

만나서 반가워, 잘 부탁해 😊

엑지트(XZ:it) 세대 격차를 탈출하라!

팀빌딩 프로그램

교육내용 상세 소개서



만반잘부 (엑지트) 캐릭터 소개



신입사원

주니어

시니어

엑지트

온보딩

송보고/나신입/나엠지 (X~MZ세대/ 전세대)

세대차이

이해불가

원팀 만들기

서로를 이해 못 하지만, 팀워크는 만들어야 하는 운명

부장님은 페이퍼 보고서가 편하고,
MZ사원은 구글 드라이브 링크만 던지고,
묘하게 느껴지는 세대차이에 팀워크는 삐걱삐걱

💡 "사용설명서가 다를 뿐! 우리는 하나가 될 수 있다!"

👊 특기: 다함께 힘을 합쳐 원탑 쌓기/ 공감 능력 최대치 끌어올리기

신입사원



주니어



시니어



자연차



INDEX

01

교육 개요 및 목표

03

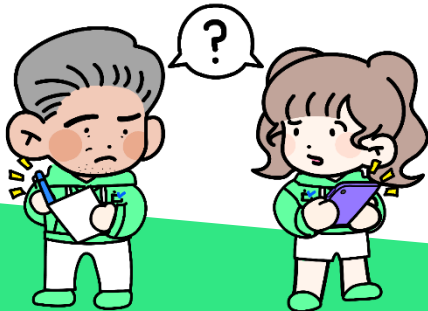
교육 내용

02

교육 특징

04

회사 소개



01

교육 개요 및 목표





1. 교육 추진 배경

서로 다른 X세대와 MZ세대가 공존하는 조직 속

소통과 협업의 어려움

세대 갈등으로 퇴사한 직원이 있다

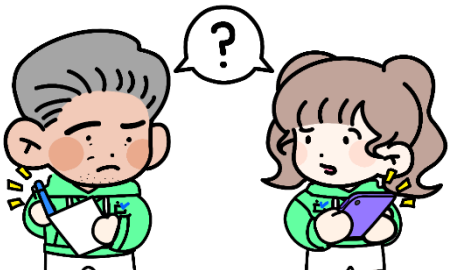
기업의 39.9%

퇴사자 복수응답 중 MZ세대

퇴사자의 84.6%

서로 다른 삶의 배경과 성공 경험을 가진 두 세대는
조직 문화와 생산성에 영향을 주고 있습니다.

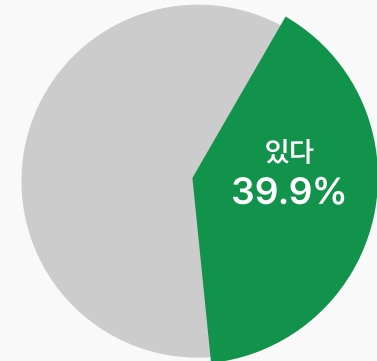
앞으로 조직은 X세대와 MZ세대가 어떻게 소통하고
협업할 것인지가 매우 중요한 미션이 될 것입니다.



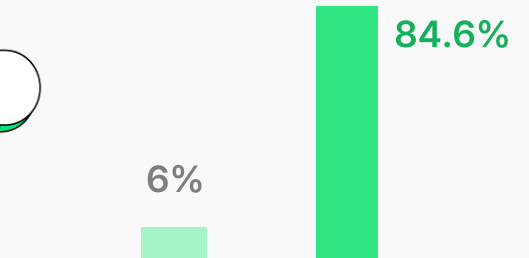
기업 5곳 중 2곳이 세대 갈등으로 퇴사합니다.

2020.07 기업 373개 사설문조사_사람인

세대갈등으로 퇴사한적 있다



세대갈등 원인 퇴사자 비율





2. 교육 목표

X세대와 MZ세대가 함께 조직에서 일하는 시대

지루한데스크교육 NO!

