

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

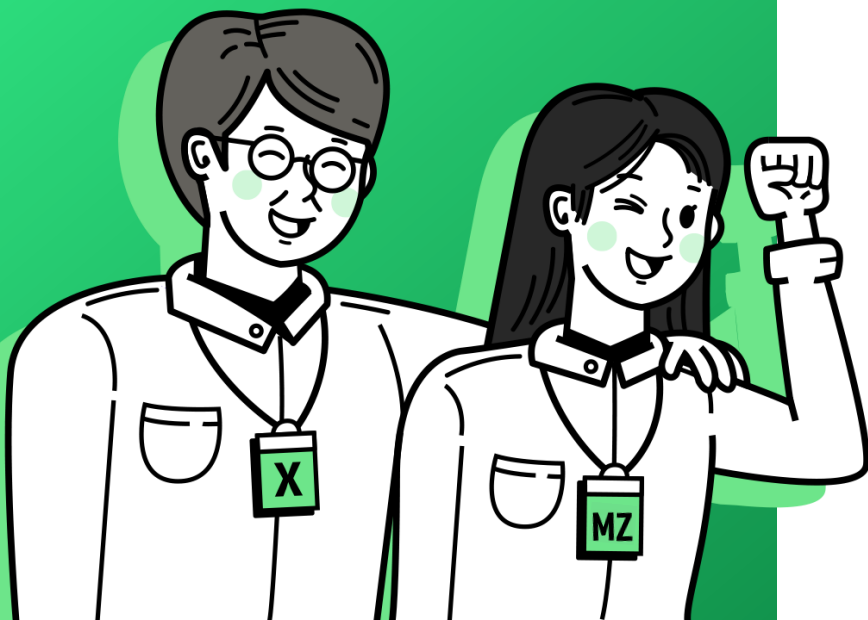
1. 유니크 포인트 5가지

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 😊

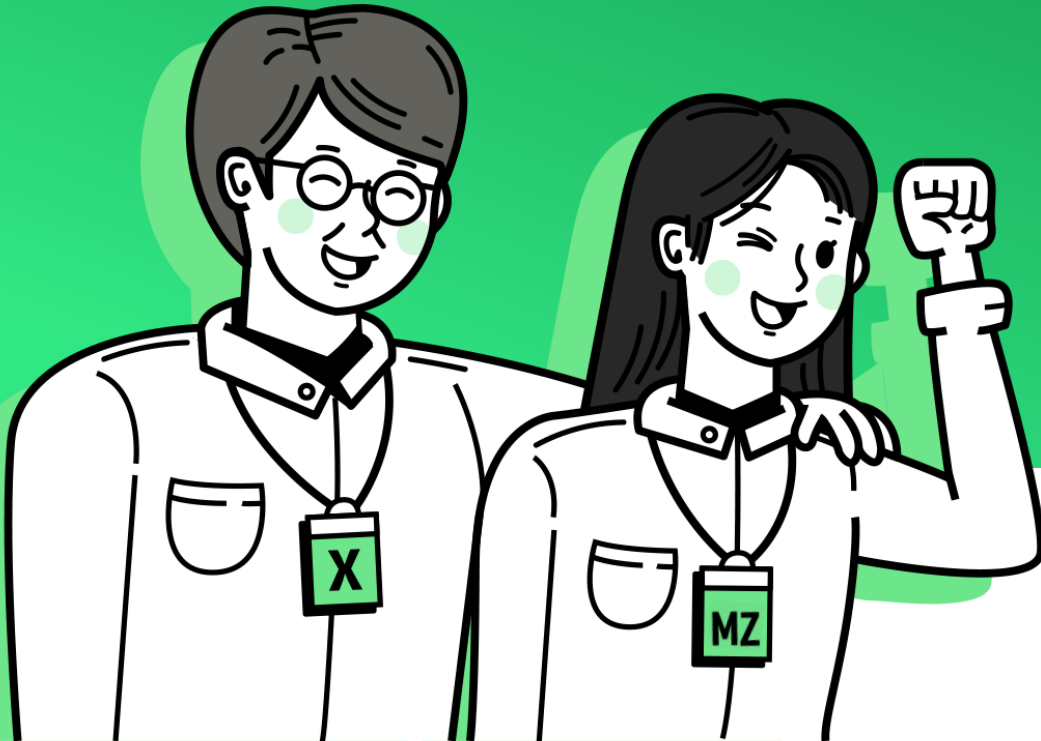
엑지트(XZ:it)



I

교육 개요 및 목표

1. 교육 추진 배경
2. 교육 목표
3. 교육 추진 방향



1. 교육 추진 배경

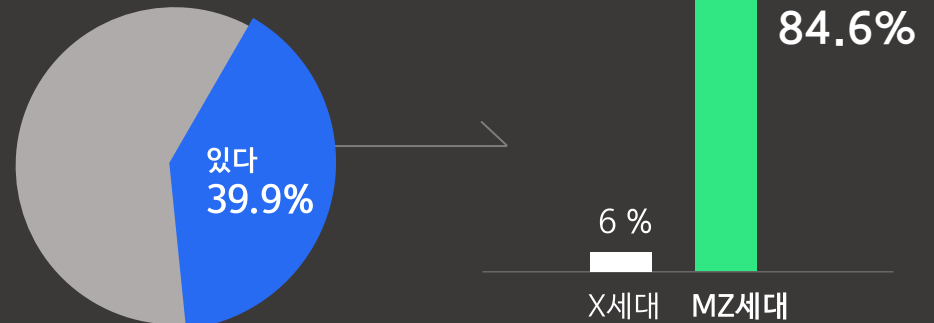
- 서로 다른 X세대와 MZ세대가 공존하는 조직에서, **소통과 협업의 어려움**은 어쩌면 당연한 문제입니다
- 기업의 39.9%가 '세대 갈등으로 퇴사한 직원이 있다고 답했으며, **퇴사자의 84.6%(복수응답)가 MZ세대**가 대다수입니다.
- 서로 다른 삶의 배경과 성공 경험을 가진 두 세대는 조직 문화와 생산성에 영향을 주고 있습니다.
- 앞으로 조직은 X세대와 MZ세대가 어떻게 소통하고 협업할 것인지가 매우 중요한 미션이 될 것입니다.



