

HRD KOREA 2020

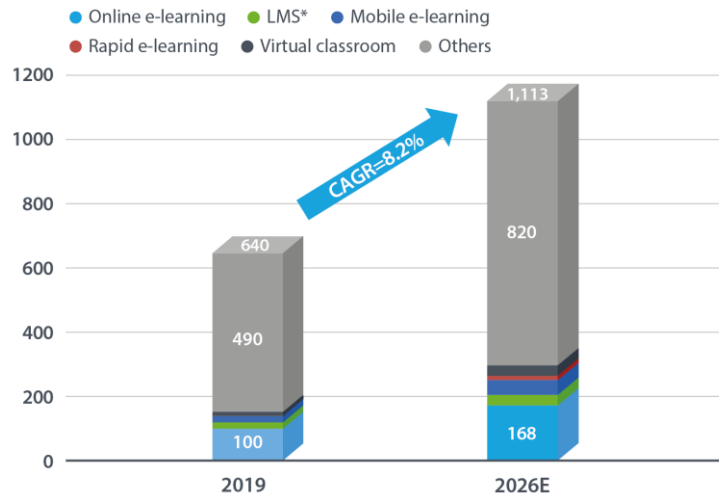
포스트 코로나 시대의 에듀테크 솔루션  
**'터치클래스'**

newin

# 01 포스트 코로나 시대의 HRD와 에듀테크

## 비대면/온라인 교육 수요 증가

### Global e-learning market by technology (USD bn)



Note)

\* LMS: Learning Management System

Source: Global Market Research (2019)

## 기업의 업무방식 및 교육환경 변화에 대비 필요

### Changed training paradigms by COVID-19

#### • 포스트 코로나 시대의 HRD 방향

- 1 학습 채널의 다각화
- 2 자기주도적 학습 큐레이션
- 3 경험 기반의 학습
- 4 성과 중심의 학습효과 측정
- 5 일과 학습의 균형

포스트 코로나 시대의 대한민국 위러벨  
(Work & Learning Balance: WLB) 실태와 HRD 전망  
(2020.09, 이찬 서울대학교 교수)

# 터치클래스는?

- 학습 내용을 쉽고 빠르게 제작, 즉시 공유 가능
- 하나의 플랫폼(App)에서 다양한 형태의 학습 제공  
(실시간 강의, 자기주도학습, SNS, 게이미피케이션 등)
- 소셜러닝을 통해 학습자가 학습에 능동적으로 참여, 학습내용 재생산
- SaaS기반 솔루션으로 안정적이고 유연한 인프라



### 쉽고 빠르게 콘텐츠 제작

콘텐츠 에디터 지원



### 소통하는 교육

SNS형 게시판 기능 지원



### 라이브 강의

라이브스트리밍 지원



### 학습자 참여 유도

게이미피케이션 지원



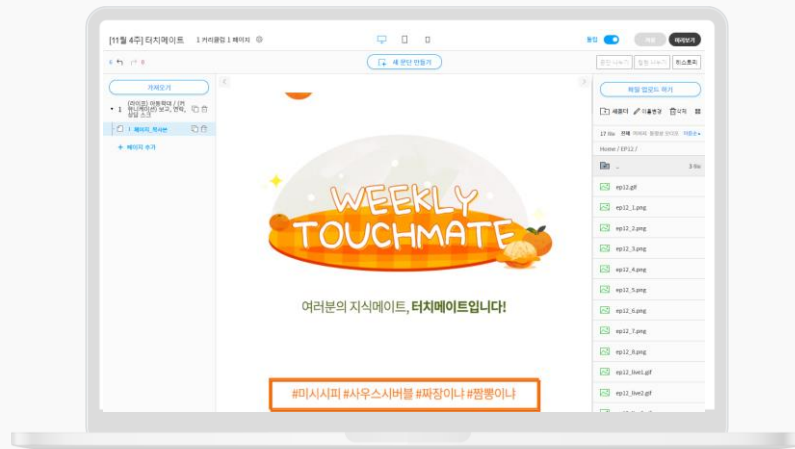
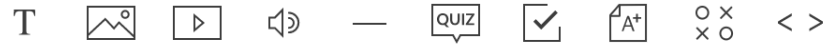
amazon

세계 1위 AWS  
(Amazon Web Services) 기반

## 03 솔루션 주요기능

### 콘텐츠 에디터

사내자료, 이미지, 영상, 퀴즈, 설문 등을 조합하여 쉽고 빠르게 콘텐츠 제작



관리자 에디터 화면



학습자 학습 화면

## 라이브스트리밍

하나의 플랫폼으로 현장감 있는 라이브강의와 학습자와 실시간 소통이 필요하다면!



