

휴넷 HRD 콘텐츠/솔루션 소개



DIVE TO DIGITAL LEARNING

학습방법의 Digital화

From Contact to Untact

학습과 성과의 연계

From Learning to Performance

학습경험으로의 확장

From Learning to Learning Experience

Untact

Learning
In the
Workflow

Learning
Experience
Design

Self
Directed
Learning
Environment

통합적 자기주도 학습 환경의 구현
From Passive Learner to Active Learner

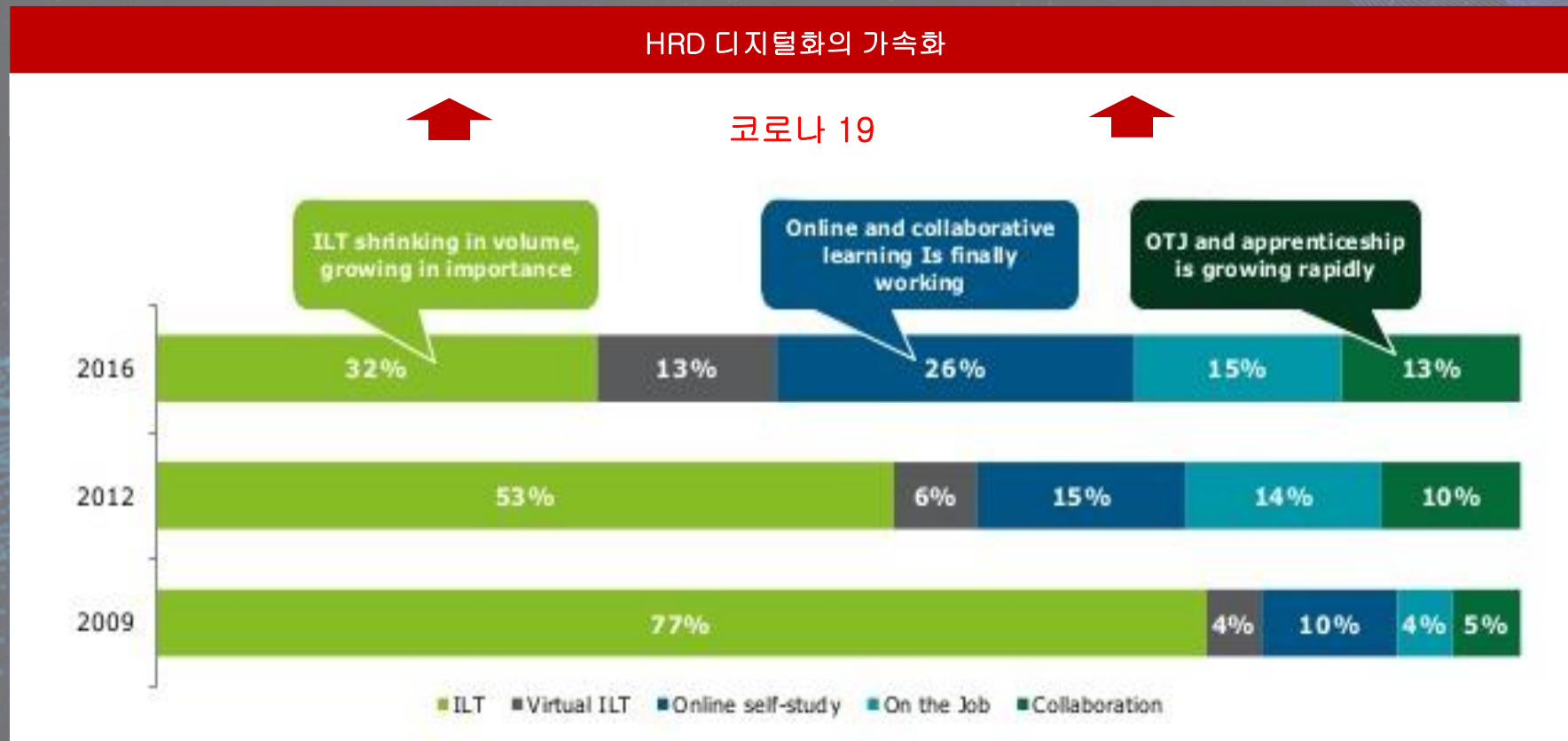
Keyword 1.
Untact Learning



컨텐츠 Shift

디지털 환경하에서 HRD 영역의 컨텐츠 비중 또한 급격하게 변화하고 있습니다.

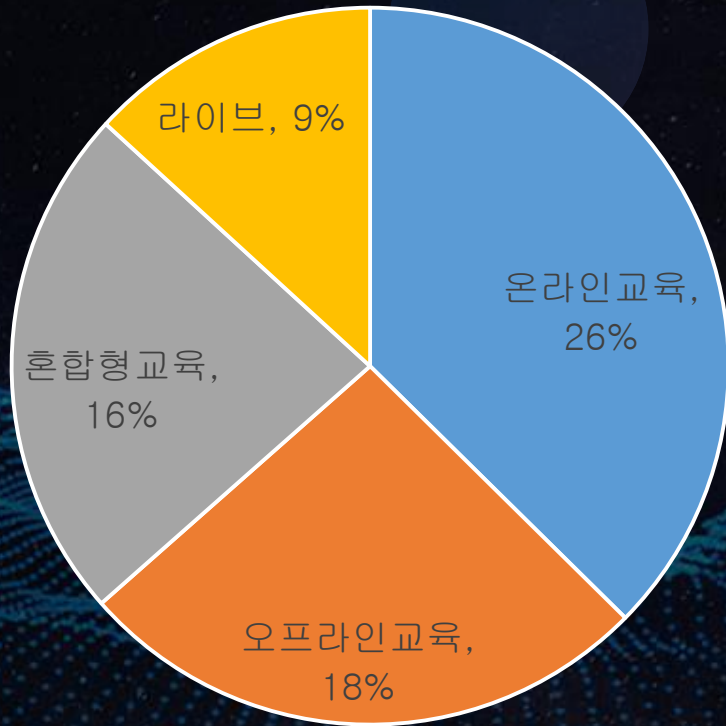
- HRD의 제공 방식의 다양화 -



[출처 : Joshbersin.com]

중국 기업교육 현황

중국의 기업교육 유형 분포



■ 온라인교육 ■ 오프라인교육 ■ 혼합형교육 ■ 라이브



중국 시대강화社 20년간 130만회 기업교육
분책인 학습 25.5%, 오프라인 학습 17.8%,
혼합형(온+오프) 교육(15.9%), 라이브 9%



마이크로러닝이 대세

2008년 133분(2시간 13분) → 2018년 12분으로
단축 (微课, 마이크로러닝 이미 대세)



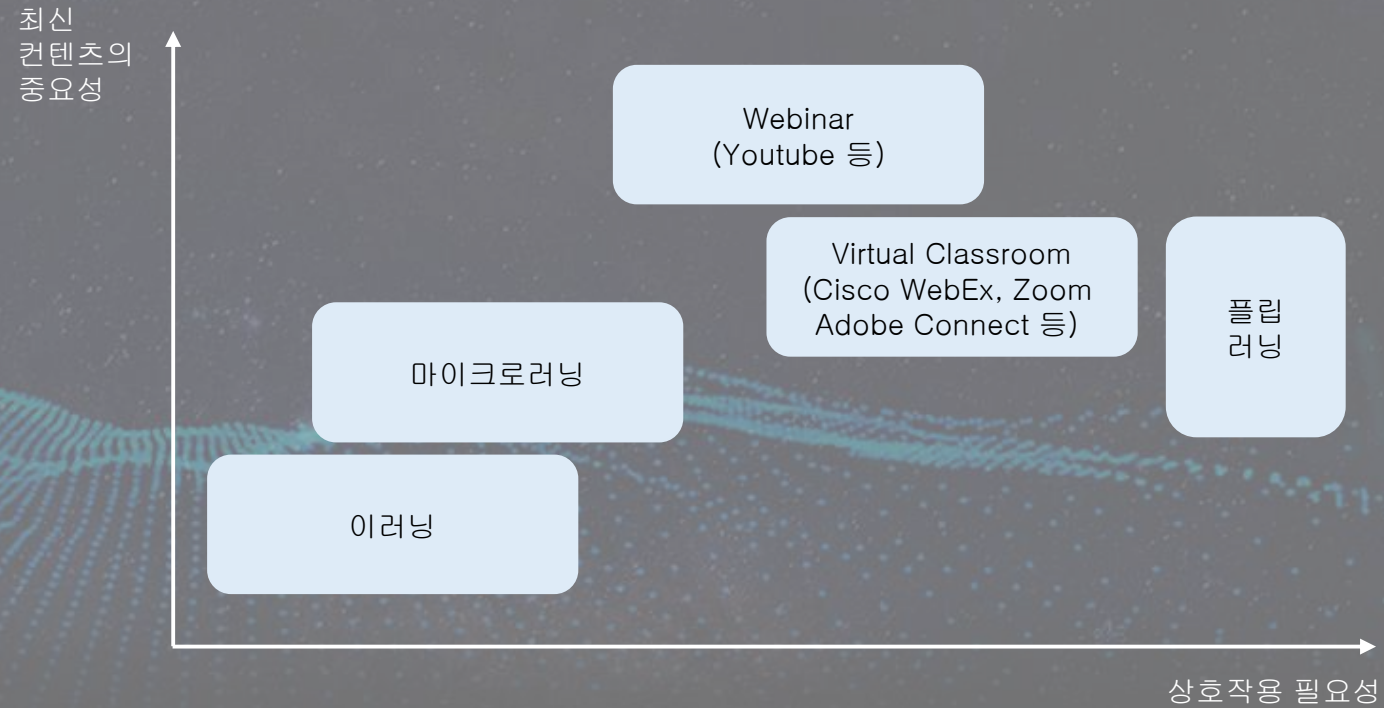
혼합형교육(플립러닝)이 대세, 버추얼클래스룸

최협세에서 혼합형(混合式学习) 학습은 이미 대세,
라이브 교육의 실시 및 관심도 향상

오프라인 교육은 교육 내용과 학습자에 따라서 Digital 형식으로 변화하고 있습니다.

- 언택트 러닝 Shift -

꾸준히 활용되는 교육은 이러닝, 최신 이슈는 버추얼 클래스룸, 오프라인이 필요하다면 플립러닝



버추얼 러닝

이러닝과 버추얼 러닝은 각각의 장/단점을 가지고 있으며, 적절히 활용하는 것이 중요합니다.

