유한다. 답변 목록을 듣고 주인공이 누구인지 맞았다면 점수를 획득한다.</p>	<p>아무도 주인공을 맞지 못했다면 주인공 팀이 점수를 획득한다.</p>

기억의 미로		난이도 ★★★ 활동성 ★★★
<p><b>남 탓</b></p>	<p>자신의 역할과 책임을 다하지 않고 저조한 성과의 원인을 타인에게서 찾을 때 발생하는 남 탓 빌런</p> <p>→ 팀의 목표 달성을 위해 팀원 각자 역할에 대한 책임을 수행해야 하는 협력 게임</p>	
<p><b>게임설명</b></p>	<p>단계별 문제지</p>	
	<p>미로판을 확인하고 미로 경로를 작성한다.</p>	<p>숨겨진 미로 경로를 기억하여 미로에서 탈출한다.</p>
<p><b>추가설명</b></p>	<p>미로 경로는 총 12칸으로 작성. 미로에서 탈출하는 과정에서 최소 시간, 최소 시도를 기록한다.</p>	<p>팀원이 이동한 경로를 기억하여 탈출 루트를 개척한다.</p>

## 2. 엑지트 프로그램 세부 내용

소통미션      협업미션

ZOOM IN		난이도 ★★★ 활동성 ★★★
 <p><b>방관</b></p>	<p>프로젝트 수행 시 최소한의 역할이나 책임을 수행하려 할 때 발생하는 방관 빌런 → 팀원 모두 적극적으로 나서서 생각하고 설명해야 하는 소통 게임</p>	
게임설명		
	Zoom In 그림 카드를 1장씩 받은 다음 자신의 그림을 설명한다.	올바른 순서에 맞게 Zoom In 그림 카드를 정렬시킨다.
추가설명	Zoom In 카드는 30장 제한된 시간 동안 본인의 그림에 대해 설명한다.	팀원 모두의 설명을 경청하며 Zoom In 카드의 규칙을 찾고 올바른 순서에 맞춰서 정렬한 다음 카드를 오픈한다.

타워오브파워		난이도 ★★★ 활동성 ★★★
 <p><b>욕심</b></p>	<p>팀의 균형이나 공동의 이익을 고려하지 않고 본인만 생각할 때 발생하는 욕심 빌런 → 팀원 간의 균형을 맞추기 위해 양보하거나 소통해야 하는 협력 게임</p>	
게임설명		
	타워오브파워 규칙 설명을 듣고 역할과 전략을 세운다.	타워 재료를 이동하여 타워를 쌓는다.
추가설명	지시하는 리더를 정한다. 제한된 시간 동안 타워 재료를 이동하여 지정된 위치에 쌓는다.	가장 높은 타워를 만드는 팀이 승리한다.

## 2. 엑지트 프로그램 세부 내용

소통미션

협업미션

픽토그램		난이도 ★★★ 활동성 ★★★
<p><b>오해</b></p>	<p>개념 차이, 표현 방식, 경청 부족, 외부 환경 등으로 인해 발생하는 오해 빌런 → 공통 개념으로 공유하는 픽토그램을 활용하여 문제를 풀어나가는 소통 게임</p>	
게임설명		
	<p>픽토그램 규칙 설명을 듣고 도구를 받아 준비한다.</p>	<p>문제 카드를 받은 다음 픽토그램을 활용하여 설명한다.</p>
추가설명	<p>픽토그램은 인물, 건물, 사건, 물건, 색상, 크기, 개념 등을 그림으로 표현한 도구</p>	<p>세대와 관련된 문제 카드를 픽토그램을 활용하여 설명하며, 제한된 시간 동안 릴레이 방식으로 진행한다.</p>

칭찬 게임		난이도 ★★★ 활동성 ★★★
<p><b>비난</b></p>	<p>부정적인 관점으로 상대방을 바라볼 때 발생하는 비난 빌런 → 칭찬, 응원, 격려 등 긍정적인 메시지를 활용하여 점수를 획득하는 협력 게임</p>	
게임설명		
	<p>메시지 카드에 전하고 싶은 메시지를 작성한다.</p>	<p>메시지 카드를 읽고 건네며 점수 획득에 성공했는지 확인한다.</p>
추가설명	<p>메시지 작성 예시 ~ 감사합니다 / ~ 덕분입니다 / ~ 존경합니다 / ~ 최고입니다 / ~ 좋았습니다</p>	