◆ 기업 5곳 중 2곳이 세대 갈등으로 퇴사합니다 ◆

세대갈등으로 퇴사한 적이 있다

세대갈등 원인 퇴사자 비율



202007기업373개사설문조사_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 😊

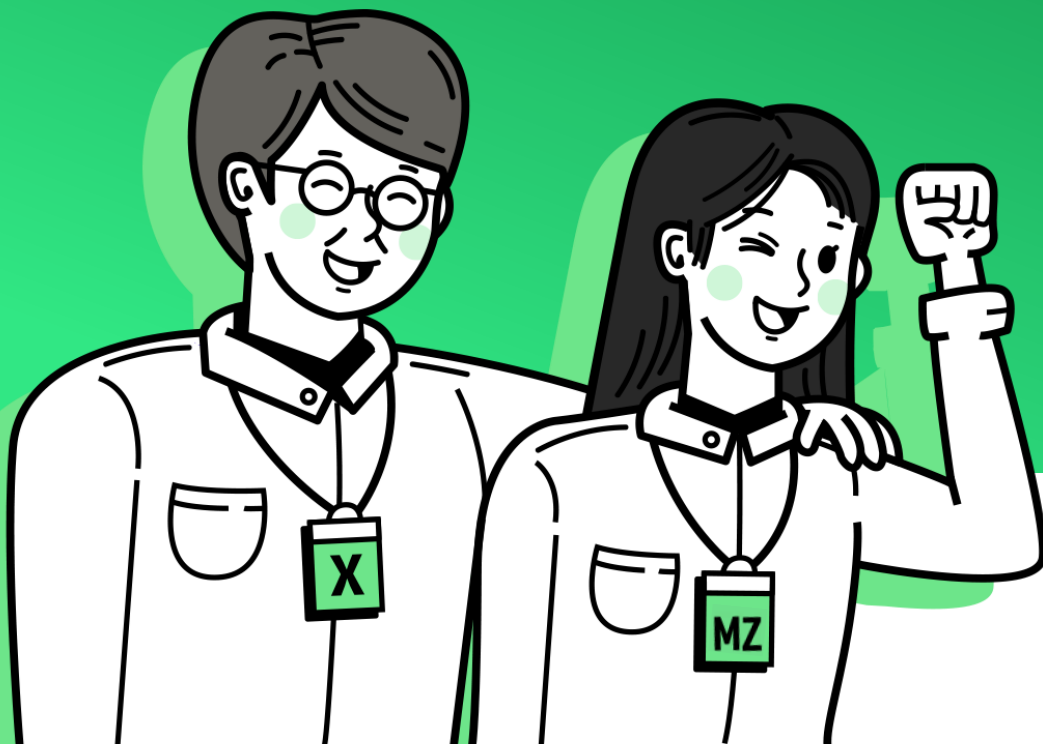
엑지트(XZ:it)



II

교육 특징

1. 유니크 포인트 5가지



II. 교육 특징

1. 유니크 포인트 57가지

Point. 1 ▶ 엑지트만의 유니크한 게이미피케이션

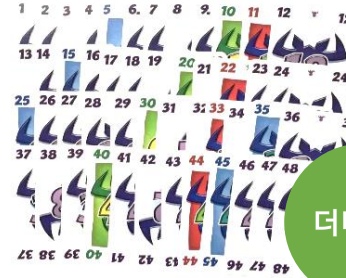
X세대와 MZ세대가 함께 참여할 수 있는 방식의 활동과 워크샵으로 진행하며, 몰입감을 높이는 게임 도구를 활용하여 팀 시너지와 단합력을 상승시킵니다.



암호해독기



파이널 미션



더마인드



다양한 게임 도구



줌인



내이름은

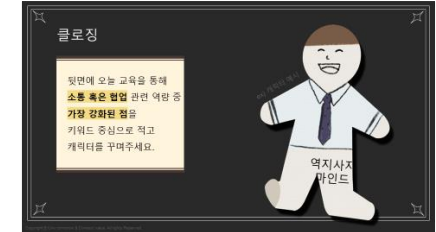
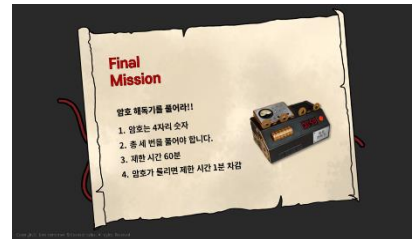
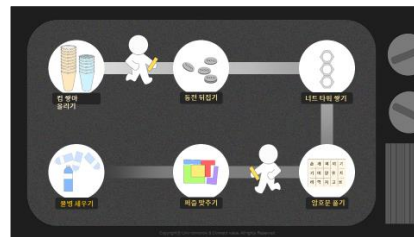
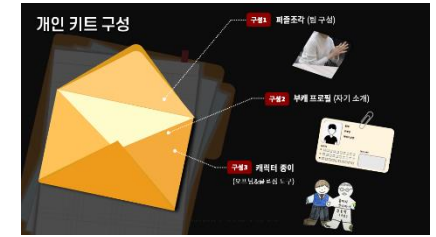
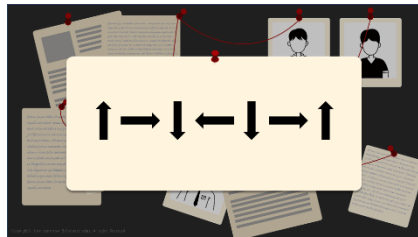


픽토그램

1. 유니크 포인트 57가지

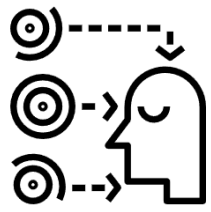
Point. 2 ▶ 엑지트만의 유니크한 교안

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



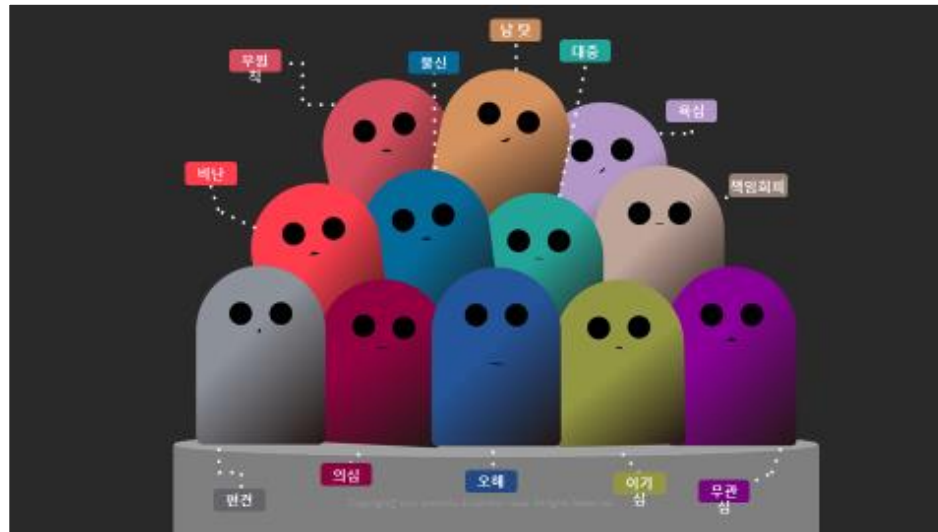
1. 유니크 포인트 5가지

Point. 3 ▶ 몰입을 이끄는 세계관 도입



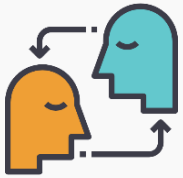
X세대와 MZ세대가 협력하여 시작부터 끝까지 몰입할 수 있는 세계관을 조성합니다.
조직을 방해하는 빌런들이 등장하고, 빌런들을 해치우고 조직을 구해야 하는
팀 미션을 부여 받습니다.

마지막 순간까지 팀 미션을 완료하기 위해 최선의 방법을 강구할 것입니다.