- 버추얼 러닝 vs 이러닝 -

Synchronous
(버추얼 러닝)



[출처 : Learncube.com]

버추얼 클래스룸이 효과적인 경우

알아야 하는 교육

VS

알면 좋은 교육

Knowledge

실시간 커뮤니케이션 기술의 발전으로
이러닝에서 이러닝+버추얼러닝을 통합한 전략 필요

Asynchronous
(이러닝)



내용이 복합적일 때

VS

단순한 내용일 때

Complexity

협업의 효과가 중요할 때

VS

협업의 효과가 중요하지 않을 때

Collaboration

버추얼 클래스룸은 현장 직무 교육 및 신상품 교육 중심으로 빠르게 확산 중에 있습니다.

- 활용 사례 -

현장 직무 교육 및 신상품 교육 중심으로 빠르게 확산 중

K 진흥원 초빙 특강

Situation

코로나로 소상공인 매출 급감으로 힘들어함

Action

라이브 형식으로 연예인 초빙 교양특강을 진행함

Result

400명 이상이 수강했으며,
어려운 시기에 힘을 얻게 되었다고
만족한 수강자 다수

B사 신제품 제조 매뉴얼 교육

Situation

신제품과 관련된 내용을
오프라인 전파 교육으로 실시했음

Action

신제품이 빙수 제작 방식을
라이브 교육으로 진행함

Result

전국 매장의 점주와 점원들이
교육효과 및 편리성 측면에서
반응 폭발적임

A 생명사

Situation

보험 신상품 교육을
오프라인 교육으로 실시했음

Action

코로나 이슈로 신상품 교육을
라이브 스트리밍 강의로 대체

Result

전국 설계사들을 대상으로
진행 후
만족도가 좋아 추가 진행 중

버추얼 러닝의 교육장은 새로운 환경을 필요로 합니다.

- 버추얼 클래스룸 전용 교육장 -



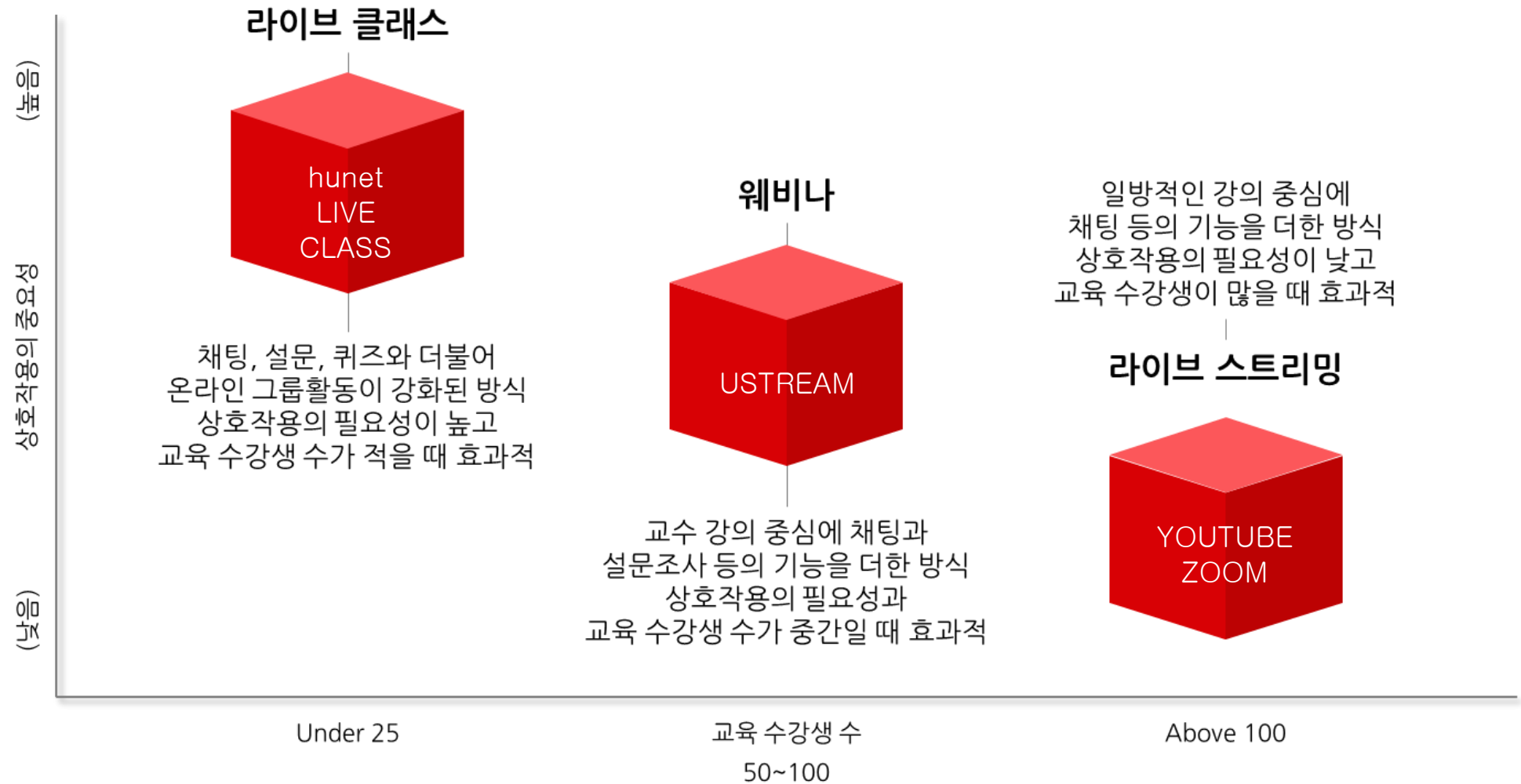
[비대면 ONLY]



[혼합형식]

비대면 교육장 외에 1인 라이브 스튜디오, 이러닝/마이크로러닝 제작을 위한 스튜디오 등 통합적인 비대면 학습공간에 대한 고민이 필요

휴넷 라이브 클래스 - 다양한 라이브 솔루션 제공



휴넷 라이브 클래스 - 오프라인 교육의 대체

리더십/공통역량/직무역량 등 기존 오프라인 교육의 모든 주제를 라이브 클래스로 완벽히 제공

리더십 라이브 클래스

성과 코칭 리더십
코칭 & 피드백
중간관리자 리더십
언택트시대의 긍정 소통 리더십
브레인컬러를 활용한 중간관리자 소통리더십'
신임팀장의 안정적 출발을 위한 리더십 전략
직무중심성과관리 코칭리더십
팀장소통리더십
탁월한 리더의 부하육성 리더십
최고의 조직을 위한 변화관리 리더십

공통역량 라이브 클래스

성공하는 조직을 위한 시간관리&목표관리
자기주도성 강화
AI가 알려주는 비즈니스 전략
프로젝트 관리를 통한 의사결정과정
일 잘하는 사람의 커뮤니케이션
회복탄력성
전략적 기획/보고서 작성
기획력
문제해결
성공적인 직장생활을 위한 퍼스널브랜딩 공식
가성비 높은 영향력 발휘를 위한 '설득의 기술'
생각정리워크숍

직무역량 라이브 클래스

데이터 리터러시
재무제표 쉽게 읽기
강사를 위한 비대면 강의역량 향상과정
디지털 마케팅
인포그래픽스
세일즈 커뮤니케이션
하이퍼포머들의 B2C 영업 성공 노하우
NPS(순추천고객지수) 충성고객 만들기
노무사
퍼실리테이션과정
고객여정지도
면접관 과정
신사업 발굴 워크숍

휴넷 라이브 클래스 - 하이엔드 프로그램

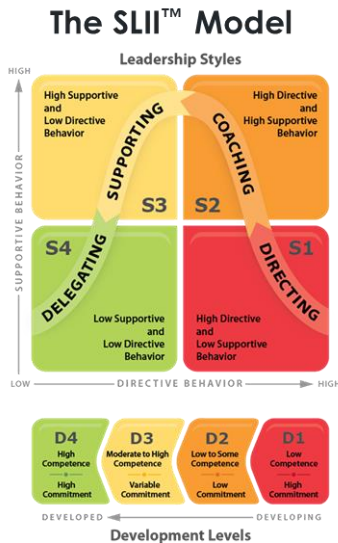


휴넷이 가진 라이브 클래스 솔루션과 켄 블랜차드의 명품 콘텐츠가 만나 하이엔드 언택트 교육 제공

섬김의 리더십, 소통의 리더십

셀프 리더십 과정

리더 대상 핵심 코칭 과정



SLII
한 가지 리더십 스타일로 모든 것을 해결할 수 없습니다



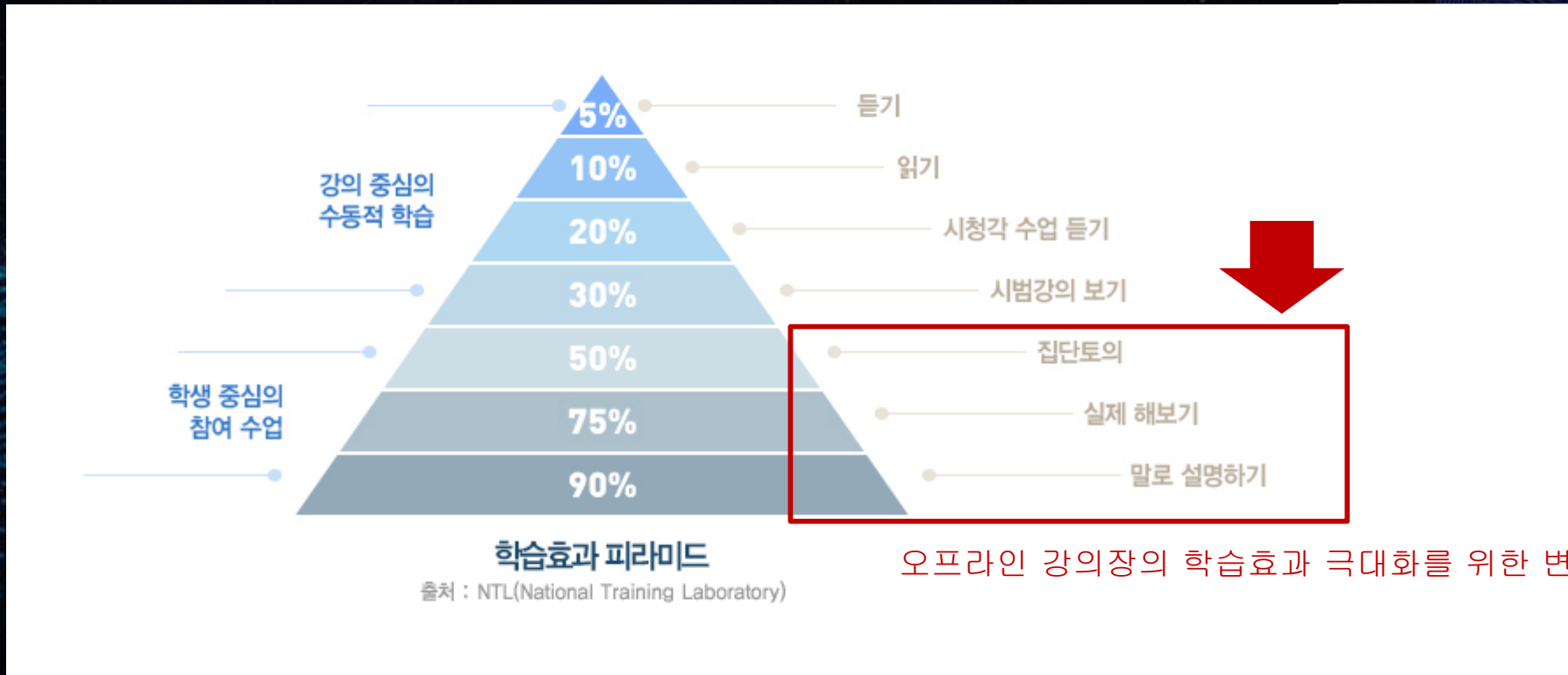
※ 휴넷X켄블랜차드 라이브 클래스 프로그램 중 일부 발췌

플립러닝

플립러닝은 단 한 가지 질문 “어떻게 오프라인 교육 효과를 극대화할 것인가?”에 집중하는 모델입니다.