만나서 반가워, 잘 부탁해 😊

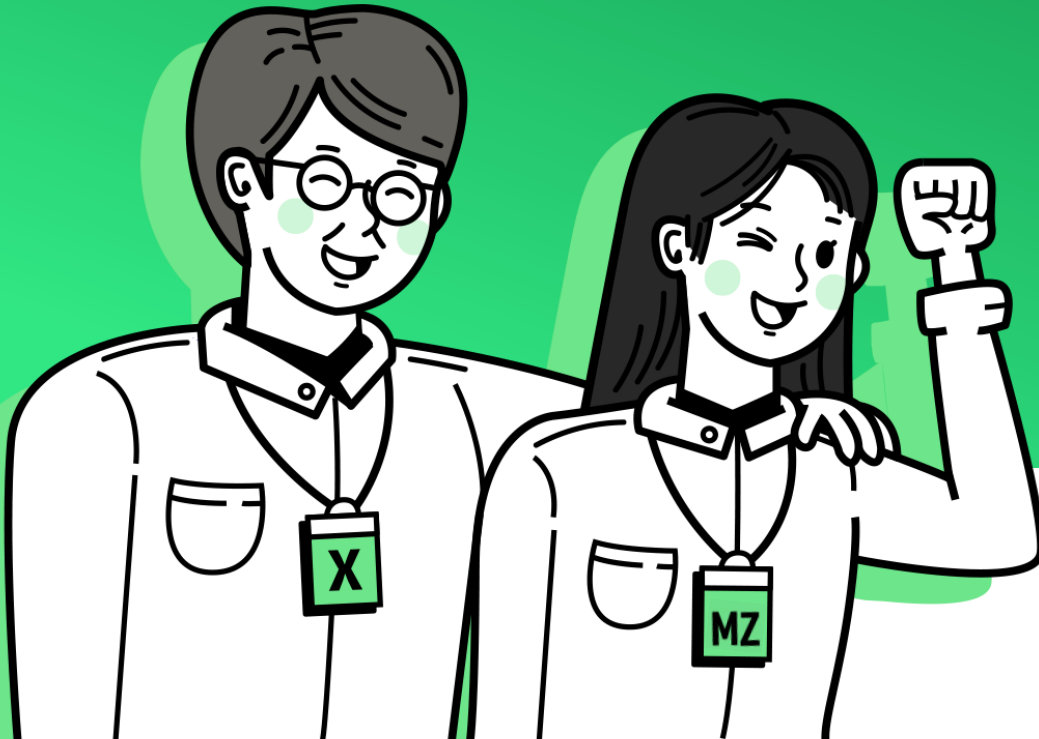
엑지트(XZ:it)