1. 유니크 포인트 5가지

Point. 4 X세대의 마음을 MZ세대 방식으로



X세대와 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 😊

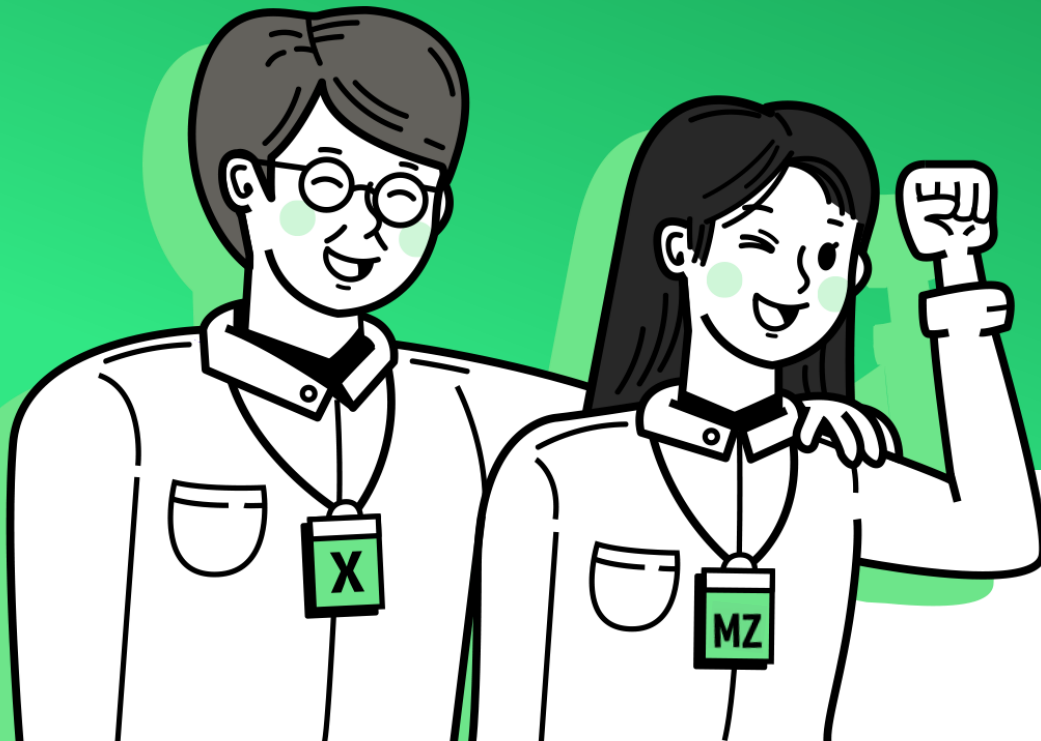
엑지트(XZ:it)



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"> • 오프닝 아이스브레이킹 : 자물쇠를 열고 미션 카드를 획득하라 • 팀 구성 및 아이스브레이킹 : 히어로 프로필 작성 						0.5H
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	추리게임	함의할 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"> • 암호해독기 힌트 확인, 암호해독기 풀이 • 빌런을 물리친 우리 조직의 모습을 포스터로 그리기 						0.5H

2. 엑지트 프로그램 세부 내용

소통미션 협업미션

인터뷰 게임		난이도 ★☆☆ 활동성 ★☆☆
<p>무관심</p>	<p>세대 차이, 개인주의, 경직된 조직 문화 등으로 인해 발생하는 무관심 빌런 → 주인공에 대한 사소한 것부터 질문으로 알아가며 소통의 분위기를 조성하는 게임</p>	
<p>게임설명</p>		
	<p>게임 규칙을 설명한 뒤 주인공을 인터뷰한다.</p>	<p>강사가 주인공에게 질문하고, 주인공이 쓴 답을 팀원들이 맞힌다.</p>
<p>XMZ Point</p>	<p>X세대 1명, MZ세대 1명을 주인공으로 선정하여 진행 상대방을 인터뷰하며 알아갈 수 있는 시간 제공</p>	<p>질문 예시 생일 / MBTI / 추천 콘텐츠 영 화 / 세대 특징 / 장점 단점 / 비전과 목표</p>

대충		난이도 ★☆☆ 활동성 ★☆☆
<p>대충</p>	<p>각자 역할 맞는 일에 대해 책임을 지지 않아 발생하는 대충 빌런 → 역할 분배를 통해, 각자 맡은 임무에 충실히 미션 수행하는 게임</p>	
<p>게임설명</p>		
	<p>내이름은 카드를 한 장씩 받은 다음 앞면을 확인하지 않고 이마에 든다.</p>	<p>다른 사람들을 만나 질문하여 자신의 인물이 누구인지 알아낸다.</p>
<p>XMZ Point</p>	<p>XMZ 각 세대를 대표하는 유명 인물 카드를 활용</p>	<p>인물 예시 서태지 / 유재석 / 이효리 비와이 / 영지 / 미주</p>

2. 엑지트 프로그램 세부 내용




소통미션 협업미션

블록 만들기		난이도 ★★★ 활동성 ★★★
<p>불신</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>설계자는 설명하고, 관리자는 전달하며, 건축가는 블록을 조립한다.</p>
<p>XMZ Point</p>	<p>상호 간의 신뢰가 형성되는 과정을 체험하며 팀 미션을 달성하여 협동심을 향상한다.</p>	<p>서로의 말에 귀 기울이며 역할을 수행해야 하는 것이 핵심 포인트</p>

더마인드		난이도 ★★★ 활동성 ★★★
<p>독단</p>	<p>자신의 성격이나 스타일만 고집해서 발생하는 독단 빌런 → 팀원의 스타일을 이해하는 정도에 따라 성공 횟수가 많아지는 협력 게임</p>	
<p>게임설명</p>		
	<p>숫자 카드를 1장씩 받는다. 말을 하거나 상의 할 수 없으며, 자기 카드의 숫자를 알려줘서는 안 된다.</p>	<p>성공 : 팀의 모든 카드가 오름차순으로 오픈 되어야 한다.</p>
<p>XMZ Point</p>	<p>각자의 성격이나 생각의 차이를 이해하고 기다리는 마음이 필요하다.</p>	<p>빠른 진행, 신속한 의사결정에 익숙한 X세대와 자기만의 속도를 유지하는 MZ세대</p>

2. 엑지트 프로그램 세부 내용

소통미션 협업미션

그림 릴레이		난이도 ★☆☆ 활동성 ★★★
 <p>왜곡</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 강사에게 말한다. 릴레이 방식으로 다음 팀원이 진행</p>
XMZ Point	<p>XMZ 세대 8개의 키워드를 활용하고, 모든 팀원들이 그림 그리는 미션에 참여한다.</p>	<p>키워드 예시 월드컵/스마트폰/구글 유튜브/오징어게임/아이유</p>

추리게임		난이도 ★★★ 활동성 ★☆☆
 <p>무원칙</p>	<p>사실이나 근거 없이 주장만 앞세우거나 프로세스가 정리되지 않았을 때 발생하는 무원칙 빌런 → 의사 결정의 과정에서 근거를 제시하고 판단하는 연습을 하는 협력 게임</p>	
게임설명		
	<p>단서가 되는 6개의 영상을 조원들이 돌아가며 시청한다.</p>	<p>영상의 단서를 조합하여 주제 단어가 무엇인지 추리하여 알아낸다.</p>
XMZ Point	<p>6개의 키워드를 알아내기 위해 XMZ세대가 모두 참여하여 소통하고 협업한다.</p>	<p>각 세대의 유명 영상에 대한 정보를 공유하며 주제 단어를 추리한다.</p>

2. 엑지트 프로그램 세부 내용


소통미션 협업미션




관찰 게임		난이도 ★★★ 활동성 ★☆☆
<p>편견</p>	<p>겉모습이나 이미지로만 사람을 판단하는 경우에 발생하는 편견 빌런 → 대상에 대한 정보를 근거로 주인공이 누구인지 알아내는 소통 게임</p>	
<p>게임설명</p>		
	<p>다양한 질문에 대한 답변 목록을 작성한다.</p>	<p>답변 목록을 듣고 주인공이 누구인지 알아낸다.</p>
<p>XMZ Point</p>	<p>서로에 대한 편견이나 선입견을 줄이기 위해 자세히 관찰하는 자세와 태도가 필요</p>	<p>질문 목록 예시 MBTI/취향/성격/행동 생각/목표/꿈/습관</p>

기억의 미로		난이도 ★★★ 활동성 ★★★
<p>남 탓</p>	<p>자신의 역할과 책임을 다하지 않고 저조한 성과의 원인을 타인에게서 찾을 때 발생하는 남 탓 빌런 → 팀의 목표 달성을 위해 팀원 각자 역할에 대한 책임을 수행해야 하는 협력 게임</p>	
<p>게임설명</p>	<p>단계별 문제지</p>	
	<p>미로판을 확인하고 미로 경로를 작성한다.</p>	<p>숨겨진 미로 경로를 기억하여 미로에서 탈출한다.</p>
<p>XMZ Point</p>	<p>목표 달성을 위해 서로 협력하고 정보를 공유하는 팀워크</p>	<p>탈출 시도의 횟수 제한으로 팀원들의 협력이 필요</p>