학습자 관리



빠른 정보 공유





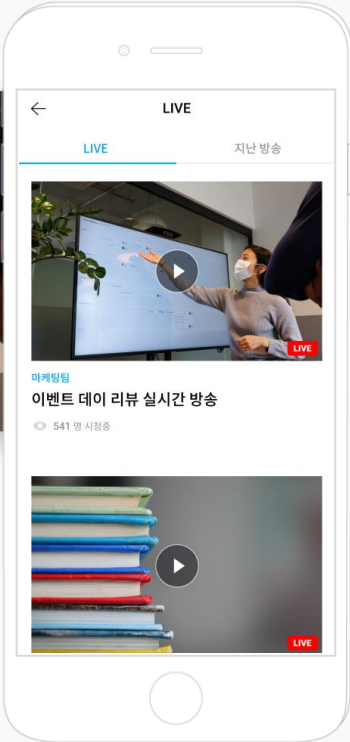
영상 다운로드



실시간 동시 학습



채팅  
(2021년 1월 오픈)



실시간 방송 지원 플랫폼:  
PC(Web), Mobile(iOS, Android)

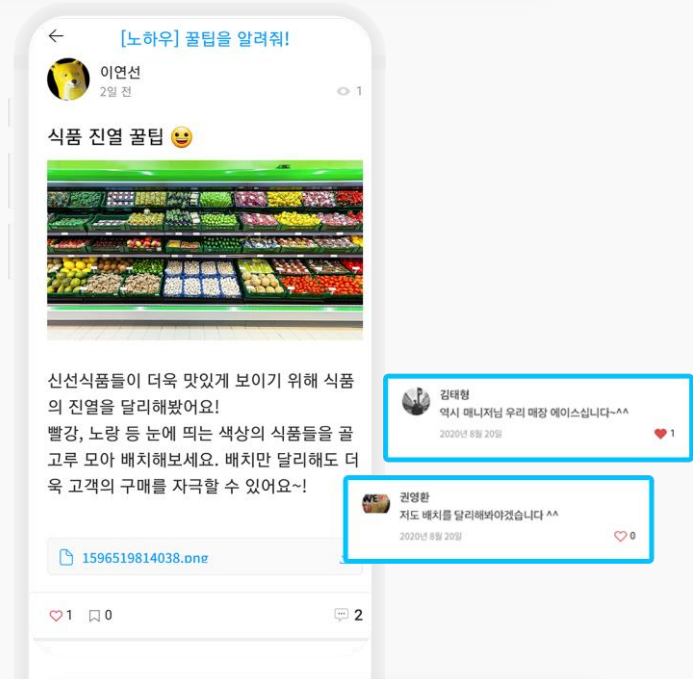
- 강의시청 그룹 구분
- 푸시메세지 발송(라이브 방송 즉시 이동)
- 강의 다시보기, 영상다운로드, 통계
- 채팅, 채팅이력 다운로드 등