## IV

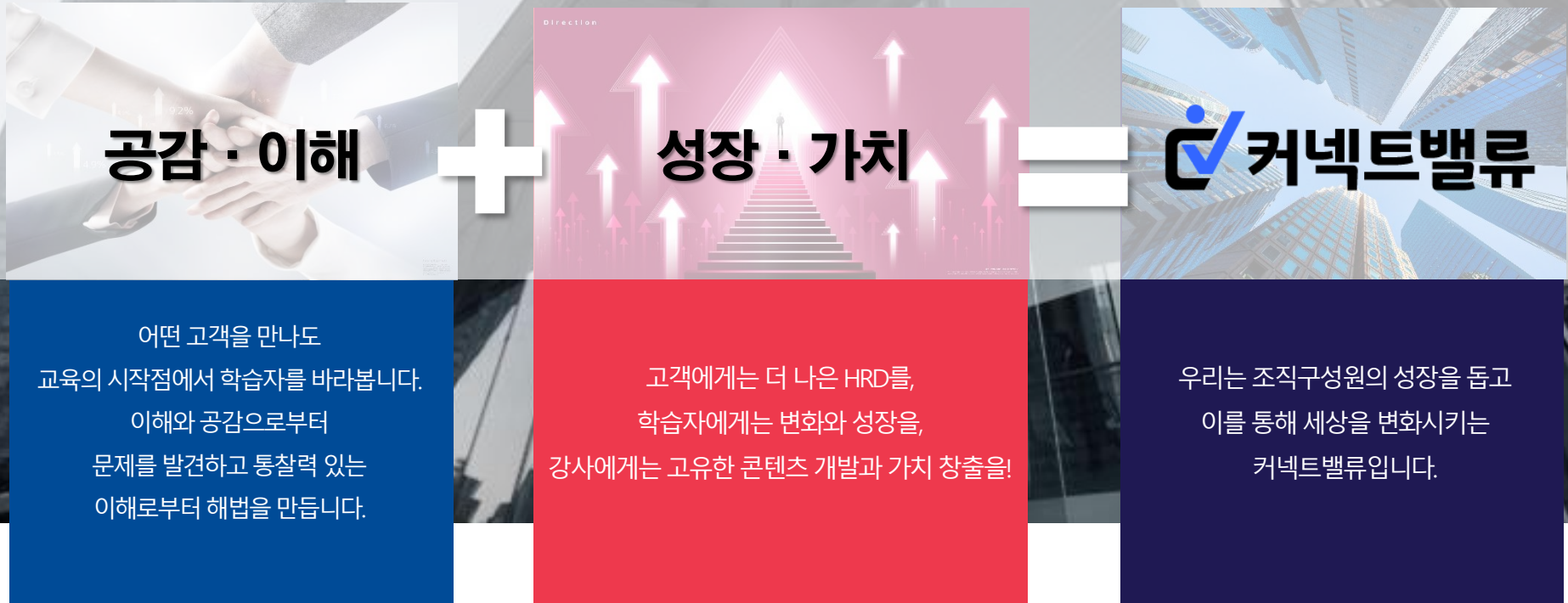
## 회사 소개

1. 커넥트밸류 소개
2. 커넥트밸류 차별화
3. 주요 사업영역
4. 일반현황
5. 주요 조직도
6. 주요 고객사

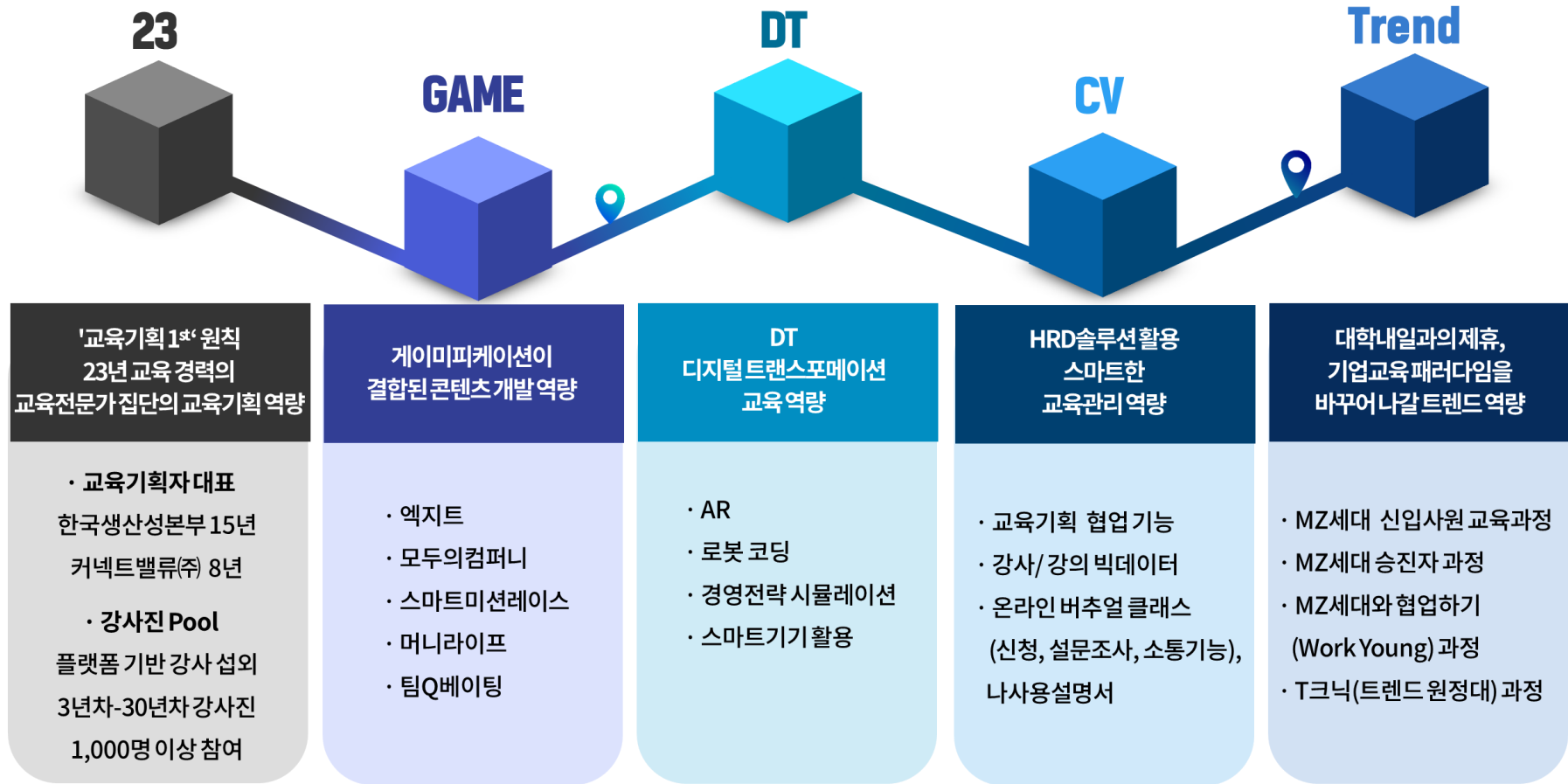


## 1. 커넥트밸류 소개

기업과 강사, 학습자의 가치를 잇다.  
끊임없이 진화하는 **에듀테크 벤처기업 커넥트밸류**입니다.



## 2. 커넥트밸류 차별화



## 3. 주요 사업영역

1천여명의 전문가들과 함께 오직 고객사의 성공과 행복만을 가슴에 담고  
철저한 고객 니즈 기반의 최적 솔루션을 지향합니다.

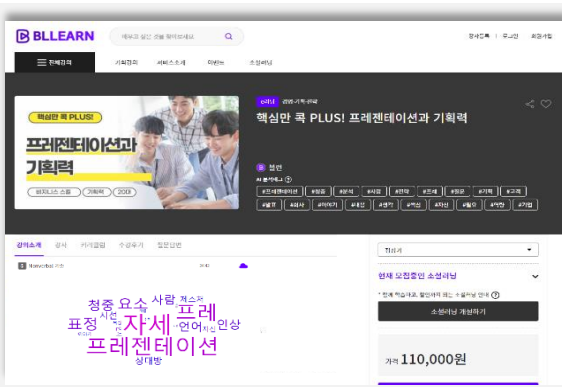


### 컨설팅

교육과정개발  
기업교육·HRD기획  
MZ세대 특화교육

### 플랫폼

강사팬페이지  
강의문의  
마이크로러닝 오픈마켓



### 솔루션

AI기반러닝레이션  
LMS·블렌디드러닝

### 이러닝

사업주훈련·평생교육원  
이러닝콘텐츠제작





## 4. 일반현황

회사명	커넥트밸류 주식회사
대표이사	양용훈
업태 종목	교육서비스업 · 교육컨설팅 · 위탁교육훈련
사업분야	- 컨설팅: 기업교육 · HRD기획 · 교육과정개발 · MZ세대 특화교육 - 플랫폼: 강사 팬페이지 · 강의 문의 · 마이크로러닝 오픈마켓 - 솔루션: AI기반 러닝큐레이션 · LMS · 블렌디드러닝 - 이러닝: 사업주훈련 · 이러닝 콘텐츠 제작 · 평생교육원
주소	서울시 강남구 논현로 509, 송암2빌딩 10층
대표번호	02-6080-3379
설립연도	2016년
홈페이지	www.connectvalue.net