2. 엑지트 프로그램 세부 내용

소통미션 협업미션

ZOOM IN		난이도 ★★★ 활동성 ★★★
 <p>방관</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		
	<p>그림 카드를 1장씩 받은 다음 자신의 그림을 설명한다.</p>	<p>올바른 순서에 맞게 그림 카드를 정렬시킨다.</p>
XMZ Point	<p>세대 구분없이 팀 성공을 위해 서로의 정보를 공유하며 소통해야 하는 미션</p>	<p>그림 카드는 32장이 하나의 SET를 이루고 있음</p>

타워오브파워		난이도 ★★★ 활동성 ★★★
 <p>욕심</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		
	<p>타워오브파워 규칙 설명을 듣고 역할과 전략을 세운다.</p>	<p>타워 재료를 이동하여 타워를 쌓는다.</p>
XMZ Point	<p>서로 간의 균형을 맞추며 협업을 통해 미션 목표를 달성하기</p>	<p>5개의 타워를 먼저 쌓는 팀이 승리</p>

2. 엑지트 프로그램 세부 내용

소통마션

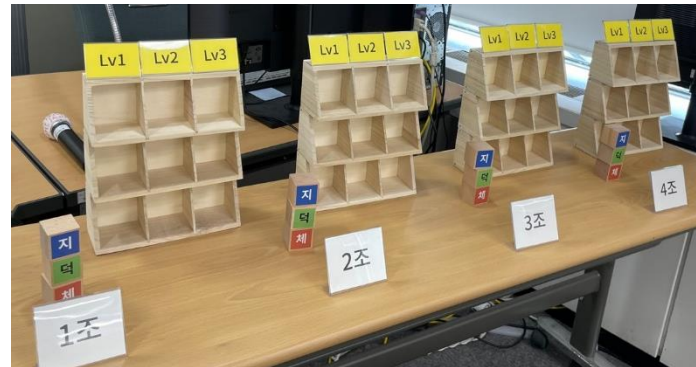
협업마션

픽토그램		난이도 ★★★ 활동성 ★★★
	<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>
XMZ Point	<p>각 세대와 연관된 문제 카드의 내용을 상대방에게 설명해야 한다.</p>	<p>문제 카드 예시 만들레영토/드래곤볼/HOT 자만추/틱톡/방탄소년단</p>

칭찬 게임		난이도 ★★★ 활동성 ★★★
	<p>부정적인 관점으로 상대방을 바라볼 때 발생하는 비난 빌런 → 칭찬, 응원, 격려 등 긍정적인 메시지를 활용하여 점수를 획득하는 협력 게임</p>	
게임설명		
	<p>칭찬 카드에 전하고 싶은 메시지를 적어서 전달한다.</p>	<p>상대방이 듣고 싶어하는 칭찬이 무엇인지 생각하여 우선순위를 알아낸다.</p>
XMZ Point	<p>세대 간에 듣고 싶어하는 칭찬의 말이 무엇인지 알고 직접 작성한다.</p>	<p>칭찬, 격려, 응원, 위로, 감사의 표현 중에서 듣고 싶어하는 우선순위를 정한다.</p>

2. 엑지트 프로그램 세부 내용

소통 & 협업으로 암호해독기 해결하기

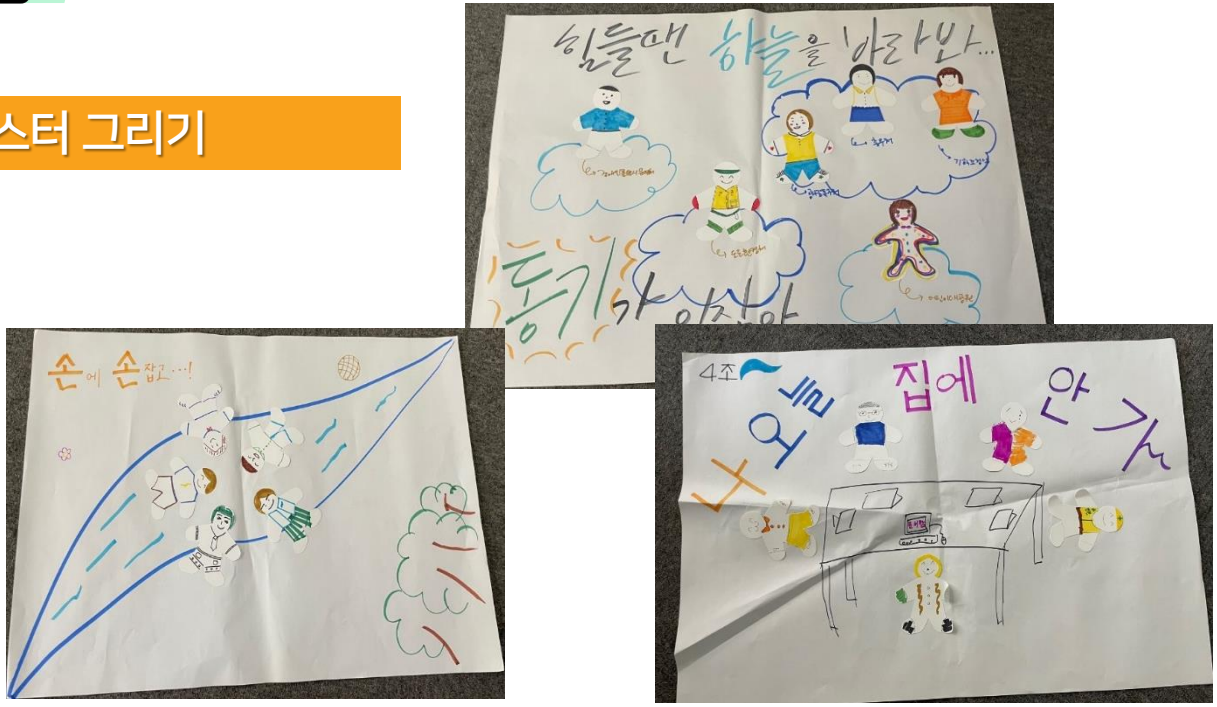


소통과 협업으로 해결해야 하는 최종 미션 : 암호해독기

1. 암호해독기는 4자리 숫자를 3번 입력해야 성공함.
2. 각 팀은 지, 덕, 체 능력치를 보유하고 있으며, 미션 진행을 통해 능력 상승
3. 암호는 Lv1, Lv2, Lv3 세 가지 종류로 준비되어 있으며, 레벨이 높을수록 낮은 난이도의 문제 도전.