X세대와 MZ세대 간 소통과 협업이 이뤄지기 위한

INDOOR&OUTDOOR프로그램 필요



엑저트 과정을 통해 달성할 수 있는 3가지

1. 소통과 협력

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

2. 자율성

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

3. 성취감 향상

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



3. 교육 추진 방향

밀레니얼 Z세대 특성 반영

기존

일방적이고 이론중심의 페이퍼 워크샵 형식의 교육



NEW

디지털 기기를 활용한 양방향 소통 기능을 강화
주도성을 갖고 교육에 참여하여 체득화 할 수 있는 교육

MZ 교육을 위한 교육 방식

디지털화

일방적인 강의나 페이퍼 워크샵이 아닌 온라인 TOOL 사용

IT/테크세대

맞춤형 게임 교구

공감

일방적인 발언이 아닌 탐구 의욕을 촉진할 수 있는 수용 격려 분위기 조성

심리적안전감

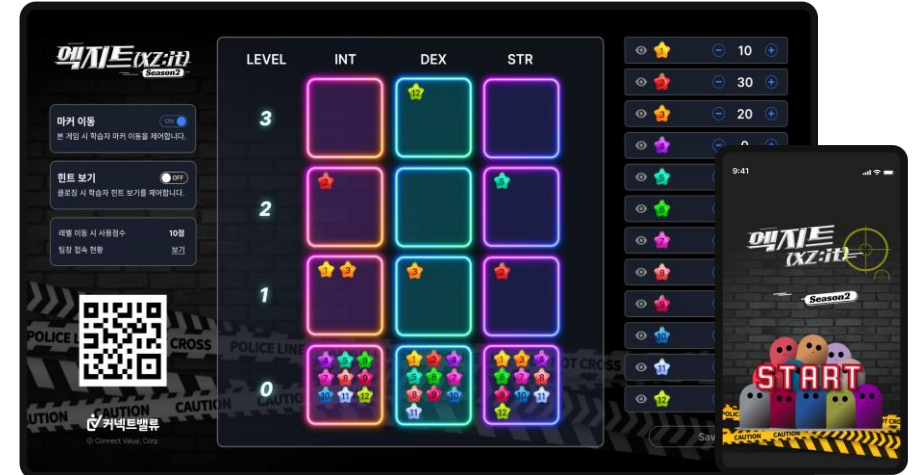
다양한 참여 기회

체득화

이론 중심의 교육이 아닌 핵심 직무 중심 학습 콘텐츠와 사례 기반 과제

실용성

효율성





3. 교육 추진 방향

밀레니얼 Z세대 특성 반영

기존

한번의 교육으로 끝나는 길고 따분한 교육



NEW

마이크로러닝 형태의 교육 방식 적용

온오프라인이 결합된 블렌디드러닝의 교육방식

즐겁게 참여할 수 있는 게이미피케이션 교육 형태 도입

MZ 교육을 위한 교육 방식

마이크로러닝

길고 따분한 교육이 아닌 5-10분 내외의 짧은 영상 학습 선호

유튜브 세대

짧은 호흡의 교육

블렌디드러닝

한번의 교육으로 끝이 아닌 온오프라인의 결합으로 스스로 학습

온오프라인 교육

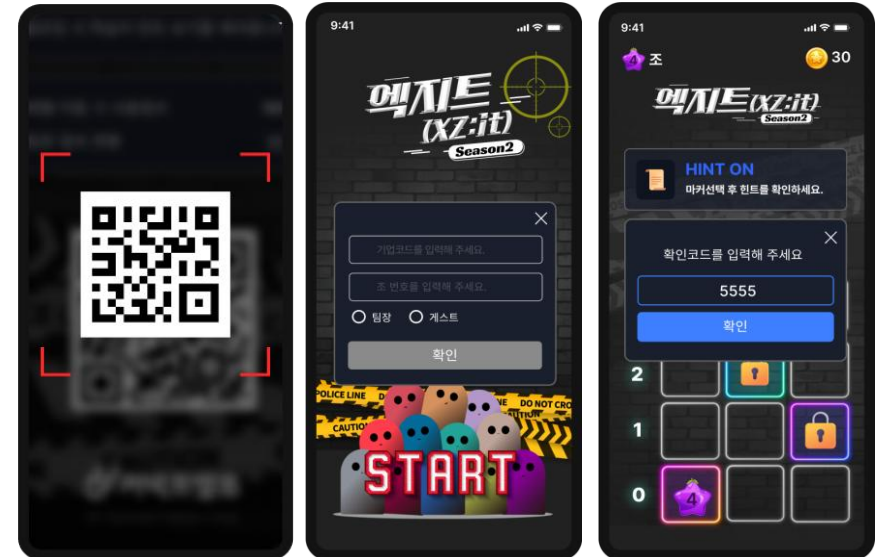
스스로 학습

게이미피케이션

이론 중심의 교육이 아닌 게임을 통해 새로운 것은 배울 수 있는 교육

뭐든지 즐겁게

게임 형식 교육





4. 교육 대상 및 실제 후기

이런분들께 추천



조직 내 세대 갈등이 심하신 분



조직 내 소통과 협업이 필요하다고 생각하는 분



교육을 재미있게 풀어가고 싶은 분



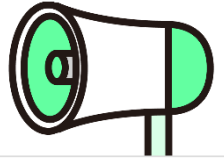
워크샵에 적합한 교육을 찾고 계신 분

X세대~

MZ세대까지



실제 교육 후기



H사 교육생

역대급 소름 끼치게 재밌었어요!

엑지트 덕분에 팀원들과 친해져서 점심메이트 했습니다.
다른 교육 프로그램도 궁금합니다!

S사 교육담당자

소통과 협업이라는 뻔한 메시지를 **뻔하지 않게** 전달하는 교육!

뻔한 메시지를 뻔하지 않게 전달한다는 점이 가장 큰 매력 포인트 인 것 같아요.
직원분들이 너무 좋아하셔서 다음 교육에도 엑지트로 진행하려고요.

C사 임직원

이런 팀빌딩 활동일줄 전혀 예상 못했습니다. **신선**하고 재밌었어요!

팀원들과 머리를 맞대고 퀴즈를 풀어나가는 과정에서 '소통'과 '협업'의 의미를 찾을 수 있었습니다.





1. 유니크 포인트 6가지

POINT 1

몰입을 이끄는 12가지 빌런 세계관

X세대부터 MZ세대까지 모든 구성원들이 협력하여
시작부터 끝까지 몰입할 수 있는 히어로 세계관을 도입했습니다.



총 12가지 빌런

무관심

불신

왜곡

편견

방관

오해

대충

독단

무논리

남 탓

이기심

비난

유니크한 세계관 조성

조직을 방해하는 빌런 등장

팀 미션 부여





1. 유니크 포인트 6가지

POINT 2

엑지트만의 유니크한 게이미피케이션

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

Zoom In



내 이름은



픽토그램



타워오브파워



암호해독기





1. 유니크 포인트 6가지

POINT 3

엑지트만의 유니크한 500여 페이지 교안

엑지트 세계관의 몰입을 돕기 위해 대학내일 MZ세대
컨텐츠 디자이너가 직접 디자인한 500여 페이지의
통일성 있는 교안으로 완성도 높은 강의를 진행합니다.

유니크한 세계관 조성

조직을 방해하는 빌런 등장

팀 미션 부여



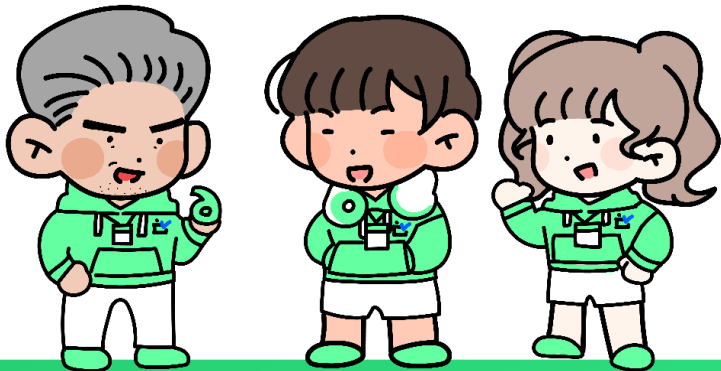


1. 유니크 포인트 6가지

POINT 4

모든 세대를 아우를 수 있는 소통 브릿지

X세대부터 Z세대까지, 세대 간 소통을 촉진하는
칭찬·격려·응원 활동을 통해 공감과 화합을 나누고,
세대공감 프로그램으로 팀 시너지와 단합을 높입니다.