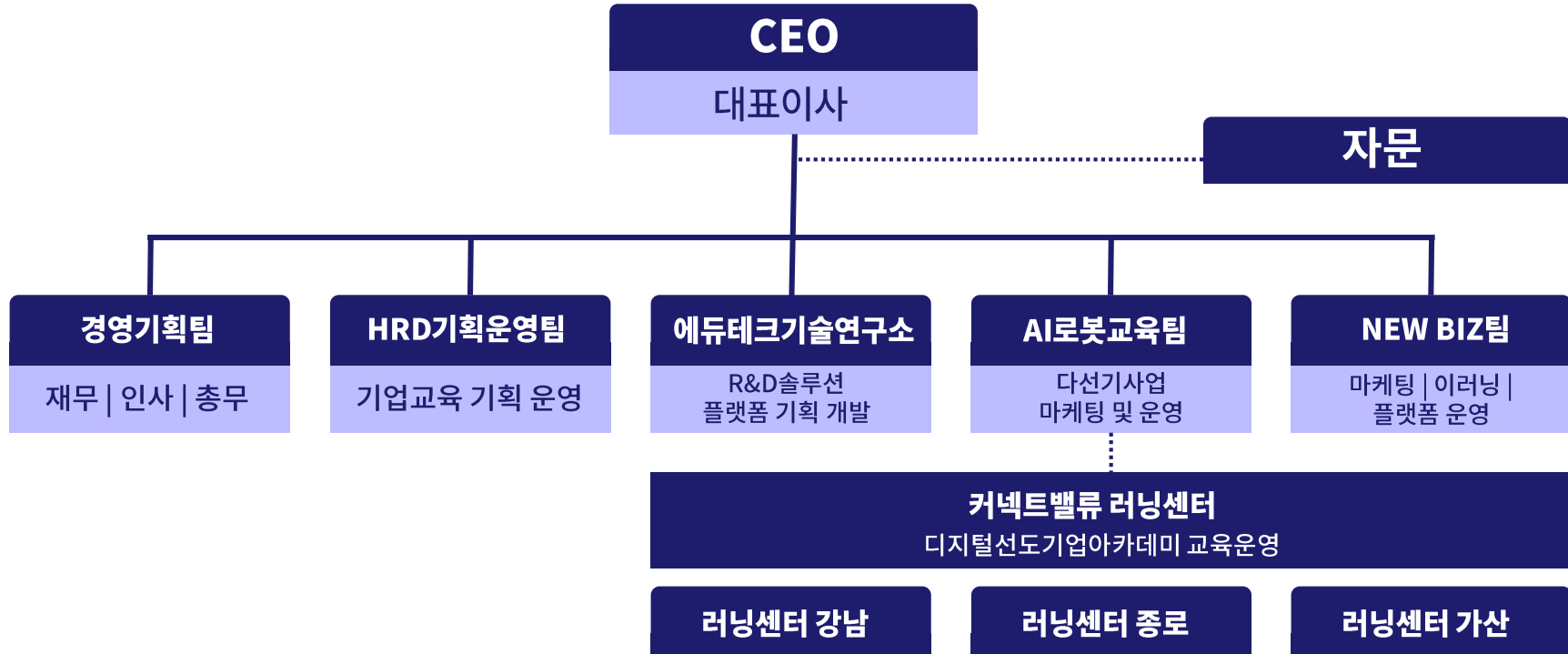
## History

- 2016. 07. 행복한성공컨설팅(주) 법인 설립
- 2017. 12. 기술신용보증기금 벤처기업 인증
- 2018. 05. 중소벤처기업부 세대융합창업캠퍼스 연구과제 선정(HRD 플랫폼)
- 2018. 06. 중소벤처기업부 창업성장기술개발 연구과제 선정(빅데이터 분야)
- 2018. 07. 기술평가 우수기업 인증 (나이스평가정보)
- 2018. 07. 서울시 우수 스타트업 선정 (서울산업진흥원)
- 2019. 01. 빅데이터 기반 HRD 플랫폼 커넥트밸류 OPEN
- 2019. 07. 빅데이터를 이용한 강의서비스 제공장치 특허 등록 (10-2004188호)
- 2019. 08. GS 1등급(Good Software) 획득 (한국정보통신기술협회)
- 2019. 11. MZ세대 신입사원 교육 “만반잘부Class” 론칭 (커넥트밸류x대학내일)
- 2020. 02. 법인명 변경 (커넥트밸류(주))
- 2020. 06. 기술평가 우수기업 인증(T3등급) 지능형 학습지원관리기술분야
- 2020. 06. 중소벤처기업부 창업도약패키지 연구과제 선정 (O2O 교육플랫폼)
- 2020. 09. 과학기술부 AI데이터바우처 연구과제 선정 (AI 교육매칭 큐레이션)
- 2020. 10. 중소벤처기업부 창업성장기술개발 연구과제 선정 (AI 러닝 큐레이션)
- 2021. 01. K-비대면 서비스 바우처 공급기업 선정 (비대면 교육)
- 2021. 03. 이러닝 촬영 전용 스튜디오/ 비대면강의실 오픈
- 2021. 06. 고용노동부 직업능력개발 훈련기관(원격훈련) 설립 인증
- 2021. 11. ‘기업교육강사’, ‘비대면교육전문가’, ‘메타버스 교육전문가’ 자격증 과정 론칭
- 2021. 12. MZ세대 승진자교육, 조직활성화 교육 ‘만반잘부 Classes’ 론칭
- 2022. 01. 일자리창출 우수기업 선정
- 2022. 04. **대한민국 인적자원개발 대상 수상**
- 2022. 07. AI 기반 러닝큐레이션 솔루션 LMS 런칭
- 2023. 03. 관광기업 혁신바우처 제공기업 선정 (2년 연속)
- 2023. 06. **대한민국 인적자원개발 대상 수상(2년 연속)**
- 2023. 11. 커넥트밸류 자체 강의장 14개 구축 (강남, 구로, 종로)
- 2023. 12. 고용노동부 K-DT AI로보틱스 과정 운영
- 2024. 04. 온오프 블렌디드러닝 에듀게임 5종 ‘커넥트플레이’ 론칭
- 2024. 10. **대한민국 인적자원개발 대상 수상(3년 연속)**
- 2024. 12. 만반잘부 2세대 온보딩 과정, 모두의 Hospital 론칭