2. 엑지트 프로그램 세부 내용

소통 & 협업의 조직을 표현하는 포스터 그리기



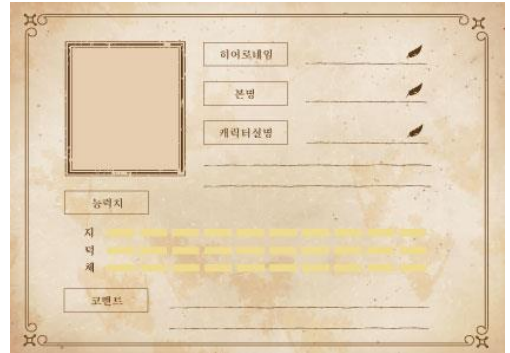
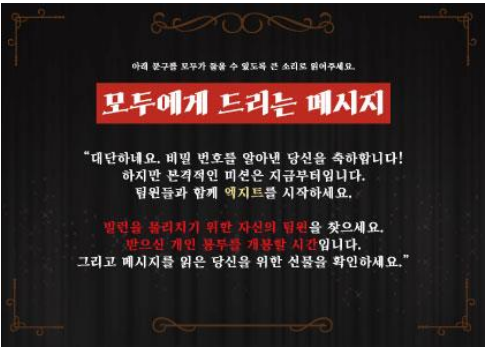
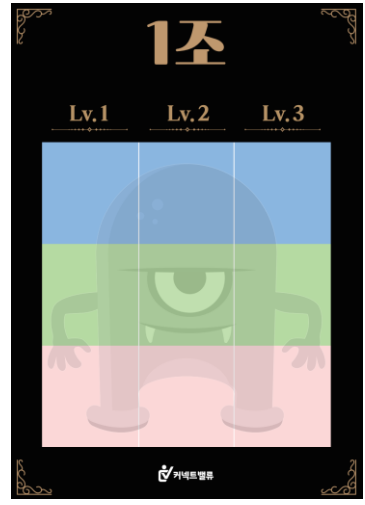
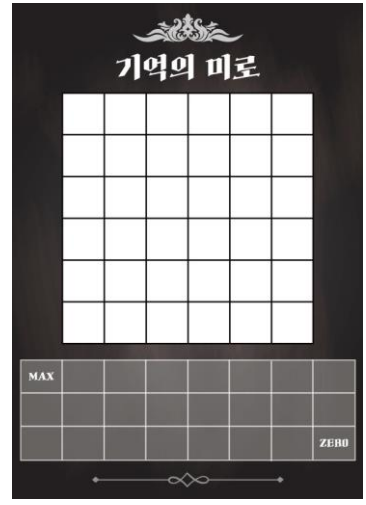
조직에서 소통과 협업을 가로막는 빌런을 무찌르고 이상적인 조직의 모습이 담긴 포스터를 제작

1. 소통과 협업 취지가 담기고 조원 모두가 공감하는 슬로건 작성
2. 빌런을 물리친 자신의 모습을 투영한 캐릭터를 그림
3. 캐릭터를 포스터에 붙이고, 캐릭터들이 함께 하는 조직의 모습을 포스터로 그림.

III. 교육 내용

2. 엑지트 프로그램 세부 내용

직접만들고 제작하는 유니크한 교보재



▶ MZ세대 특화 교육 만반잘부 프로그램



20대 전문가 '대학내일'과 교육 전문가 '커넥트밸류'가 만났습니다.

MZ세대를 잘 알고 이해하는 우리는 대한민국에서 가장 젊은 <MZ세대 특화 교육 만반잘부 프로그램>을 기획하였습니다.



교육이 가치를 만나다
커넥트밸류가 제대로 준비한
만반잘부 프로그램을 소개합니다.

대학내일 20대 타겟 마케팅 · 콘텐츠
 대학내일 **20대 연구소** 전문가 그룹

20년간 20대 타겟 미디어부터 마케팅, 리서치 컨설팅까지
 MZ세대 인사이트를 활용한 교육 콘텐츠 개발

[대학내일] MZ세대 타겟 사업(서포터즈, 홍보단) 수행을 통한 노하우 보유
 [20대연구소] 국내 최초 유일 20대 전문 연구기관을 통한 인사이트 제공



2011년부터
 매해 출간하는
 20대 트렌드 도서

교육이 가치를 만나다
커넥트밸류 기업 교육 컨설팅
 전문가 그룹

20년 기업 교육 노하우. 빅데이터 기반 웹모바일 HRD 플랫폼까지
 MZ교육에 가장 FIT한 강사진 21명과 10개월에 걸친 과정 개발

대중소기업 · 공공기관 대상 다양한 교육을 통한 노하우
 국내 최초 온라인 HRD 플랫폼을 통한 최적화된 교육솔루션 제공



MZ세대
 교육 개발 진행
 강사 12인

▶ MZ세대 특화 교육 만반잘부 프로그램



X세대부터 MZ세대까지,
같은 공간 속에 다른 세대, **서로를 이해**하고 **소통**할 수 있는
총 **4가지 과정**을 보유하고 있습니다.

만반잘부 CLASS 는 엑시트 프로그램을 포함하여

만나서 반가워 잘 부탁해
MZ세대 신입사원



- # MZ세대향 콘텐츠
- # 실무적용
- # 교육 모듈 커스터마이징

선임과 후임 사이에 딱! 낀세대
MZ세대 주니어 직급



- # 스마트한 업무 관리 스킬
- # 셀프케어
- # 관계 관리

좋은 리더가 되고 싶은 초보 리더
M세대 시니어 직급



- # 조직관리, 네트워킹, 협업
- # 소통, 갈등관리
- # 성과 및 피드백

따로 또 같이의 가치를 아는
XYZ세대간의 팀빌딩



- # 미션수행
- # 워크샵
- # 실내외, 액티비티

만나서 반가워, 잘 부탁해 😊

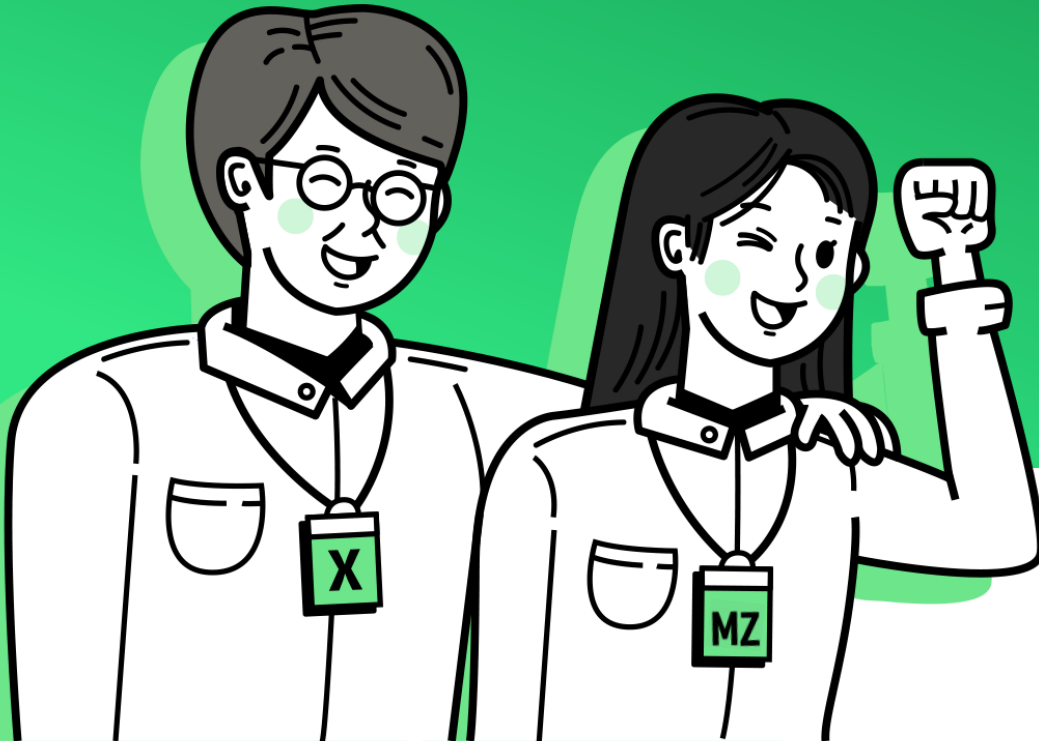
엑지트(XZ:it)