- 플립러닝 학습 효과 -

단 하나의 질문, What is the best use of face to face time with student?



플립러닝은 교육목표에 있어서 하위 목표는 스스로 학습하고, 상위 목표는 교사와 동료와 함께 달성하게 함으로

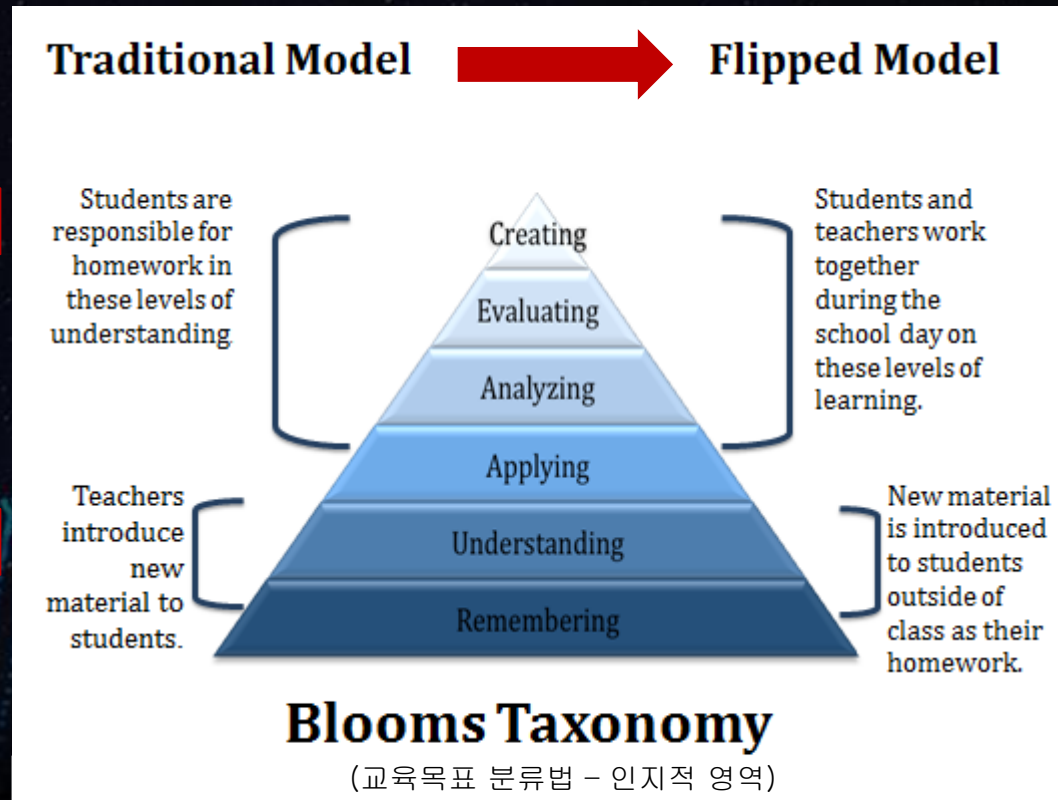
교육에 있어 보다 상위 목표를 달성할 수 있도록 설계되는 것이 특징입니다.

- 플립러닝과 학습 목표 -

단 하나의 질문, What is the best use of face to face time with student?

Independent Work

Teacher Introduce



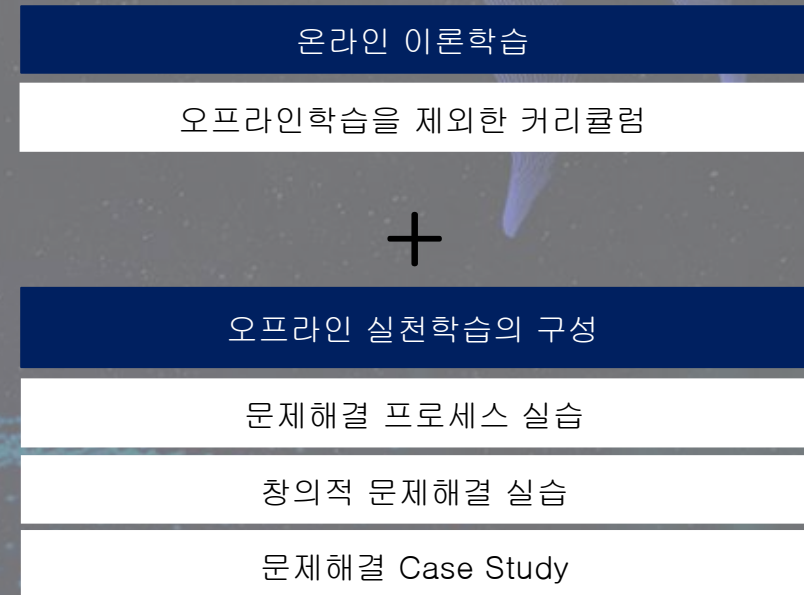
Work with Facilitator

Independent Work

기본 커리큘럼을 중심으로 학습 효과 측면에 학습 목표 측면을 바탕으로 커리큘럼을 구분합니다.

- 실제 예시 (문제해결 기본 모듈) -

커리큘럼	1STEP	2STEP
	Filtering 교육방식 (교육효과측면)	Filtering 학습목표 (상위효과측면)
문제 해결의 이해	강의	기억, 이해
문제해결의 기본 사고	강의	기억, 이해
MECE와 로직트리	워크시트 실습	이해
문제해결 프로세스의 이해	강의	기억,이해
문제해결 프로세스 실습	실습/ 프레젠테이션	적용
창의적 문제해결의 이해	강의	기억,이해
창의적 문제해결 실습	그룹토의	적용,분석
문제해결 Case Study	Simulation	적용,분석,평가



꼭 필요한 오프라인 교육만 할 수 있게

대표적인 집합 교육의 주제였던 강사 양성과 프레젠테이션 교육의 디지털 학습 전환 사례입니다.

- 강사 양성 교육의 디지털화 사례 -

EY의 사내강사 육성 교육의 디지털 전환 사례



버추얼 클래스룸의 주요 운영 방식

- 비디오 과제에 대한 회고 및 실시간 동료 피드백
- 온라인 사전 학습 내용에 대한 Q&A
- 다음주 학습에 대한 안내 및 가이드

EY 사례에서 나타난 소프트 스킬 교육의 디지털 변환의 장점

	집합교육	디지털 변환
학습자	27명/달	40명/달
인터벤션	모듈 당 3번	모듈 당 9번
학습시간	14시간	12.5시간
운영자	4~6명	2명
담당자 준비기간	20시간	6~10시간
이동비용	실비	0원
만족도	첫 수업 기준 4.63	첫 수업기준 4.65

- 소프트 스킬 교육도 디지털 환경에서 효과적으로 진행된다면 집합 교육에 비하여 교육 인원, 비용, 시간, 만족도에서 좋은 옵션

M 사의 경우, 코로나19로 인한 오프 학습의 한계로 비대면 플립러닝 형식으로 리더십 교육을 진행하였습니다.

- 국내 기업 활용 사례 -

꼭 필요한 교육의 경우, 비대면 플립러닝이 코로나 Risk의 대안으로 활용

M사 팀장 교육

Situation

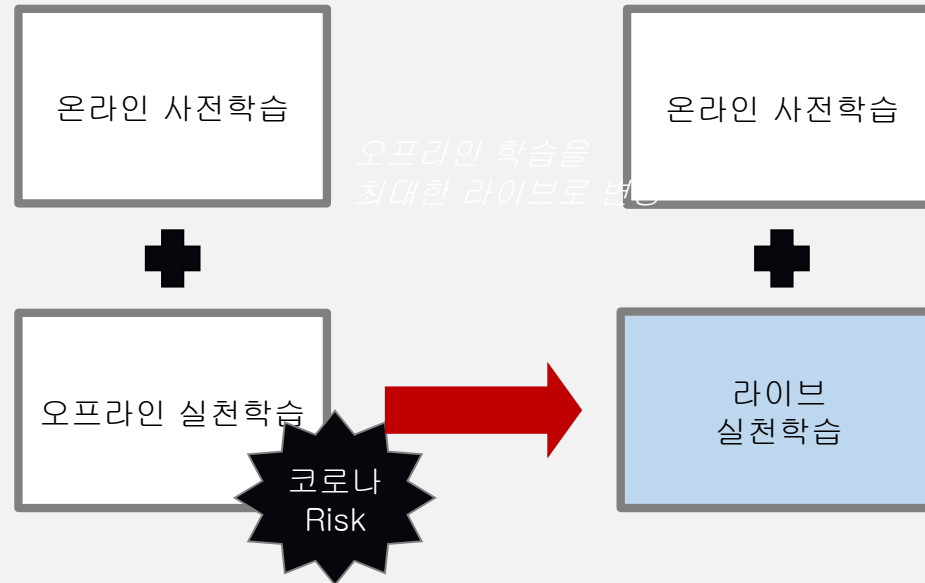
팀장급 대상 교육을 시도했으나
코로나 상황으로 여의치 않음

Action

온라인 강의 재택 연수 + 라이브 강의를
통한 비대면 플립러닝 실시

Result

팀장급 교육을 잘 실시했으며
만족도도 예상 외로 좋음



스마트 훈련 지원을 통해 비대면 플립러닝을 보다 경제적이고 효과적으로 운영할 수 있습니다.