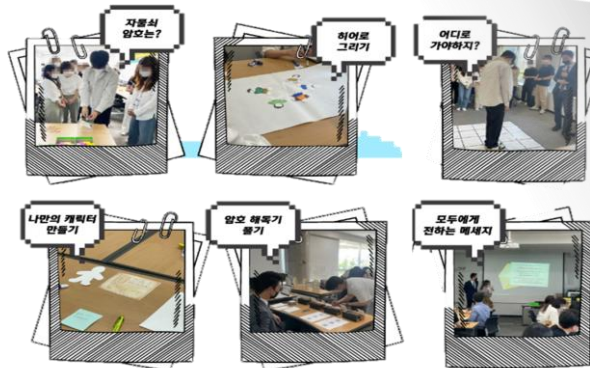
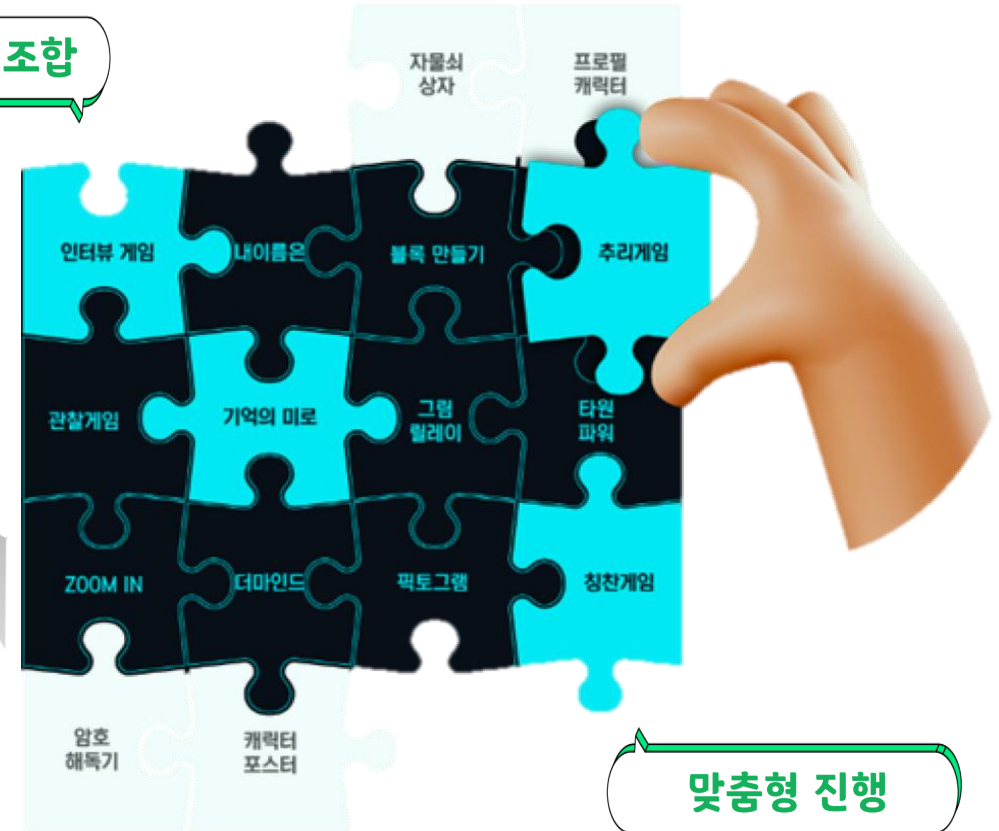
1. 유니크 포인트 6가지

POINT 5

원하는대로 조합하여 진행하는 12가지 모듈형 팀빌딩

우리 조직에 꼭 필요한 메시지에 맞춰 연계된 게임을
3시간부터 8시간까지 맞춤형으로 진행 가능합니다.

원하는대로 조합





1. 유니크 포인트 6가지

POINT 6

직접 개발한 게이미피케이션 교보재와 간편한 모바일 시스템

직접 개발한 시스템과 교보재로 세계관 몰입을 도우며,
모바일 버전으로도 활용 가능한 교육으로 오프라인의 역동성과 온라인의 효율성을
모두 잡은 온오프라인 블렌디드 게이미피케이션입니다.

모바일의 효율성을 극대화

모바일로 간편한 레벨 이동,
힌트 확인 등 불필요한 시간을 줄여
효율성을 극대화했습니다.



MZ저격 디자인+몰입감 UP

세련되고 깔끔한 디자인으로 교육의 몰입감을 더욱 높였습니다.



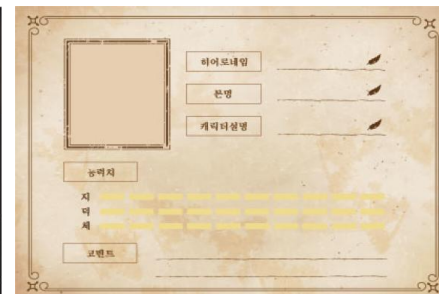
칭찬카드



내 이름은 카드



기억의 미로



히어로 카드



기억의 조각





1. 엑시트 프로그램 구성

조직 내 소통&협업을 방해하는 12가지 빌런 제거

X세대와 MZ세대가 함께 미션 수행

대상 : X-MZ | 인원 : 10~200명 | 시간 : 3~8H | 주강사 (+ 보조강사) | 팀별 운영

모듈	목적	내용						시간
오프닝	팀 구성 문제인식	- 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	두려움	내 이름은?	몰랐던 상대방의 모습을 발견하기	
		불신	블록 만들기	상대방을 믿고 행동하기	독단	더마인드	팀의 성공을 위한 이해심 가지기	
		왜곡	그림 릴레이	명확하고 정확하게 표현하기	무논리	추리게임	합의할 수 있는 근거 제시하기	
		대충	기억의 조각	자기 과제와 역할에 충실하기	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	- 암호해독기 힌트 확인, 암호해독기 풀이 - 빌런을 물리친 우리 조직의 모습을 포스터로 그리기				