IV

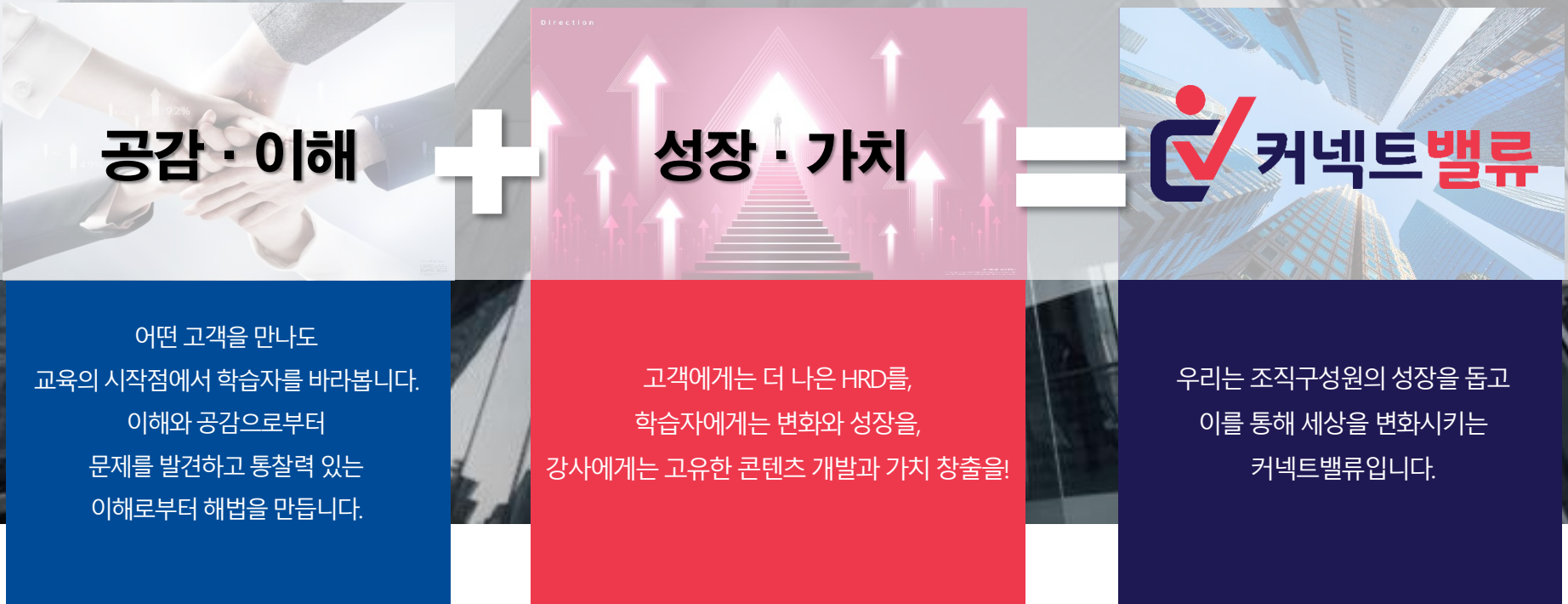
회사 소개

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.



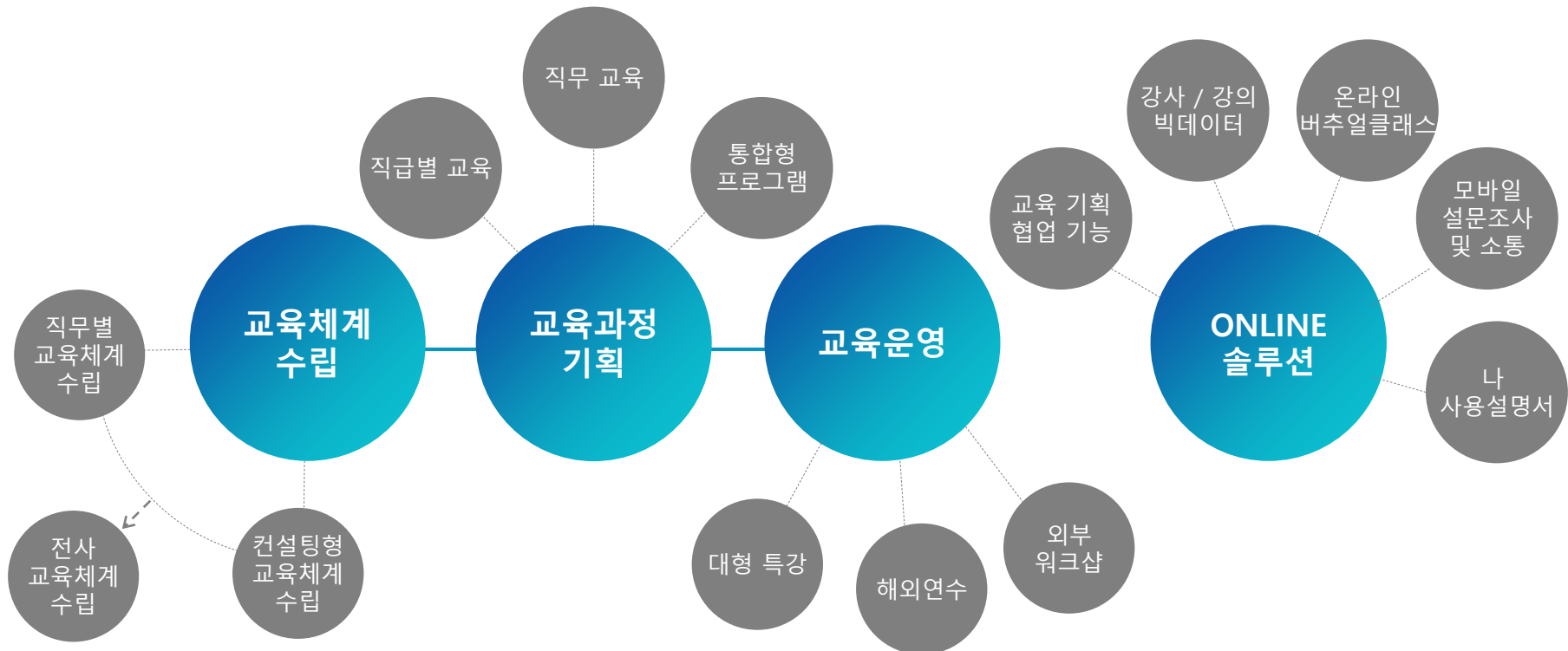
2. 커넥트밸류 차별화

<p>'교육기획 1st' 원칙 20년 교육 경력의 교육전문가 집단의 교육기획 역량</p> <p>20</p>	<p>게이미피케이션이 결합된 콘텐츠 개발 역량</p> <p>GAME</p>	<p>DT 디지털 트랜스포 메이션 교육 역량</p> <p>DT</p>	<p>HRD솔루션 활용 스마트한 교육관리 역량</p> <p>CV</p>	<p>대학내일과의 제휴, 기업교육 패러다임을 바꾸어 나갈 트렌드 역량</p> <p>TREND</p>
<ul style="list-style-type: none"> · 교육기획자대표 한국생산성본부 15년 커넥트밸류(주) 5년 · 강사진 Pool 플랫폼 기반 강사 섭외 3년차-30년차 강사진 1,000명 이상 참여 	<ul style="list-style-type: none"> · 모두의 컴퍼니 보드게임 · Outdoor P/G · Activity P/G · 6감만족 Healing P/G 등 다수 	<ul style="list-style-type: none"> · AR · 로봇 코딩 · 경영전략 시뮬레이션 · 스마트기기 활용 	<ul style="list-style-type: none"> · 교육기획 협업 기능 · 강사/ 강의 빅데이터 · 온라인 버추얼 클래스 (신청, 설문조사, 소통기능) · 나사용설명서 	<ul style="list-style-type: none"> · MZ세대 신입사원 교육과정 · MZ세대 승진자 과정 · MZ세대와 협업하기 (Work Young) 과정 · T크닉(트렌드 원정대) 과정

2. 커넥트밸류 차별화

1st. 어떤 교육도 실현하는 교육기획 역량

- 교육체계 수립, 교육기획, 운영까지 모든 프로세스를 전문적으로 수행 가능한 역량을 보유하고 있으며, 온라인 플랫폼 커넥트밸류로 이 강점을 더욱 극대화합니다.