[비대면 플립러닝] 시가 알려주는 비즈니스 전략

국내 최초 버추얼 러닝 결합 스마트 훈련 프로그램

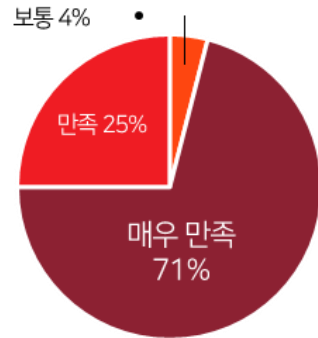


교육비	지원율 (우선지원기업)	지원율 (중견기업)	지원율 (대기업)
120,000 원	약 77% (실비 2.7만원)	약 73% (실비 약 3.2만원)	약 50% (실비 6.1만원)

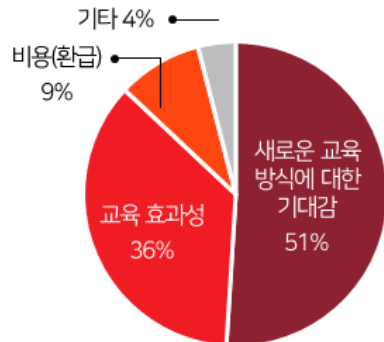
몰입형 콘텐츠 - 게임러닝 ARGO

학습자들의 후기를 통해 입증된 ARGO의
효과적 학습법과 높은 교육 만족도

✓ ARGO의 학습 방법은 효과적입니까?



✓ ARGO 과정을 선택하신 이유는 무엇입니까?



✓ ARGO 교육만족도

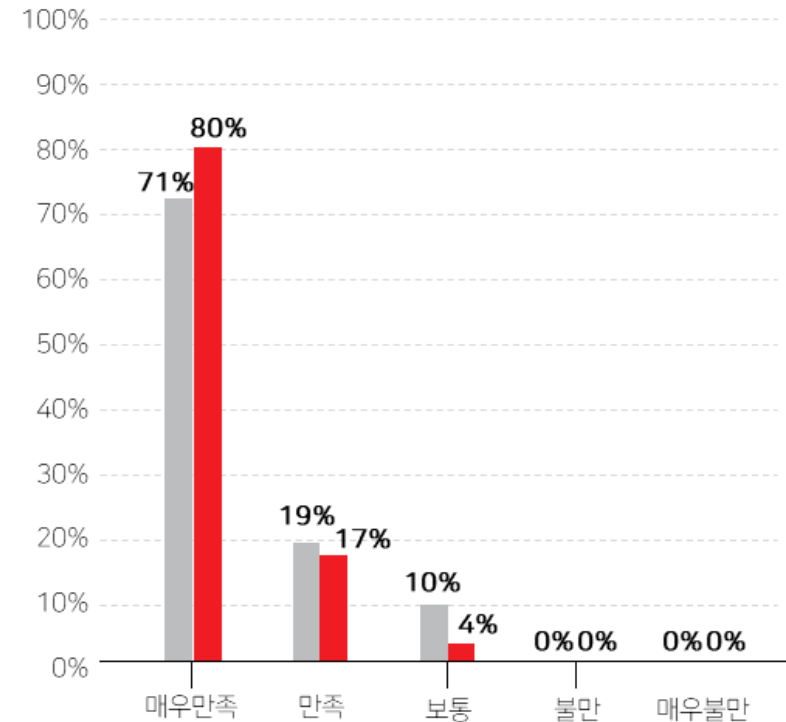
(단위 : 5점 만점)



※ 교육생 설문조사(800여명)

✓ ARGO 상세 교육만족도

■ 과정만족도 ■ 강사만족도



몰입형 콘텐츠 - 게임러닝 ARGO

✓ ARGO의 입증된 효과성



저희도 걱정이 많았고 참여하시는 분들도 일부 걱정하시는 분들이 있었는데 실제 교육이 시작되고, 게임 안에 들어가는 여러가지의 의사결정 요소 정보들에 대한 분석 등이 계속해서 진행하다 보니까 굉장히 많이 몰입이 된 것 같습니다.

- ABL 생명 고영하 과장 -

게임러닝이라는 것을 기존에도 접해봤지만, 제대로 된 게임러닝은 이번에 아르고를 통해서 접했다고 생각합니다.

- 린나이코리아 전세환 선임 -



성으로 직접 이어지는 ARGO의 우수성은
**다수의 기업 적용 사례를 통해
검증되었습니다.**

✓ 글로벌 일본 최대 이러닝 어워드 특별상 수상



Japan e-Learning Awards 2018
휴넷 ARGO 특별상 부문 수상



리더십 ARGO

2018년

휴넷 게임러닝 Line-Up

2020년 신규 개발

✓ 경영의 모험을 떠나라, ARGO

가상의 기업사례를 바탕으로 전략적 의사결정과 경영을 직접 경험할 수 있는 시뮬레이션 게임러닝 프로그램입니다.



장르

시뮬레이션



대상

직장인
(사원 및 대리)



참여인원

약 20~25명이
팀(4~5명)을
구성하여 진행



난이도

초급

✓ 리더십 모험을 떠나라, ARGO

자신이 속한 조직을 최고의 조직으로 만들기 위해 리더십을 배양하고 궁극적으로 성과 창출을 목표로 하는 어드벤처 게임러닝 프로그램입니다.



장르

어드벤처



대상

직장인
(팀장 및 보직자)



참여인원

약 20~30명이
팀(4~6명)을
구성하여 진행

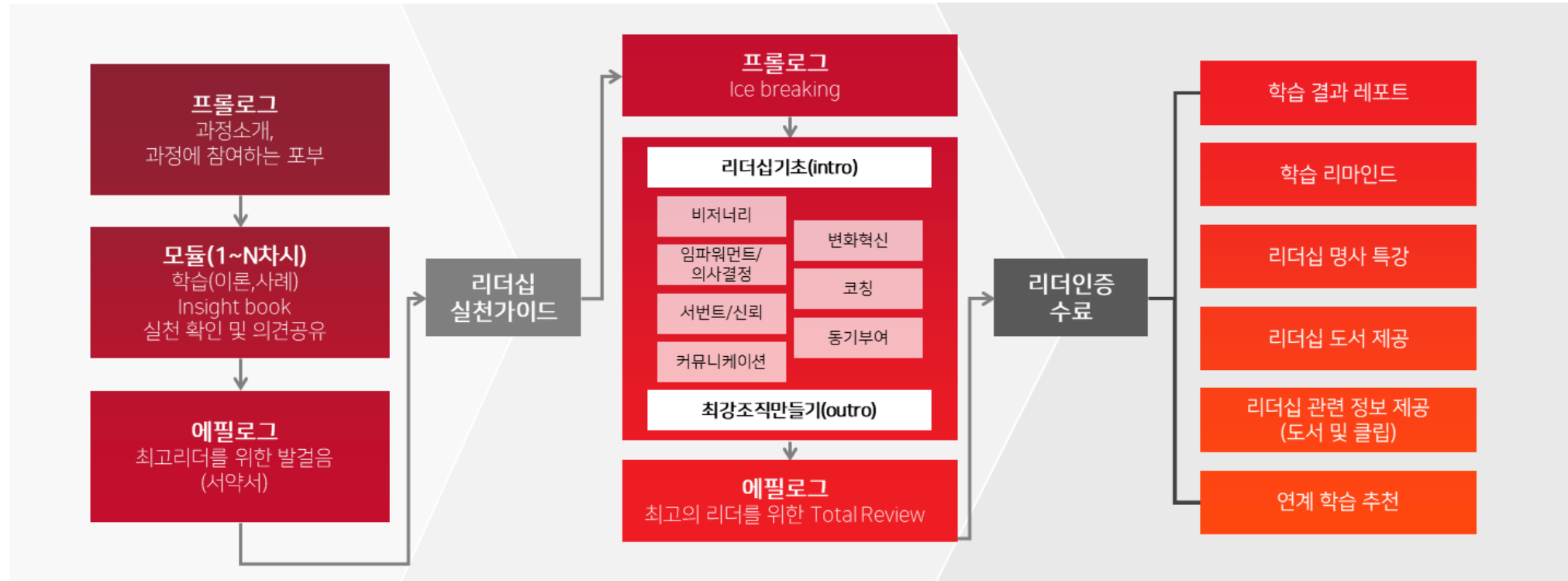
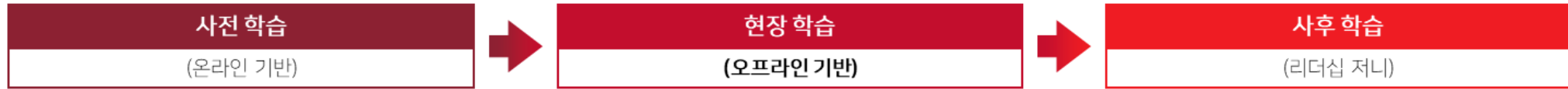


난이도

초·중급

리더십 ARGO

☑ 학습 프로세스 구성



스마트훈련 A등급(20H) - 환급

리더십 ARGO

✔ 다양한 퀘스트로 구성된 모듈

모듈 별 퀘스트를 수행하며 게임러닝을 통해
리더로서 갖춰야 할 역량들을 체득 가능



- 9가지 모듈과 다양한 퀘스트 수행 -



당신이 알아야 할 리더십



비전을 제시하는 리더



변화혁신을 이끄는 리더



당신이 알아야 할 리더십



코칭하는 리더



일할 동기를 주는 리더



섬기고 신뢰받는 리더



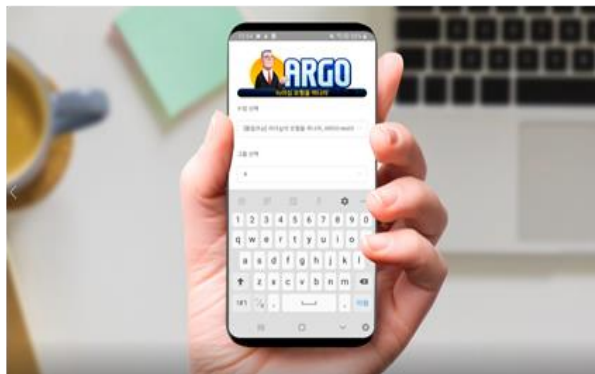
진심을 소통하는 리더



성과를 창출하는 최강조직

리더십 ARGO

✔ 리더십 모험을 떠나라, ARGO의 UI/UX



Keyword 2.

Learning in the Workflow



Out of Workflow



UNTACT 시대,

교육장이나 연수원으로 학습자를 불러내는 것이 아닌

디지털 기반으로 HRD가 업무 현장으로 들어가야 함

Learning in the Workflow

Charles Jennings, Director

5년 동안 수 백명의 사람과의 조사 결과

여러분 인생 중에서 ...

가장 큰 배움의 경험은 어떤 것이었나요?