## 5. 주요 조직도

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



## 6. 주요 고객사 : 민간기업

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

The following is a list of the companies whose logos are displayed in the grid:

- SAMSUNG 삼성전자, SAMSUNG 삼성카드, SAMSUNG 르노삼성자동차, SAMSUNG 삼성화재, SAMSUNG 강북삼성병원, SAMSUNG 삼성서울병원, 삼성SDI, SAMSUNG JW 홀딩스
- HYUNDAI HYUNDAI TRANSYS, Hyundai Card, LG디스플레이, LG유플러스, LG CNS, SK 하이닉스, SK 플레닛, POSCO 포스코건설
- GS에너지, GS EPS, GS파워, LOTTE CHEMICAL, LOTTE CULTUREWORKS, LOTTE, 한화손해보험, 한화시스템
- SAE-A, Ford Go Further, S-OIL, 신세계아이앤씨, SHINSEGAE TV SHOPPING, 아워홈, DEERFOS, NICE페이먼츠, NICE, HMM
- 신한카드, 하나금융티아이, 하나생명, DB금융투자, KOREAN RE, IGIS 이지스자산운용, MIRAE ASSET 미래에셋자산운용, MIRAE ASSET 미래에셋대우, 'TORAY' 도레이첨단소재
- LS SEMES, 대우전자, 대보정보통신, Genomictree (주)자노믹트리, Smartro, CHANGSHIN, OCI, WISEiTECH
- kt, KT&G, Pernod Ricard, Nexn 넥센타이어, kyungshin, DRB, 동서식품, Kraft Heinz, goorm
- KIDARI STUDIO, CJ 프레시웨이, KSNET, SAMIL 삼일회계법인, LUXROBO, EMBRAIN a Macromill Group company, Bagelcode, GOLFZON
- KEA 대한전기협회 KOREA ELECTRIC ASSOCIATION, KCA 한국방송통신전파진흥원, 명지병원 MYONGJI HOSPITAL, SAKATA KOREA, ESTsoft, 노무법인 유엔, AMOREPACIFIC CORPORATION
- Seoul Design 서울디자인재단, 11번가, 헤럴드경제, 대학내일, Bullson, Amway, 사임당화장품, 재단법인 행복한에코폰, Smilegate Stove

# IV. 회사소개



## 6. 주요 고객사 : 공기업 및 공공기관

컨설팅과 교육의 Quality 중요성을 믿고 신뢰해주신 고객사분들에게 “기대했던 그 이상의 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)