2. 커넥트밸류 차별화

1st. 어떤 교육도 실현하는 교육기획 역량

- 20년 기업교육 경력으로 다양한 분야의 기업교육 레퍼런스를 가지고 있습니다.
- 교육체계수립 컨설팅부터 고객사만을 위한 과정기획부터 개발까지 실제 투입강사진과 함께 교육을 기획합니다.

▶ 대기업 교육과정 개발

▶ 대기업 교육과정 개발

▶ 다수의 웰메이드된 교육과정



2. 커넥트밸류 차별화

2nd. 게이미피케이션이 결합된 콘텐츠 개발 역량

- 현장 기반의 아웃도어 프로그램은 물론, 게이미피케이션을 도입한 다양한 교육프로그램을 개발하여 적용하고 있습니다.

인도어 프로그램

흥미와 동기를 유발하는 새로운 교보재 활용합니다.

- 해외 최신 교구를 직접 수입하여 활용
- 자체 제작한 고품질 교보재를 활용
- 경험해본 적 없는 신선한 체험으로 동기부여 및 효율을 극대화



모두의 컴퍼니



타워 오브 파워



리얼리티 체크



레고 빌리지

2. 커넥트밸류 차별화

2nd. 게이미피케이션이 결합된 콘텐츠 개발 역량

- 현장 기반의 아웃도어 프로그램은 물론, 게이미피케이션을 도입한 다양한 교육프로그램을 개발하여 적용하고 있습니다.

힐링 치유 프로그램

6感 만족을 통한 休~ 프로그램 힐링 대상감각을 6가지로 세분화하여 심신을 치유하는 프로그램



2. 커넥트밸류 차별화

3rd. DT (디지털트랜스포메이션) 교육 역량

- 커넥트밸류는 에듀테크 선도주자로서, AR(증강현실), 모바일 경영시뮬레이션, 로봇코딩 등 4차산업 기반 다양한 기술을 접목시킨 교육운영이 가능합니다.



AR 증강현실을 활용한 협업 프로그램
기업 환경을 '바다'로 설정하여 각팀이 환상의 섬을 탐험하여 성과를 창출하고 목표점으로 돌아오는 과정에서 개인의 역할 이해

#협업, #문제해결, #도전, #전략적사고



회사 설립부터 운영, 경영평가까지!
실제 기업프로세스를 구현한 게임 형태 교육으로, 직접 경영을 시뮬레이션하며 경영에 필요한 지식과 스킬, 태도를 학습

#경영이해, #목표, #성과관리, #의사결정



레고 EV3을 활용한 팀빌딩 프로그램
로봇 제작 후 문제 해결을 위한 재조립, 수정 과정을 거치며 문제해결 능력 향상과 협업의 중요성을 체득

#창의, #융합, #소통, #팀빌딩

2. 커넥트밸류 차별화

4th. HRD솔루션 '커넥트밸류' 활용 스마트한 교육관리 역량

강사 · 강의 빅데이터 제공



빅데이터를 기반으로 다양하게 축적된 강사와 강의 커리큘럼의 데이터를 분야별로 검색하고 파악할 수 있어 어떤 교육에도 효과적인 적용이 가능합니다.

온라인 클래스페이지



강사와 교육담당자가 함께 교육을 기획하고 학습자의 사전니즈를 파악하여 교육에 반영하며 신청 관리 및 만족도조사와 리워드까지 가능합니다.

2. 커넥트밸류 차별화

5th. 기업교육 패러다임을 바꾸어나갈 트렌드 역량

20대 타깃 전문가 그룹 **대학내일**과의 업무 협약

20년간 20대 타깃 미디어부터 마케팅, 리서치 컨설팅까지 MZ세대 전문기관 대학내일과 최신 트렌드 및 MZ세대 인사이트를 활용한 교육콘텐츠를 협업 개발하고 있습니다.

대학내일 대학내일 20대연구소



2011년부터
매년 연구하는
20대 트렌드



2. 커넥트밸류 차별화

5th. 기업교육 패러다임을 바꾸어나갈 트렌드 역량

교육 기획·진행이 일원화된 새로운 기획 방식

20대 전문가 '대학내일'과 교육전문가 '커넥트밸류' 그리고 MZ세대에 가장 Fit 한 강사진 22명, MZ세대를 잘 알고 이해하는 우리는 대한민국에서 가장 젊은 <MZ세대 교육>을 만들고 제공합니다.

3



본 교육과정을 개발하는데
2019년 1월부터 시작하여
3년의 시간이 투여

35



교육기획자 5명, MZ분야 연구원 5명,
강사진 22명, 디자이너 3명 등
총 35명이 참여해 교육과정 개발

150



교육 기획부터
디자이너가 MZ핏 교안 제작까지
150여 회이상의 미팅 진행

3. 주요 사업영역

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

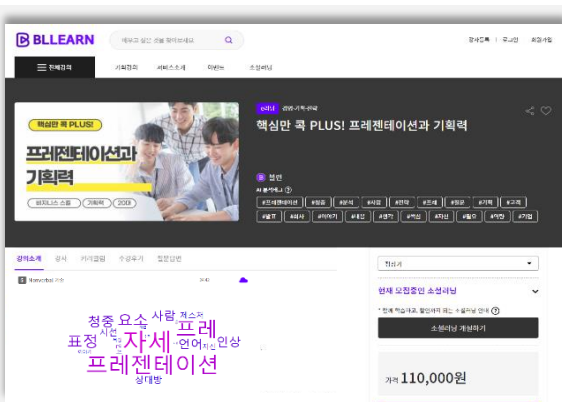


컨설팅

교육과정개발
기업교육 · HRD기획
MZ세대 특화교육

플랫폼

강사 팬페이지
강의문의
마이크로러닝 오픈마켓

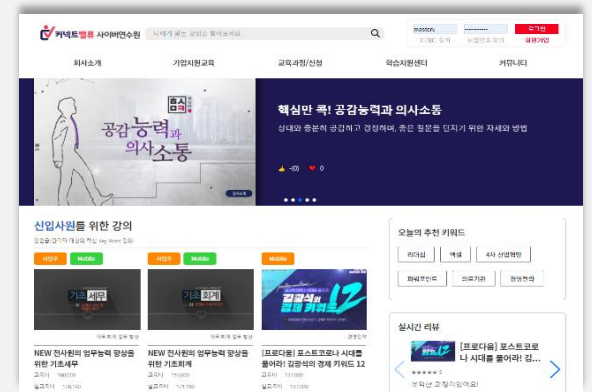


솔루션

시가난 러닝큐레이션
LMS · 블렌디드러닝

이러닝

사업주훈련 · 평생교육원
이러닝 콘텐츠 제작



4. 일반현황

회 사 명	커넥트밸류 주식회사
대표이사	양 용 훈
업태/종목	교육서비스업 / 교육컨설팅, 위탁교육훈련
사업분야	-컨설팅 : 기업교육·HRD기획·교육과정개발·MZ세대 특화교육 -플랫폼 : 강사 팬페이지·강의문의·마이크로러닝 오픈마켓 -솔루션 : AI기반 러닝큐레이션·LMS·블렌디드러닝 -이러닝 : 사업주훈련·이러닝 콘텐츠 제작·평생교육원
주 소	서울시 강남구 강남대로320, 황화빌딩 1805~1809호
대표번호	02-6080-3379
설립연도	2016년
홈페이지	www.connectvalue.net