A. 교실/강의실에서

20%

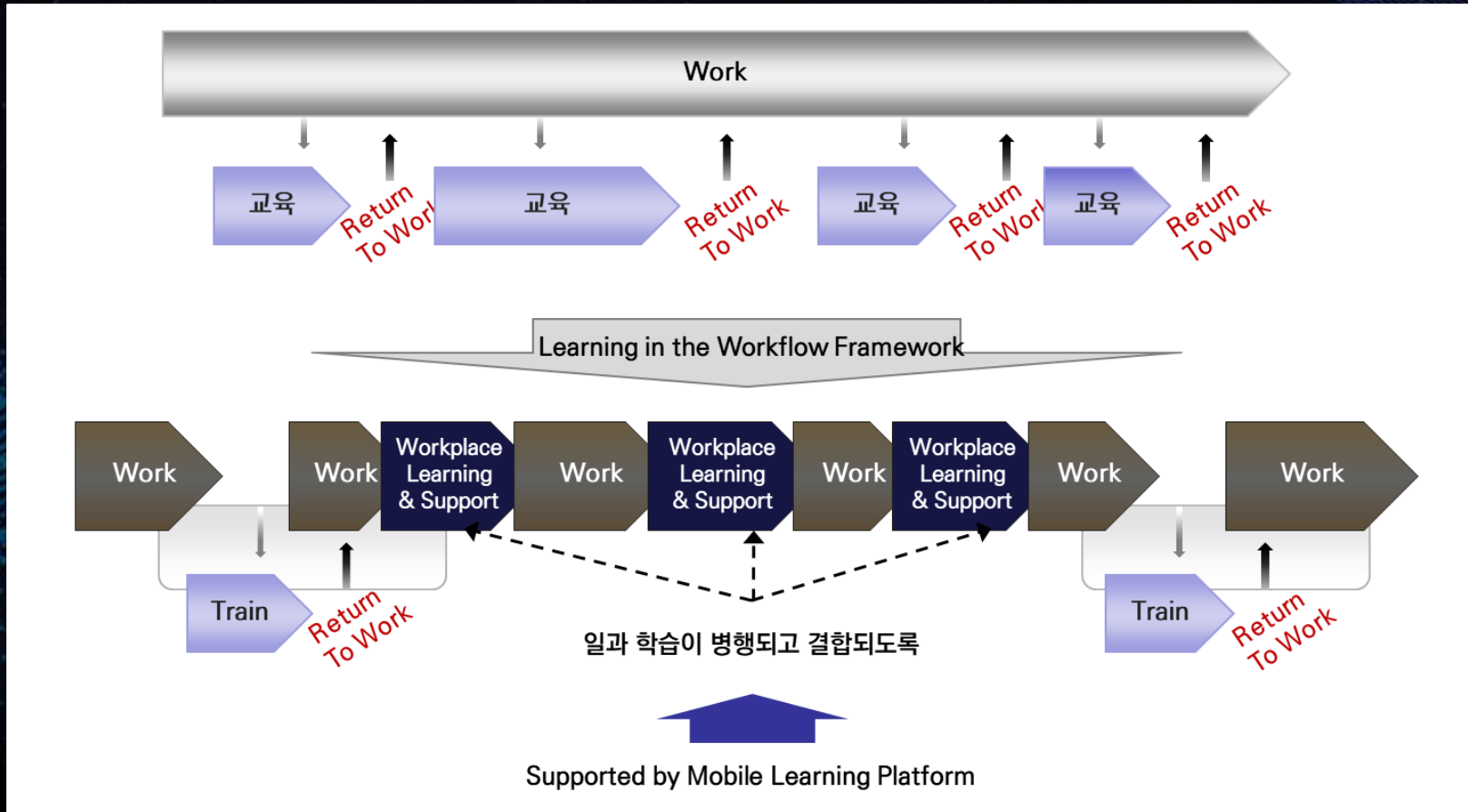
B. 일과 업무 속에서

80%

Learning in the Workflow의 접근방법

Workflow 러닝은 디지털 기술을 활용하여 일과 학습이 병행되고 결합되는 것을 의미합니다.

- Workflow & Learning -



학습자들의 Workflow에서 그동안 HRD가 접근하지 못했던 일별, 주별에 주목해야 합니다.

- Workflow & Learning -

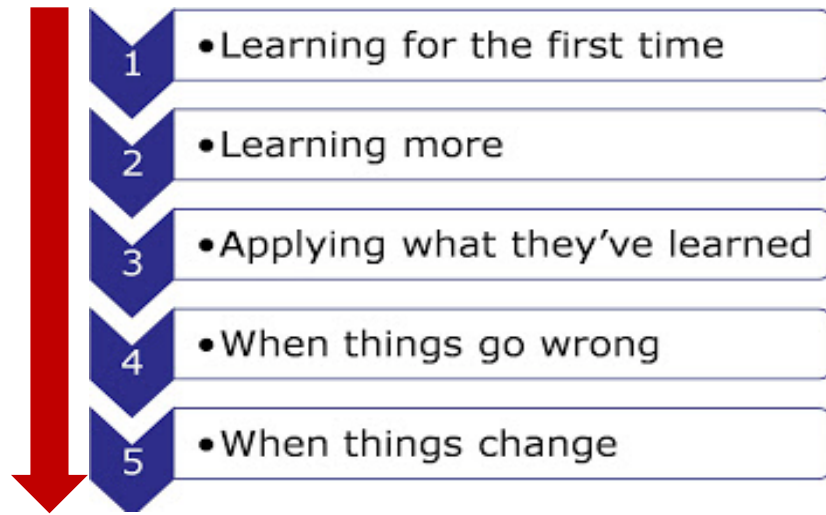


[출처 : <https://www.loop.co/articles/learning-in-the-workflow-2/>]

Why? Learning in the workflow

HRD는 모멘트 오브 니즈의 1단계 영역에 집중해왔으며, 보다 현장 영역으로 이동해야 함을 의미합니다.

- 모멘트 오브 니즈 -



Learning in the Workflow로의 이동

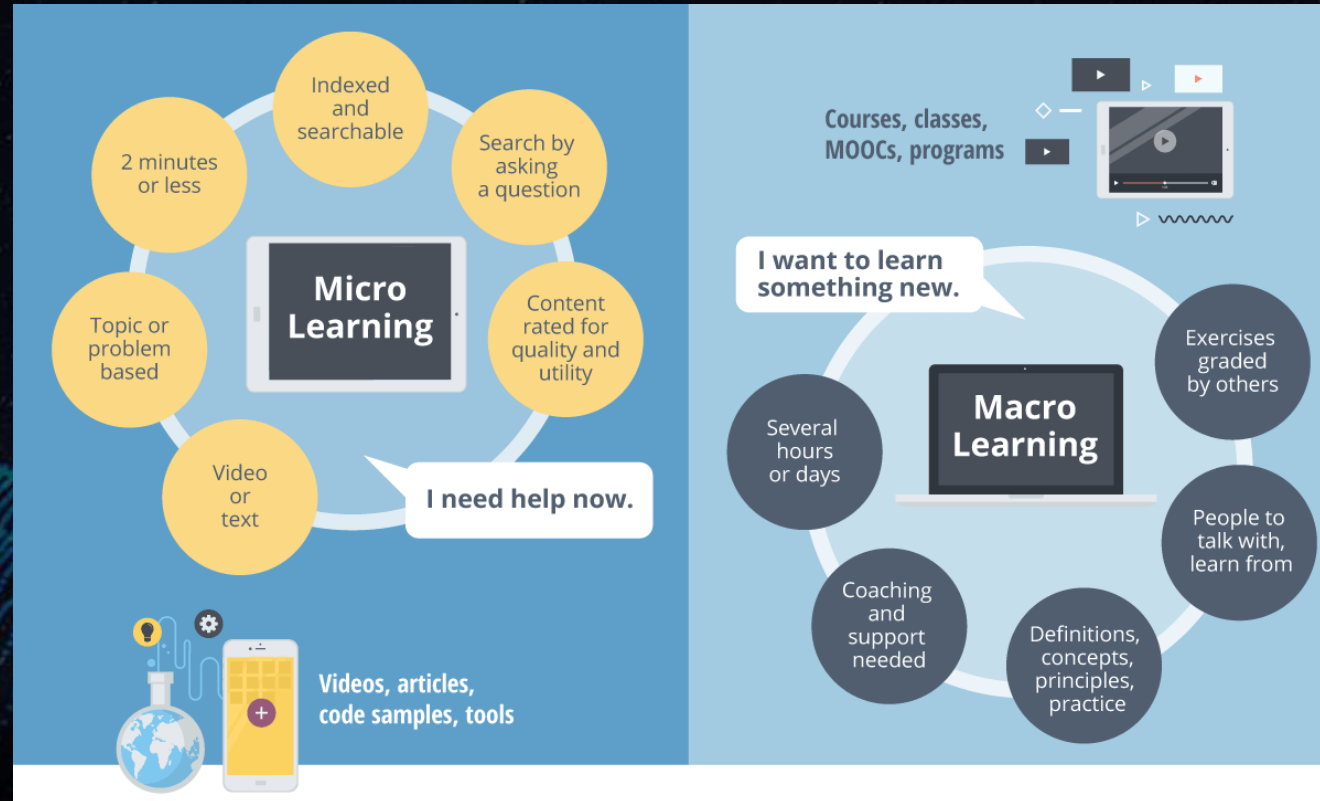
- 처음 배울 때, 더 배우고자 할 때
: 이러닝, 마이크로러닝, 집합교육, 전자매뉴얼 등
- 변화가 필요할 때
: 실습훈련, 변화관리, 비디오 등의
인터벤션 방식이 필요
- 문제를 해결하고자 할 때
: 전문가 연결, 원클릭 해결방안,
다양한 성공사례의 제공
- 적용하고자 할 때
: Embedded 포털, 성공사례와
성과향상을 위한 Toolkit 제공

마이크로러닝

마이크로 러닝은 매크로 러닝과 달리 학습자 현장의 니즈에 대응하도록 추진해나가는 것이 추천됩니다.

- 마이크로 러닝과 매크로 러닝 -

Moment of Needs에 맞는 마이크로/매크로 러닝 전략 필요



[출처 : https://job-wizards.com/en/wp-content/uploads/2018/04/JW_info_fs_Microlearning_EN.png]

마이크로러닝 활용 방법

마이크로 러닝은 현장/영업 교육에 효과적입니다.