## SNS형 게시판

사내게시판, 자료실, 업무 질의, 학습공동체(CoP)등 다양하게 활용



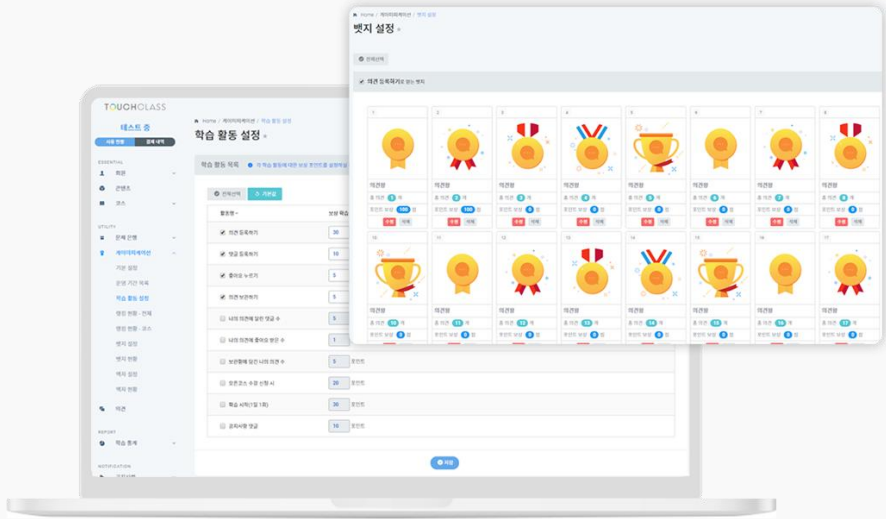
용도별, 그룹별 게시판 분류



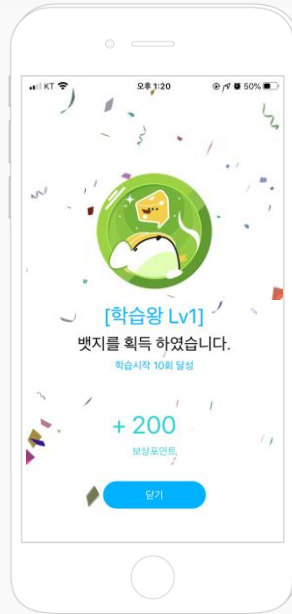
구성원이 게시물 생성 및 내부 소통 강화

## 게이미피케이션

학습관련 활동에 포인트를 부여해 재미와 자발적 학습 유도



게이미피케이션 설정



배지



랭킹

## 04 솔루션 이용 우수사례



### 아르바이트생 대상 매뉴얼 교육을 모바일로!

#### 사용 목적

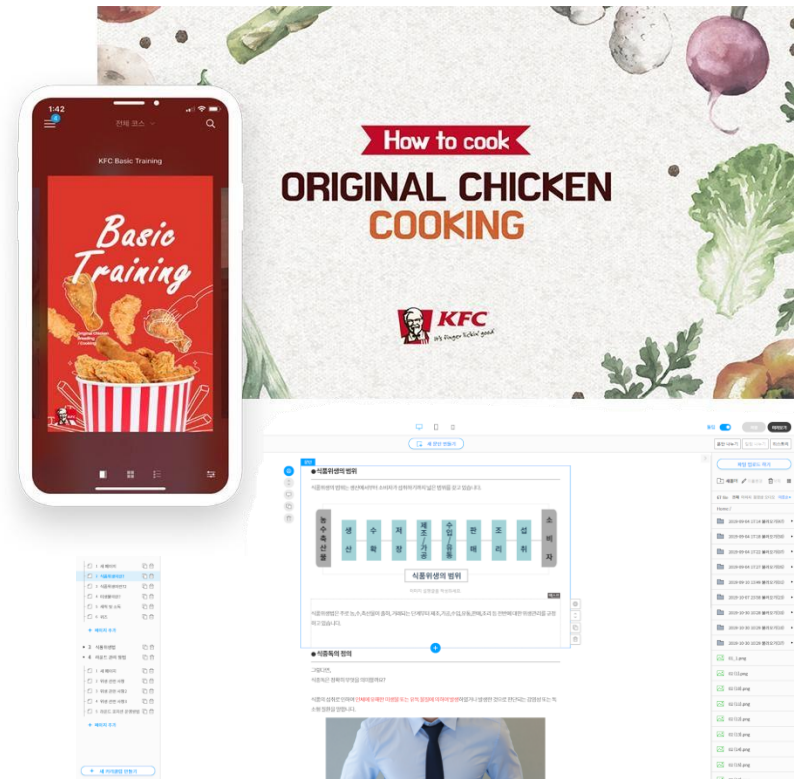
- 입퇴사자가 많은 업종 특성상 아르바이트생을 포함한 현장 직원들을 매번 오프라인 교육으로 교육하기 어려워 모바일 러닝 진행