3. 엑지트 추천 모듈 상세소개

소통미션

협업미션

무관심을 극복하는 소통 챌린지 인터뷰 게임

난이도 ★★★
활동성 ★★★

[세대 차이, 개인주의 등으로 발생하는 무관심 빌런]

주인공에 대한 사소한 것부터 질문으로 알아가며 소통의 분위기를 조성하는 게임

게임설명

- ① 인터뷰 주인공을 정하고 인터뷰를 진행
- ② 인터뷰 시간이 종료되면 주인공은 종지와 펜을 들고 무대로 나옴
- ③ 강사가 주인공에게 질문하고, 주인공이 쓴 답을 팀원들이 맞힘
- ④ 주인공이 적은 답과 조원들이 말한 답이 동일한 경우 점수 획득



무관심



3. 엑지트 추천 모듈 상세소개

소통미션

협업미션

두려움을 극복하는 협력 챌린지 내 이름은?

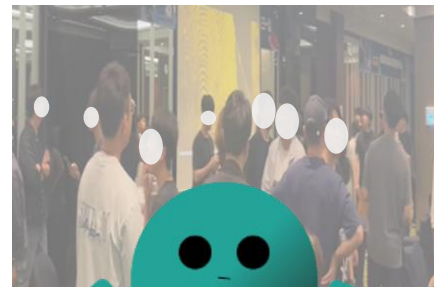
난이도 ★★★
활동성 ★★★

[몰랐던 상대방의 모습을 발견하기]

대상에 대한 정보를 근거로 주인공이 누구인지 알아내는 소통 게임

게임설명

- ① 내 이름은카드 한 장을 받아서 보지 않고 이마에 위치
- ② 다른 조원을 만나서 하이파이브 인사를 나눈 후 각자의 질문을 하나씩 하고 답변을 들음
- ③ 인물을 알았다면 강사에게 정답 전달 후 본인 팀에 착석
- ④ 가장 빠르게 4인 이상 착석 한 팀이 우승



두려움



3. 엑지트 추천 모듈 상세소개

소통미션

협업미션

불신을 극복하는 소통 챌린지 블록 만들기

난이도 ★★★
활동성 ★★★

[상대방을 신뢰하지 않아서 발생하는 불신 빌런]

팀원이 전달하는 정보를 믿고 수행하며 목표를 달성하는 소통 게임

게임설명

- ① 팀에서 설계자, 관리자, 건축가 역할 정하기
- ② 설계자는 말 없이 몸짓으로 설명, 관리자는 설계자의 몸짓을 건축가에게 말로 설명, 건축가는 안대를 쓰고 관리자의 말만 듣고 블록을 만듦
- ③ 각 조에서 역할을 바꿔가며 진행하고 조별 가장 많은 모양을 성공한 팀이 우승





3. 엑지트 추천 모듈 상세소개

소통미션

협업미션

독단을 극복하는 협력 챌린지 더 마인드

난이도 ★★★
활동성 ★☆☆

[자신의 성격이나 스타일만 고집해서 발생하는 독단 빌런]
팀원의 스타일을 이해하는 정도에 따라 성공 횟수가 많아지는 협력 게임

게임설명

- ① 1~101까지의 숫자 카드덱을 받음
- ② 팀원끼리 서로 말을하거나 상의 할 수 없으며, 자신 카드의 숫자를 알려줘서는 안됨
- ③ 자신이 가지고 있는 숫자 카드가 조원들 중에 가장 낮다고 생각된다면 카드 오픈하기
- ④ 자신의 카드를 오픈하는데 오름차순이어야 하며, 진행 도중 오픈한 카드가 오름차순에 어긋나면 실패
- ⑤ 가장 많은 회차를 성공 한 팀이 우승





3. 엑지트 추천 모듈 상세소개

소통미션

협업미션

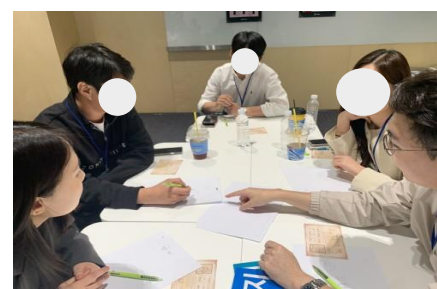
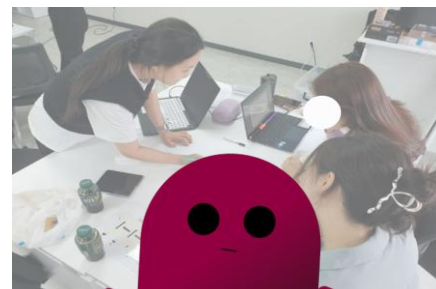
왜곡을 극복하는 소통 챌린지 그림 릴레이

난이도 ★★★
활동성 ★★★

[메시지를 전달하는 과정에서 발생하는 왜곡 빌런]
키워드를 알기 쉽게 그림을 전달하는 소통 게임

게임설명

- ① 1번 주자가 단어를 보고 그림으로 설명하며, 말 또는 글자로 표현하는 것은 금지 (조원들은 말을 할 수 있음)
- ② 단어를 알았다면 2번 주자가 강사에게 와서 정답 제시
- ③ 정답이라면 두 번째 단어를 보여줌, 2번 주자도 1번 과정 반복
- ④ 릴레이 방식으로 제한시간 내에 가장 많은 단어를 맞춘 팀이 우승