- 영업/현장 교육 -

현장/영업 교육에 효과적	Follow-Up 교육으로 활용	구독형 모델의 활용
<p style="text-align: center;">휴넷 마이크로러닝의 80% 차지</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="639 564 986 833"> <p style="text-align: center;">**마트 매장직</p>  </div> <div data-bbox="1006 564 1352 833"> <p style="text-align: center;">**기업 바리스타</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div data-bbox="639 865 986 1135"> <p style="text-align: center;">**생명 영업교육</p>  </div> <div data-bbox="1006 865 1352 1135"> <p style="text-align: center;">**생명 영업교육</p>  </div> </div>	<p style="text-align: center;"><u>현장 교육으로 많이 활용되며, 효과 높음</u></p>	<p style="text-align: center;"><u>현장 참여시 활성화 가능성 높음</u></p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="1388 564 1592 1021"> <p style="text-align: center;">**푸드 영양사 레시피 공유</p>  </div> <div data-bbox="1592 564 2153 1120"> <p style="text-align: center;">**생명 FC별 보험금 지급사례 공유 (페스티벌)</p>  </div> </div>

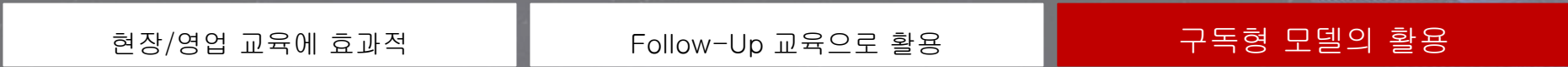
마이크로러닝은 학습뿐만 아니라 기억-활용의 단계에서도 효과적으로 활용될 수 있습니다.

- Follow-up 교육 -

현장/영업 교육에 효과적	Follow-Up 교육으로 활용	구독형 모델의 활용
<p>IMPACT of follow-up</p>  <ul style="list-style-type: none"> • 학습 후 사후관리가 있는 경우 학습효과가 4배 이상 뛰어남 		<p>Persuasive</p> <ul style="list-style-type: none"> - 목적을 리마인드 - 학습자가 행동할 수 있게 집중하는 것 예) 냉장고 청소의 중요성 리마인드  <p>Post Instruction</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기억을 상기시키는 것 예) 계량기의 올바른 연결에 대한 퀴즈  <p>Practice Based</p> <ul style="list-style-type: none"> - 반복훈련이 필요한 부분에 활용 - 계속 반복 학습을 통해 숙달되게 만드는 것에 활용 

마이크로러닝은 구독 모델에 적합합니다.

- 구독형 모델의 적용 -

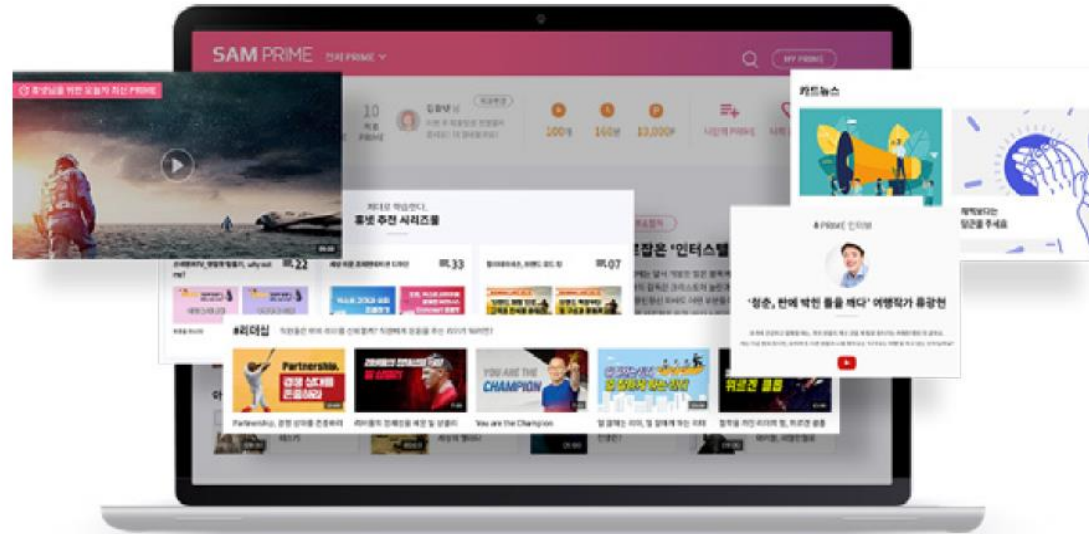


- Bersin By *Deloitte* 의 연구결과 : 현대 직장인의 이러닝 투자 가능 시간 4분

[출처 : 휴넷 SAM Prime 서비스]

마이크로 러닝 콘텐츠 – SAM PRIME

다양한 최신 마이크로 러닝을 빠르게 개인 맞춤형으로 제공



1만여 개 지식콘텐츠

1만여 개 프리미엄 지식콘텐츠
매일 조금씩, 말랑말랑한 지식충천

7분의 즐거움!

짧게 핵심만 담아, 부담 없는 7분
모바일 앱, PC로 언제 어디서든 편리하게

매월 신규 콘텐츠 업데이트!

트렌드/비즈니스/직무/외국어/인문 등
매월 신규 콘텐츠 업데이트로 트렌디하게

휴넷이 국내 최초로 마이크로러닝의 구독형 모델을 정부 지원사업인 스마트훈련에 적용한 사례입니다.

- 스마트 훈련 구독 모델 -

컨텐츠

마케팅 관련 7개의 skill-set 중 2개의 스킬을 선택하여 수강
*고객만족 / 구글애널리틱스 / 디지털 마케팅 / 마케팅 플랜 / 마케팅믹스전략 / 브랜딩 / 페이스북 마케팅

특장점

핵심직무 중심의 Skill-Set

✕

현업적용도 진단을 통한 맞춤형 커리큘럼

1 Concept 1Message 방식의 마이크로러닝

✕

대시보드를 통한 학습자데이터분석

학습 프로세스

Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	Step 5
학습자 정보 입력	진단: Skill-Set (7개)	Skill-Set 선택 (2개)	진단: 현업적용 필요수준	맞춤형 커리큘럼 구성

판매단가

교육비	중소기업	중견기업	대기업
75,000원	5,410원	9,070원	31,050원
	69,590원	65,930원	43,590원

← 정부지원 →

학습화면



학습 데이터 (dash board)

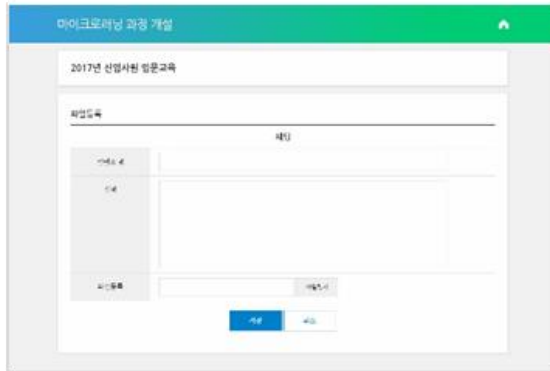
진단을 통한 스킬셋 추천

진단을 통한 콘텐츠 매칭

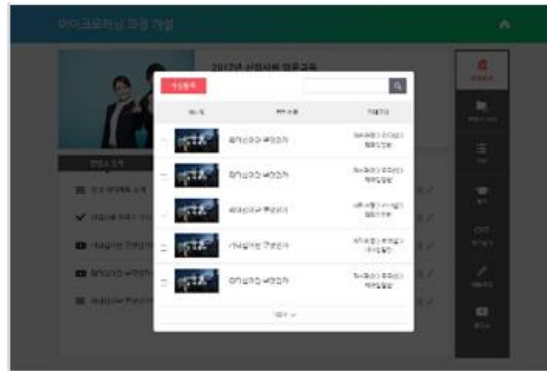
마이크로 러닝 플랫폼 - SAM 메이커

마이크로 러닝 콘텐츠를 손쉽게 제작, 조직의 암묵지를 형식지로 변환 가능

Step 1. 과정 기본 정보 기입



Step 2. 자체 과정(외부과정) 삽입



Step 3. 과정 참고 자료 첨부



Step 4. 설문 등록(필요시)



Step 5. 과정 퀴즈 삽입 가능



Step 6. 마이크로러닝 과정 완성 예시



Keyword 3.

LXD (Learning Experience Design)



업무 경험이나 지식 공유 등의 인포멀 러닝이 지속적으로 중요해지고 있습니다.

- 중요성이 부각되고 있는 인포멀 러닝 -

		Not important %	Quite important %	Very important %	Essential %	VIP + Essential %
1	Daily work experiences (ie doing the day job)	1	6	29	64	93
2	Knowledge sharing with your team	1	7	33	59	92
3	Web search (eg Google)	3	20	31	46	77
4	Manager feedback and guidance	5	20	38	37	75
5	Web resources (articles, videos, podcasts, etc)	3	24	41	32	73
7	Coach or mentor feedback and guidance	7	23	45	25	70
6	Your professional network (aka PLN)	5	29	40	26	66
8	Company resources (eg documents, job aids)	7	31	35	27	62
9	Blog posts and news feeds	13	44	29	14	43
10	E-Learning (eg online courses)	17	44	27	12	39
11	Conferences and other professional events	18	51	26	5	31
12	Classroom training	28	42	23	7	30

중요해지는 인포멀 러닝

1. 업무경험
2. 지식공유
3. 웹서치
4. 피드백 & 가이드
5. 웹자료
6. 코칭/멘토링
7. 전문가네트워킹

변화가 필요한 포멀 러닝

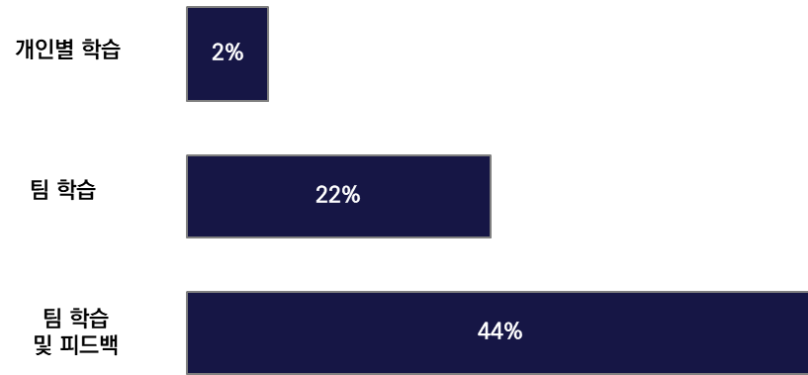
10. 이러닝
11. 컨퍼런스 등
12. 오프라인 교육

[출처 : By Learning in the Workplace Survey 2020 – Jane Hart]

소셜러닝 환경

스탠퍼드대학교의 연구 결과에 의하면 소셜러닝은 학습의 지속성에 있어서 탁월한 효과를 보이고 있습니다.