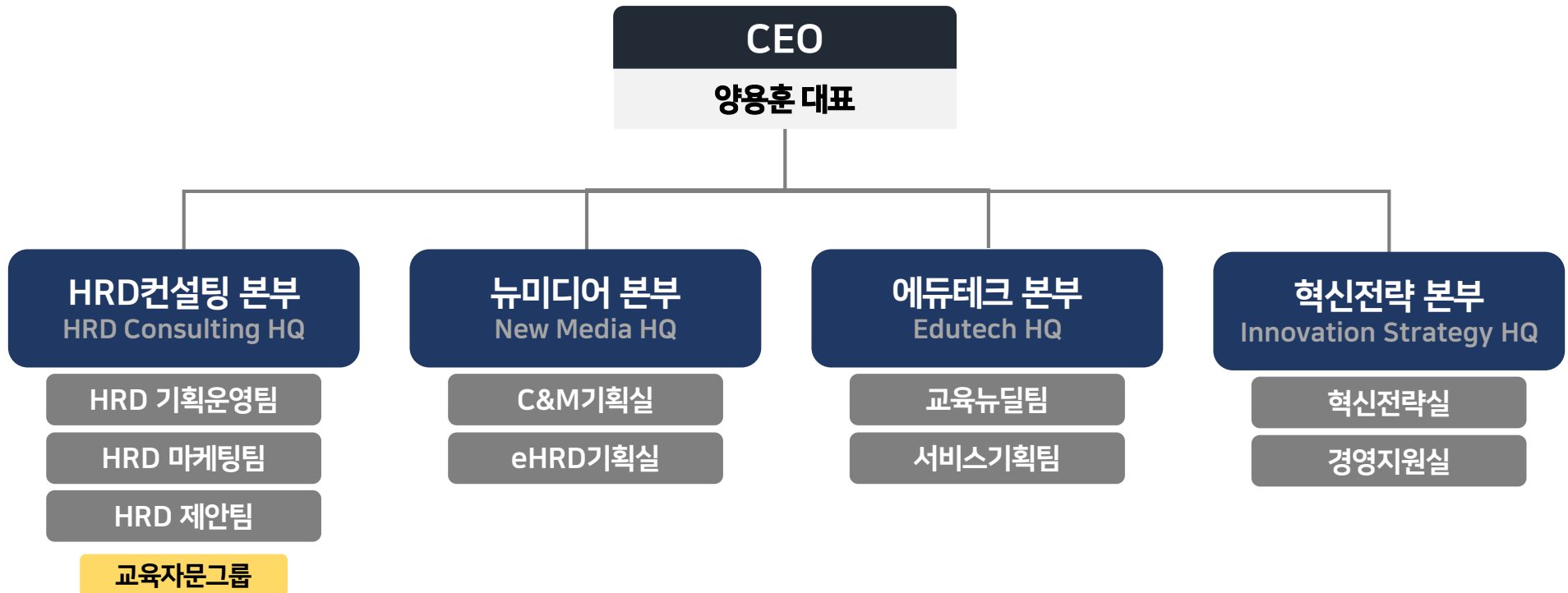
History

- 2016. 07. 행복한성공컨설팅(주) 법인 설립
- 2017. 12. 기술신용보증기금 벤처기업 인증
- 2018. 05. 중소벤처기업부 세대융합창업캠퍼스 연구과제 선정(HRD 플랫폼)
- 06. 중소벤처기업부 창업성장기술개발 연구과제 선정(빅데이터 분야)
- 07. 기술평가 우수기업 인증 (나이스평가정보)
- 07. 서울시 우수 스타트업 선정 (서울산업진흥원)
- 2019. 01. 빅데이터 기반 HRD 플랫폼 커넥트밸류 OPEN
- 07. 빅데이터를 이용한 강의서비스 제공장치 특허 등록 (10-2004188호)
- 08. GS 1등급(Good Software) 획득 (한국정보통신기술협회)
- 11. MZ세대 신입사원 교육 “만반잘부Class” 론칭 (대학내일x커넥트밸류)
- 2020. 02. 법인명 변경 (커넥트밸류(주))
- 03. 커넥트밸류 온라인평생교육원 오픈
- 06. 커넥트밸류 이러닝 연수원 오픈
- 06. 기술평가 우수기업 인증(T3등급) 지능형 학습지원관리기술분야
- 06. 중소벤처기업부 창업도약패키지 연구과제 선정 (O2O 교육플랫폼)
- 09. 과학기술부 AI데이터바우처 연구과제 선정 (AI 교육매칭 큐레이션)
- 10. 중소벤처기업부 창업성장기술개발 연구과제 선정 (AI 러닝 큐레이션)
- 2021. 01. 비대면 서비스 바우처 공급기업 선정 (비대면 교육)
- 03. 이러닝 촬영 전용 스튜디오/ 비대면강의실 오픈
- 06. 고용노동부 직업능력개발 훈련기관(원격훈련) 설립 인증
- 07. ‘기업교육강사’, ‘비대면교육전문가’ 자격증 과정 런칭
- 11. 국내 최초 온오프라인 통합 교육운영 플랫폼 ‘블런’ 오픈
- 11. ‘메타버스 교육전문가’ 자격증 과정 런칭
- 12. MZ세대 승진자교육, 조직활성화 교육 ‘만반잘부 Classes’ 론칭
- 2022. 01. 일자리창출 우수기업 선정
- 04. 대한민국 인적자원개발 대상 수상



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 이상 결과물”로 보답하겠습니다.

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

- Samsung: 삼성전자, 삼성카드, 르노삼성자동차, 삼성화재, 강북삼성병원, 삼성서울병원, 삼성SDI
- JW 홀딩스
- Hyundai: HYUNDAI, HYUNDAI TRANSYS, Hyundai Card
- LG: LG디스플레이, LG유플러스, LG CNS
- SK: 하이닉스, 플레닛
- POSCO: 포스코건설
- GS: GS에너지, GS EPS, GS파워
- LOTTE: LOTTE CHEMICAL, LOTTE CULTUREWORKS, LOTTE
- 한화손해보험, 한화시스템
- SAE-A, Ford (Go Further), S-OIL, 신세계아이엠씨
- SHINSEGAE TV SHOPPING, 아워홈, DEERFOS, NICE페이먼트, NICE, HMM
- 신한카드, 하나금융티아이, 하나생명, DB금융투자, KOREAN RE, IGIS (이지스자산운용), MIRAE ASSET (미래에셋자산운용), MIRAE ASSET (미래에셋대우), 'TORAY' (도레이첨단소재)
- LS, SEMES, 대우전자, 대보정보통신, Genomictree (주지노믹트리), Smartro, CHANGSHIN, OCI, WISEiTECH
- KT, KT&G, Pernod Ricard, 넥센타이어, kyungshin, DRB, 동서식품, Kraft Heinz, goorm
- KIDARI STUDIO, CJ 프레시웨이, KSNET, SAMIL (삼일회계법인), LUXROBO, EMBRAIN (a Macromill Group company), Bagelcode, GOLFZON
- 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 이상 결과물”로 보답하겠습니다.



감사합니다.



고객의 가치 향상을 최우선으로 하는 에듀테크 벤처기업

Contact us

T 02.6207.3366

F 050.4165.0239

E lbh@connectvalue.net

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

A 서울시 강남구 강남대로 320, 1808 (06252)