왜곡



3. 엑지트 추천 모듈 상세소개

소통미션

협업미션

무논리를 극복하는 협력 챌린지 추리게임

난이도 ★★★
활동성 ★☆☆

[사실이나 근거 없이 주장만 앞세우거나 프로세스가 정리되지 않았을 때 발생하는 무논리 빌런]
의사 결정의 과정에서 근거를 제시하고 판단하는 연습을 하는 협력 게임

게임설명

- ① 단서가 되는 6개의 영상을 조원들이 돌아가며 시청한다.
- ② 6개의 키워드를 알아내기 위해 모두가 참여하여 소통, 협업한다.
- ③ 각 세대의 유명 영상에 대한 정보를 공유하며, 영상의 단어를 조합하여 주제 단어가 무엇인지 추리하여 알아낸다.
- ④ 제시된 단어를 가장 빠르게 맞춘 팀이 우승





3. 엑지트 추천 모듈 상세소개

소통미션

협업미션

대충을 극복하는 협력 챌린지 기억의 조각

난이도 ★★★
활동성 ★☆☆

[자기 과제와 역할에 충실하기]

역할 분배를 통해, 각자 맡은 임무에 충실히 수행하는 협력 게임

게임설명

- ① 주어진 시간 안에 제시 된 사진을 모두 외움
- ② 강사가 질문하는 내용을 기억을 토대로 팀원들과 상의 후 답변
- ③ 가장 많은 문제를 맞춘 팀이 우승



대충

3. 엑지트 추천 모듈 상세소개

소통미션

협업미션

남 탓을 극복하는 협력 챌린지 기억의 미로

난이도 ★★★
활동성 ★★★

[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

게임설명

- ① 미로 판을 세팅하고 미로 문제지 15칸을 그리기
- ② 출발 칸에서 시작하여 위아래좌우로 한 칸 씩 이동, 문제지 경로에서 이탈하면 심판은 호각 부르기
- ③ 다음 차례 조원이 출발 칸에서 출발, 팀원들과 협력하여 숨겨진 미로 경로를 기억하여 탈출
- ④ 가장 적은 시도로 통과한 조가 승리





3. 엑지트 추천 모듈 상세소개

소통미션

협업미션

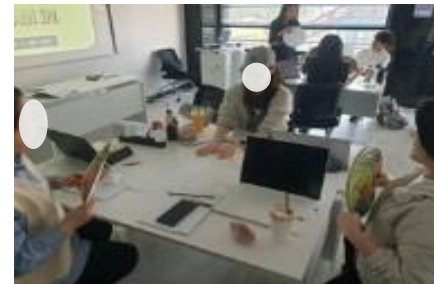
방관을 극복하는 소통 챌린지 Zoom In

난이도 ★★★
활동성 ★★★

[프로젝트 수행 시 최소한의 역할이나 책임을 수행하려 할 때 발생하는 방관 빌런]
팀원 모두 적극적으로 나서서 생각하고 설명해야 하는 소통 게임

게임설명

- ① 카드를 인원에 맞춰 2~3장씩 나눠 가짐
- ② 카드를 보여주지 않고 자신의 카드(그림) 내용을 설명
- ③ 자유롭게 토의하며 카드 순서를 찾아 올바른 순서에 맞게 배치
- ④ 한 장씩 카드를 오픈하며 순서가 맞는지 확인하며, 맞춘 팀이 여러 팀이라면 가장 먼저 맞춘 팀이 우승





3. 엑지트 추천 모듈 상세소개

소통미션

협업미션

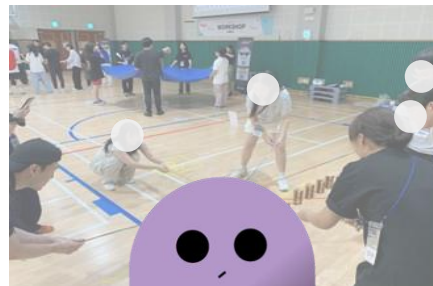
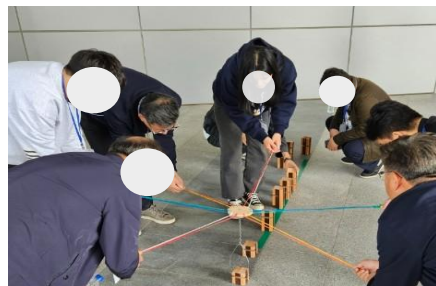
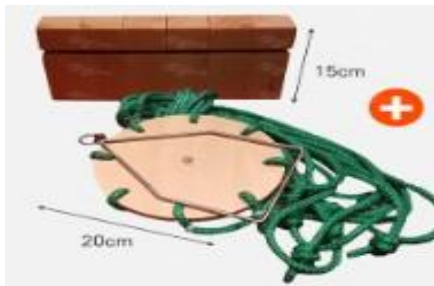
이기심을 극복하는 협력 챌린지 타워 오브 파워

난이도 ★★★
활동성 ★★★

[팀의 균형이나 공동의 이익을 고려하지 않고 본인만 생각할 때 발생하는 이기심 빌런]
팀원 간의 균형을 맞추기 위해 양보하거나 소통해야 하는 협력 게임

게임설명

- ① 타워 오브 파워의 규칙을 듣고 역할과 전략을 세워 대진 순서를 정함
- ② 조원들은 끈을 잡고 걸쇠를 이용하여 블록 쌓기
- ③ 제한 시간 동안 가장 많은 블록을 쌓은 팀이 우승



이기심



3. 엑지트 추천 모듈 상세소개

소통미션

협업미션

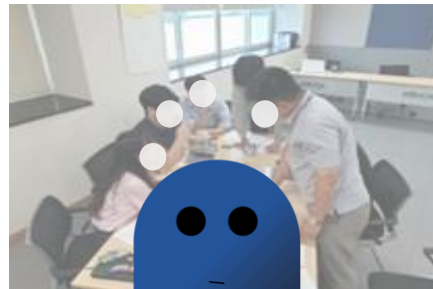
오해를 극복하는 소통 챌린지 픽토그램

난이도 ★★★
활동성 ★★★

[개념 차이, 표현 방식, 경청 부족, 외부 환경 등으로 인해 발생하는 오해 빌런]
공통 개념으로 공유하는 픽토그램을 활용하여 문제를 풀어나가는 소통 게임