- 스탠퍼드대 연구결과 -



[스탠퍼드 대학의 연구 : 학습완료율]



- 스탠퍼드 대학의 연구결과
소셜러닝은 학습의 지속성에 있어서
탁월한 효과를 보임
- 소셜러닝의 방법에 따라 개인별학습보다
최대 22배의 효과를 만들어낼 수 있음

“ 인간의 행동발달과 학습은 환경과의 끊임없는 상호작용을
통해 형성되고 사람의 행동은 타인의 행동 또는 주어진 상황에
대한 관찰과 모방을 통한 학습으로써 이루어진다 ”

- 앨버트 반두라 -

교수설계와 LXD는 다음과 같은 차이가 있습니다.

- 교수설계 vs LXD-

Instructional Design

Formal

Educational Tool

일회성 Event

학습 목표 달성

교수자 중심

LMS

VS

Learning Experience Design

Formal & Informal

Various Tool

장기간의 Process

비즈니스 목표 달성

학습자 중심

LXP

학습경험의 설계는 Formal 러닝을 중심으로 Interdependent 요소와 Independent 요소의 설계로 구분됩니다.

- Learning Experience의 설계 -

Formal	Dependent 오프 교육/이러닝	10
Informal	Interdependent (Social & Collaborative)	20
	Independent (Supported by Tools & Information)	70

학습자가 성과 목표를 달성할 수 있도록 적절한 Activity를 설계하는 것이 LXD 방법론의 핵심입니다.

- LXD 방법론 -

학습자와 학습(성과)목표를 중심으로 Learning Experience 설계

Interdependent

Social & Collaborative

온라인 포럼, 팟캐스트

성과공유 게시판, 멘토링, SNS 연결

코칭, 전문가 Q&A게시판, 문제해결 워크숍

전문가 연결, 외부 세미나

Independent

Supported by Tools & Information

오리엔테이션 영상, 마이크로 러닝

도서 서비스, 기사 서비스

워크시트, 진단지, 적용사례

논문서비스, 전문지식 서비스, 원클릭해결방안

실습 Simulation

Moment of Needs

처음 배울 때

더 알고자 할 때

업무에 적용하고자 할 때

문제가 생겼을 때

변화가 필요할 때

휴넷 LXD 모습 및 구성 요소

휴넷은 LXD는 학습경험을 확장하기 위하여 정형은 물론 비정형 학습 요소 (유튜브, 아티클, 소셜러닝)를 강화하였습니다.

- 휴넷 LXD 모습 -

The screenshot shows the '과정개설' (Course Setup) page. At the top, there are navigation links: Home > Menu Item 02_Sub 01 > Menu Item 02_Sub 01 > Menu Item 02_sub 06. Below this is a breadcrumb trail: 1 과목 구성요소 등록 > 리마인더 구성요소 등록 > 과목 상세설정 > 개설완료.

학습 요소 (Learning Elements): A horizontal menu with icons for: 온라인 (Online), 오프라인 (Offline), 플립러닝 (Flip Learning), 마이크로러닝 (Microlearning), 유튜브 (YouTube), 아티클 (Article), 소셜러닝 (Social Learning), 진단 (Assessment), 보고서 (Report), 설문 (Survey), and 커뮤니티 (Community).

세부 콘텐츠 (Detailed Content): A grid of content cards. One card is highlighted with a red dashed box and labeled '드래그 앤 드롭' (Drag and Drop). The card shows a course titled 'O2O 집합과정을 위한 직무 전문가 1기' with a duration of 32시간 and 3월. A red arrow points from this card to the '과정 구성' section.

과정 구성 (Course Structure): A workspace for building the course. It shows a list of selected content items, including '신입사원 사무직 실무코스 신입사원 사무직 실무코스' and '주의력과 코칭'. A red arrow points from the '드래그 앤 드롭' label to this section. The workspace also includes a search bar and a '+ 추가' (Add) button.

On the right side of the interface, there is a section for '온라인' (Online) with a blue circular icon. It states: '3,937개의 다양한 온라인 과정이 준비되어 있습니다.' (3,937 diverse online courses are prepared.) and '적합한 과정을 찾아 추가해 보세요.' (Please find and add suitable courses.)

At the bottom of the page, there are navigation buttons: '< 이전' (Previous) and '다음 >' (Next).

LXD를 통해 구성된 과정은 702010 모델에 기반한 과정 별 맞춤형 학습창으로 학습자에게 제시됩니다.

- 휴넷 LXD 기반 학습창 모습 -

정형 학습 10영역

소셜 러닝 20영역

현업 기반 학습 70영역

집합 교육 정보

드래그 앤 드롭으로 자유롭게 레이아웃 변경 가능

Learning Experience Platform 모습으로 학습 환경의 변화

비즈니스 바이블 휴넷 MBA

단순한 경영 지식의 전달에서 실질적인 경영 역량 향상을 위한 솔루션으로 변화



마이크로러닝부터 러닝저니까지, 손쉬운 학습을 통해 단 5개월의 학습 커리큘럼을 거치면 누구나 D.T 시대전문 경영인이 될 수 있습니다.

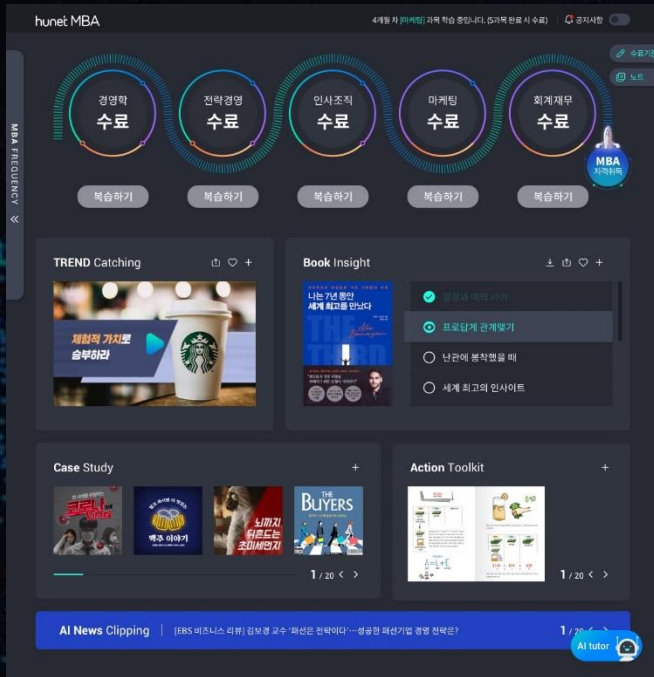


탁월한 강의력을 갖춘 검증된 교수진

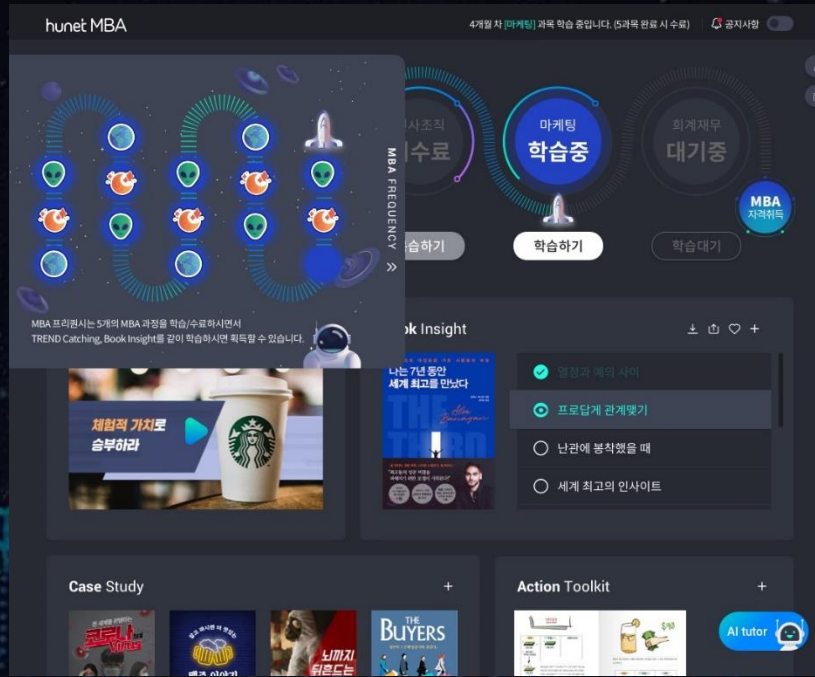
 박형철 대표 (머서 코리아)	 이동현 교수 (가톨릭대) 한국의 경영태그 30인 선정 수강생 만족도 1위	 윤석화 교수 (서울대) 서울대 우수 강의상 수상 신진경영학자상 수상	 한광모 부사장 (머서 코리아)	 유원상 교수 (고려대) 고려대 EMBA 최우수 강의상 고려대 연구 우수 교수 한국마케팅학회 이사	 이승운 교수 (건국대)	 정도진 교수 (중앙대) 휴넷오프라인 강의만족도 1위 전 국가회계 재정통계센터 소장
--	---	--	---	---	---	--

비즈니스 바이블 휴넷 MBA

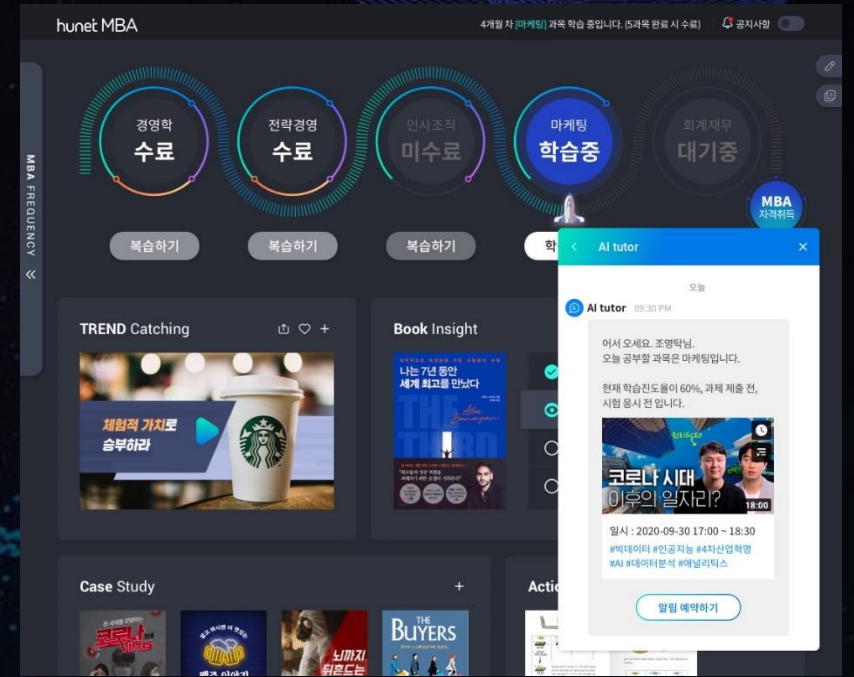
다양한 학습 자원 제공
(비정형 콘텐츠 강화)



다채로운 학습 자극 설계
(게이미피케이션 등)