게임설명

- ① 픽토그램 카드를 한 장 골라, 내용을 컴포넌트로 설명 (문제 예시: 방탄소년단, 드래곤볼 등)
- ② 사람 모양 컴포넌트로는 카테고리, 분류 등 주 개념 설명
- ③ 정육면체 컴포넌트로는 수량, 크기, 높이 등 부 개념 설명
- ④ 정답을 맞혔다면 다음 주자가 카드 선택 후 진행하며, 맞춘 개수만큼 점수 적립



오해



3. 엑지트 추천 모듈 상세소개

소통미션

협업미션

비난을 극복하는 협력 챌린지 칭찬 게임

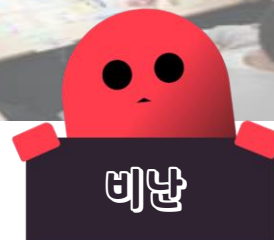
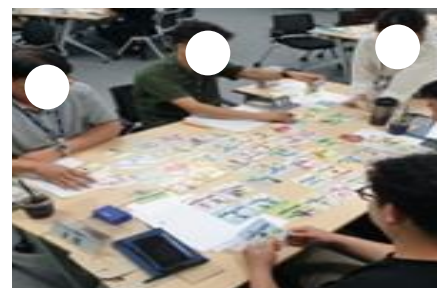
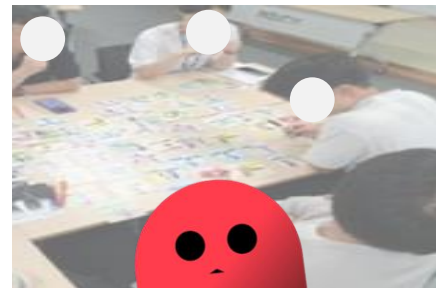
난이도 ★★★
활동성 ★★★

[부정적인 관점으로 상대방을 바라볼 때 발생하는 비난 빌런]

칭찬, 응원, 격려 등 긍정적인 메시지를 활용하여 점수를 획득하는 협력 게임

게임설명

- ① 나에게 딱 맞는 문구가 적힌 카드 2장 선택
- ② 선택한 카드 뒷면에 나에게 쓰는 편지, 나의 오른쪽에 앉은 팀원을 위한 편지 작성
- ③ 팀 내에서 가장 잘 쓴 편지 선정
- ④ 각 팀에서 가장 잘 쓴 편지 내용을 보고 해당 편지의 주인공은 누구인지 맞추기
- ⑤ 가장 많이 맞춘 팀이 우승





04

회사소개





1. CEO 인사말



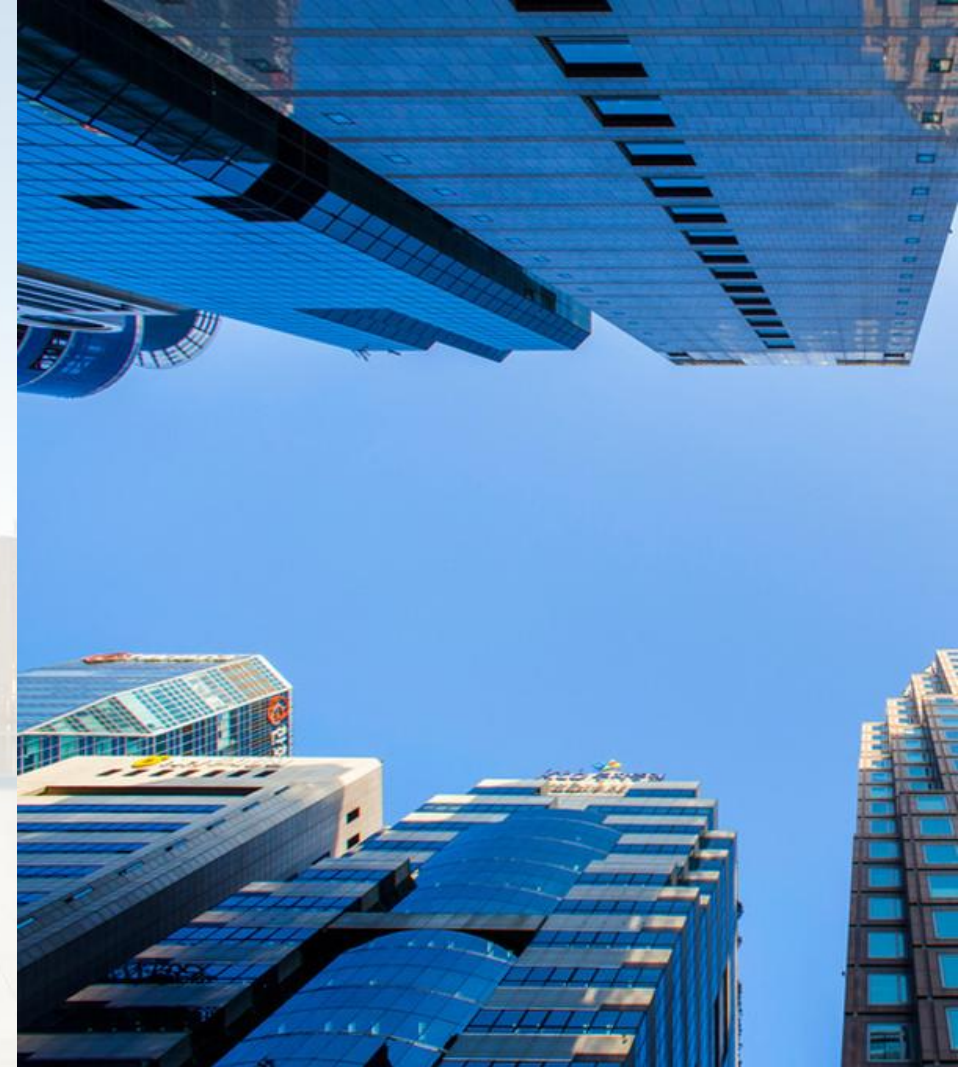
커넥트밸류 CEO 양용훈

커넥트밸류는 초심을 기억하며 변함없는 모습을 마음에 품고,
일신우일신하며 지속적인 발전을 끊임없이 추구해 가겠습니다.

지금까지 만난 고객들의 한결같은 바램은 '신뢰'와 '실력'이었습니다
어떤 상황에서도 고객의 입장에서 고민하고 행동할 것이라는 '신뢰'
다양한 방법을 분석하고 고려한 뒤 최적의 솔루션을 제시하는 '실력'

HRD에 대한 믿을만한 솔루션을 찾는 고객이 있을 때
주저없이 커넥트밸류를 추천해주실 수 있도록
언제나 전략적으로 분석하며, 창의적으로 생각하고, 열정적으로 실행하겠습니다

커넥트밸류 Founder & CEO 양용훈



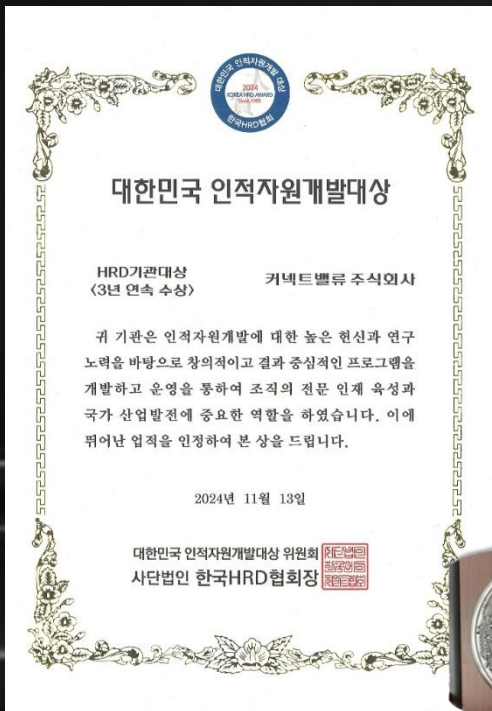


2. 대한민국 인적자원개발대상 수상



HRD 분야 수상

대한민국인적자원개발대상 민간기관 최초 3년 연속 수상



2024 대한민국인적자원개발대상 수상기업

커넥트블루

KB 국민은행

LG전자

coupang

유한킴벌리

SK 하이닉스

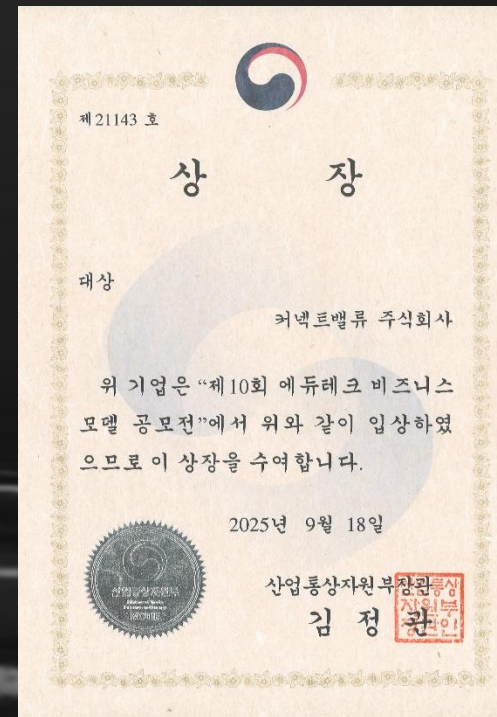
Pulmuone

한국전력공사



에듀테크 분야 수상

에듀테크 코리아 어워드 산업부 장관상 대상 수상



온오프 블렌디드 게이미피케이션

connect
play





3. 커넥트밸류 연혁



- 2016. 07 행복한성공컨설팅(주) 법인 설립
- 2017. 12 기술신용보증기금 벤처기업 인증
- 2018. 05 중소벤처기업부 세대융합창업캠퍼스 연구과제 선정 [HRD 플랫폼]
- 07 서울특별시 우수 스타트업 선정 [서울산업진흥원]
- 2019. 01 빅데이터 기반 HRD 플랫폼 커넥트밸류 OPEN
- 07 빅데이터를 이용한 강의서비스 제공장치 특허 등록 [10-2004188호]
- 11 MZ세대 신입사원 교육 '만반잘부Class' 런칭 [대학내일x커넥트밸류]
- 2020. 02 법인명 변경 [커넥트밸류(주)]
- 06 기술평가 우수기업 인증[T3 등급] 지능형 학습지원관리기술분야
- 10 중소벤처기업부 창업성장기술개발 연구과제 선정 [AI 러닝 큐레이션]
- 2021. 01 이러닝 촬영 전용 스튜디오·비대면 강의실 오픈
- 07 '기업교육강사', '비대면교육전문가' 자격증 런칭
- 11 국내 최초 온오프라인 통합 교육운영 플랫폼 '블란' 오픈
- 12 MZ세대 승진자교육, 조직활성화 교육 '만반잘부Classes' 런칭

- 2022. 04 대한민국 인적자원개발 대상 수상
- 2023. 06 대한민국 인적자원개발 대상 2년 연속 수상 [민간기업 최초]
- 11 소셜러닝 서비스 플랫폼 서버 특허 등록 [10-2598853호]
- 11 러닝센터 강남, 종로, 가산 3개 센터 오픈 [14개, 420석 규모]
- 12 디지털선도기업아카데미 '청년 AI로보틱스' 교육 런칭
- 2024.07 AI 기반 강의영상 분석을 통한 데이터 태깅장치 및 태깅방법 특허 등록 [10-2692018호]
- 10 이노비즈(기술혁신형 중소기업) 인증 획득
- 11 대한민국 인적자원개발 대상 3년 연속 수상
- 12 Z세대 온보딩 Zourney, 팀큐베이팅 과정 런칭
- 2025.06 커넥트플레이 (온오프 블렌디드 게이미피케이션) 오픈
- 09 '2025 에듀테크 코리아 어워드' 에듀테크 BM 부문 대상, 산업통산자원부 장관상
청년이 일하기 좋은 기업 서울형 강소기업 선정





4. 커넥트밸류 사업분야



1천여 명의 전문가들과 함께 철저한 고객 니즈 기반의 최적 솔루션을 지향합니다.