시튜터를 활용한 학습 지원
(자연어 기반 챗봇)

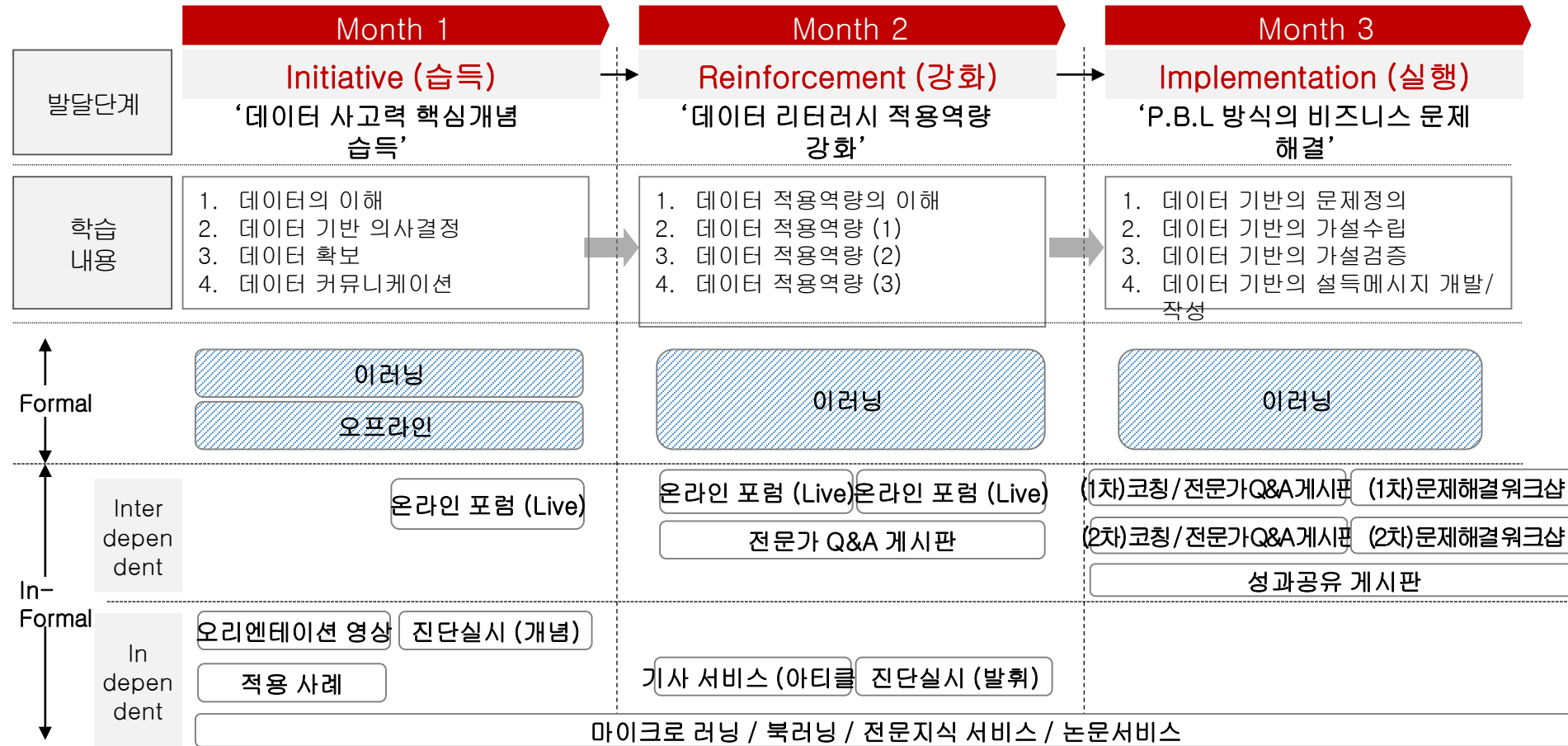


러닝 저니 콘텐츠

러닝 저니 프로그램을 통해서 통합 적인 교육 경험을 제공

(데이터 활용 전문가 과정 예시)

10 영역 2070 영역



북러닝

이제 우편 통신, 독서 통신 하지 말고
북러닝하세요!

	기존 독서통신	휴넷 북러닝
도서 선정	시중에 출판된 다수의 도서	국내 최고의 도서 자문단이 선정한 각 분야별 필독서 * 구독형 서비스
서비스 구성	도서 + (일부 영상) + 과제	도서 + 마이크로러닝 + 교안 + (과제)
소요 시간	4주 소요 (주차별 학습)	1~2시간 / 권
내용 이해도	개인의 숙련도, 환경별 차이	마이크로 러닝 중심의 핵심 요약 및 쉬운 해설 제공
해설 진	-	분야별 인플루언서 (분야별 전문가, 북튜버 등)
학습 편의성	시공간 제약 (일부 전자책 제공)	모바일로 시공간을 초월한 학습 가능
학습관리	주차별 순차 학습	에듀테크 기반 자동 서비스 (도서추천, 독서토론, 리마인드)
확장성	-	북러닝 외에도 마이크로러닝, 플립러닝 등 연계 가능

한 권을 읽어도
제대로 읽는 것이
중요합니다

북러닝도
휴넷하세요

북러닝

함께 읽고, 이해하고, 배우는 요즘 책방



과정에 맞춰
기본 제공하는 도서로
함께 읽어요



1권당 2시간씩
전문가의 쉬운 해설로
쉽게 이해해요



해설은 기본!
인사이트와 다양한 독서의
경험을 제공해요

프리미엄 커리큘럼



- 1 직무/직급별 비즈니스 필독서 선정
- 2 전문가가 직접 콘텐츠 개발 참여
- 3 인플루언서가 들려주는 깊이 있는 인사이트 제공

직무/직급별 도서 라인업

경제경영, 마케팅, 세일즈, 트렌드, 커뮤니케이션, 기획력, 자기개발, 스트레스 관리 등 과정별 제공되는 필수 도서를 통해 직무/직급별 교육을 쉽게 들을 수 있습니다.



북튜버가 내 '북멘토'

인플루언서, 북튜버, 분야별 전문가가 '북멘토'가 되어 쉬운 해설을 제공합니다.

HUNET 대표 북멘토

셀럽/인플루언서	분야별 전문가	북크리에이터
 심리 전문가 김경일 교수  스타트업 전문가 임정욱 대표	 북크리에이터 전문가 임세현 센터장  D.T/IT 전문가 김지현 상무  정신분석 전문가 신영길 의사	 구독자 3,572명 지식을 알하다  구독자 2,672명 책읽피라  구독자 1,621명 날 위한 문화예술
 건축학 전문가 유현운 건축사  트렌드 전문가 김용섭 소장	 리더십 전문가 이은형 교수  스피치 전문가 정은길 대표  비즈니스 전문가 스캇해리스 CEO	

북러닝

2020년까지 200개의 콘텐츠 업데이트 예정 & 월 평균 개발되는 콘텐츠 10개 이상



매월 평균
10개 이상
업데이트

Keyword 4.

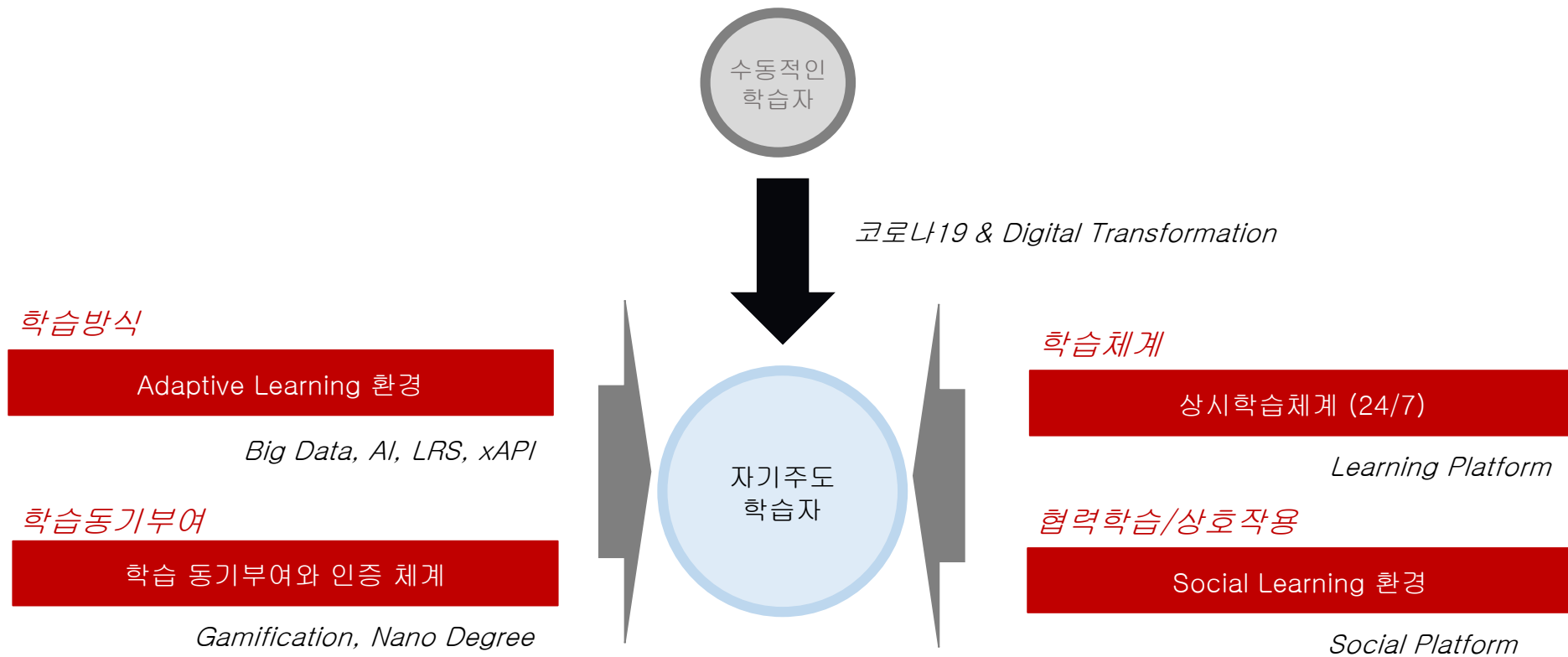
자기주도적 학습환경



자기주도적 학습 환경의 모습

기업 교육은 코로나19와 Digital의 가속화로 자기주도학습 중심의 다양한 기술을 활용한 상시 학습 체계로 변화해 나간 것입니다.

- HRD 미래 환경의 구축 -



앞으로의 HRD는 학습자 중심, 성과지향, 학습생태계 관리자 등의 방향과 역할을 고려해야 합니다.

- HRD의 역할과 패러다임 변화 -