1

컨설팅



교육과정개발

MZ세대 특화교육

기업교육 컨설팅

맞춤형 교육 기획

2

AI 로봇교육



디지털선도기업아카데미

K- 디지털 트레이닝

지능형 로봇 인재 양성 과정

AI 로봇 공개교육

3

플랫폼



신규 런칭 교육과정 안내

강사진 팬페이지

강의공모 및 강사모집

교육기획 / 운영문의

4

이러닝



사업주훈련 · 평생교육원

이러닝 콘텐츠 제작

기업지원교육제도

국민내일배움카드

5

에듀테크



Connect Play

기술 R&D

플랫폼 개발

게이미피케이션 개발

커넥트플레이



5. 커넥트밸류 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

만나서 반가워, 잘 부탁해 ☺

온보딩 과정



NUM 5

connect play

엑시트 (XZ:it) Season2



NUM 6

connect play
Team Obating
ACE팀 복싱 프로젝트



NUM 7

connect play
모두의 럭퍼니
회사를 움직여라



NUM 8

connect play
SMART MISSION
RACE



NUM 9

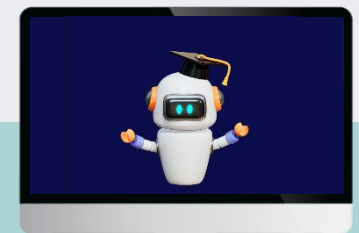
connect play

MoneyLife



NUM 10

생성형 AI





6. 커넥트밸류 AI 로봇교육



미래를 이끄는 AI 로봇 전문가 양성, 실습 중심의 로봇교육으로 **현장 실무에 즉시 적용 가능한 커리큘럼을** 보유하고 있습니다.

AI 로봇교육팀

약 50명 이상의 현업 출신
AI 로봇 강사진

현업의 핵심 기술을 반영하여 구성한
전문가들의 교육 커리큘럼

실제 업무에 바로 적용 가능한
실습 위주의 교육과정

> AI 로봇교육과정



① 16개 강좌 공개교육 과정
3일 내 마스터! 오프라인 초단기 집중 과정



② 사내 교육 과정
기업 맞춤형 커리큘럼, 실무 중심 프로젝트 교육 과정



③ AI 로봇 특강
기업 맞춤형, 최신 산업 트렌드 기반 임직원 역량 강화 과정



④ AI 로봇 직업 훈련
미래 성장산업 취업전화 사업, K-디지털트레이닝 운영 경험 보유



7. 커넥트밸류 이러닝교육



체계적인 관리로 이루어지는 이러닝 교육이 가능하도록 다양한 경험과 인력, 기술을 보유하고 있습니다.

이러닝 교육분야

다양한 기업맞춤
이러닝 교육



법정 필수 교육



사업주 훈련

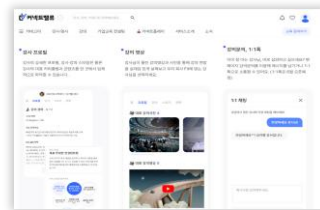


기업직업훈련카드

자체기획 콘텐츠부터 정부지원 직무훈련까지
99.9% 수수료 가능한 인력, 기술을 제공합니다.

이러닝 교육 특징점

학습자의 이용 편의를 고려한
LMS



1. 기업 전용 도메인 생성

2. PC, 모바일 수강 가능

3. 기업담당자 페이지 제공

사업주 훈련 운영 기준에 적합한 **LMS 보유**
기업맞춤 LMS 자체 개발 가능
LMS 시스템 유지 및 보수로 최적의 교육환경

체계적인 운영 관리

All Step 운영 프로세스
수수료율 99.9%



개강 전, 중, 후 학습자 맞춤 운영관리,
상시 독려 문자 발송으로 99.9%의 수수료율
교육 후에는 기업별 **수수료증과 결과보고서**를 제공



8. 커넥트밸류 러닝센터



최적화된 시설 및 환경을 자랑하는 커넥트밸류 러닝센터를 소개합니다.



최상의 위치

지하철 역 4분 거리 (강남7분)



최신 시설

1년 된 신축 강의장



최적의 규모

워크샵하기에 충분한 50석 규모



착한 가격

경쟁사 대비 30% 저렴한 이용료



주변 맛집

걸어서 5분 내 뒷풀이 장소 20곳 이상

FACILITIES



인터넷 / Wi-Fi



대형 화이트보드



넓은 책상 및 의자



화장실
(여성/남성 구분)



커피믹스, 티백



빔프로젝터 / 스크린 /
스피커



보드마카, 지우개



천장형 냉난방 기기



커피머신



정수기

최적화된 시설 및 환경



30~50인을 수용할 수 있는
넓은 화이트톤의 신축 강의장



간접 조명으로 은은하고
따뜻한 분위기가 조성된 휴게실



아메리카노&에스프레소 샷을
내릴 수 있는 커피머신



8. 커넥트밸류 러닝센터 (종로, 가산, 강남)



종로, 가산, 강남에 총 14개의 강의장 보유 / 역세권 도보 4분 거리

✓ 러닝센터 종로 | 4개 강의장



✓ 러닝센터 가산 | 4개 강의장



✓ 러닝센터 강남 | 6개 강의장





커넥트밸류 주요 300여개 고객사 리스트





THANK YOU

Contact Us



서울시 강남구 논현로 509, 10층 커넥트밸류(주)



HRD컨설팅본부



cvhrd@connectvalue.net



02-6207-3366~8