#### 운영 방법

- 제품 제조법 매뉴얼을 콘텐츠로 제작
- GIF, 동영상, 음성 등 다양한 형태로 활용해 재밌게 콘텐츠 구성

#### 결과

- 매뉴얼에 업데이트 되거나 수정된 내용은 담당자가 에디터에서 바로 수정 및 반영할 수 있어 콘텐츠 제작, 수정 비용이 추가로 들지 않음







## 게이미피케이션을 통해 자발적 학습문화 형성

### 사용 목적

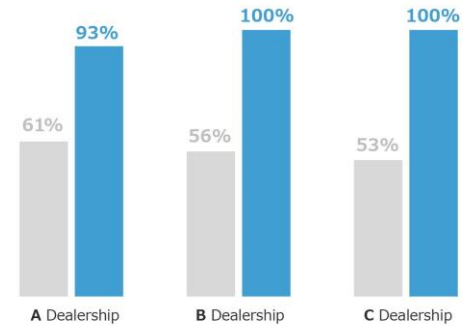
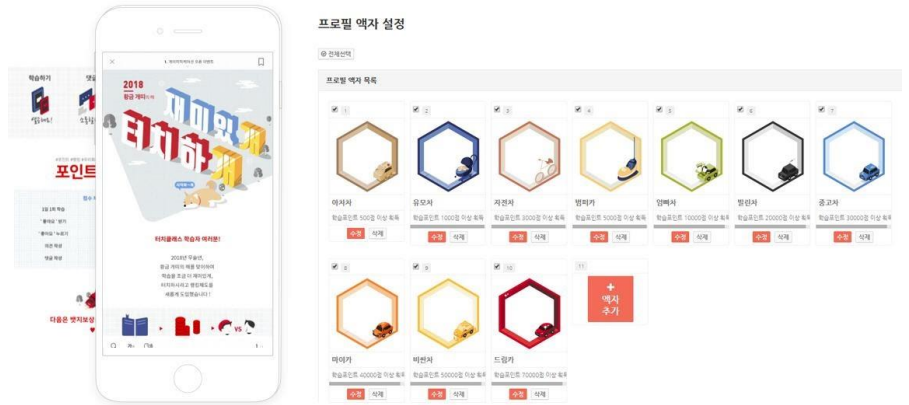
- 고객 응대 방법, 업계 동향, 관련 뉴스 등 다양한 정보를 직원들에게 제공

### 운영 방법

- 상품 교육 및 영업 노하우 등 공유
- 게이미피케이션 시행해 학습 독려(분기별 학습 우수자 포상)
- 터치클래스 테스트 기능을 통해 인증시험 실시

### 결과

- 게이미피케이션 도입 후 평균학습률 32% 증가



게이미피케이션 도입 후  
↓  
평균학습률 32% 증가

# 04 솔루션 이용 우수사례



People N Business

## 기업 교육 컨설팅 회사와의 상생

### 사용 목적

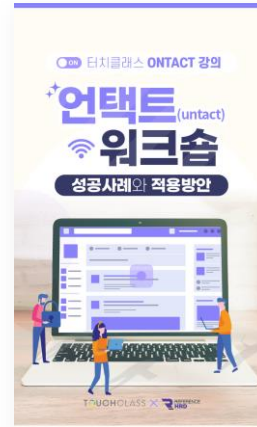
- 오프라인 기업 교육 프로그램 컨설팅사가 코로나로 인해 오프라인 교육이 전면 취소돼 비대면 교육을 진행할 수 있는 대안이 필요

### 운영 방법

- 라이브 스트리밍 기능을 활용해 HRD 담당자 대상으로 온택트(Ontact) 강의 시행
- 의견 기능을 활용해 강의 질의 응답 진행

### 결과

- 300여 명의 HRD 담당자가 실시간 강의 참석
- 매달 온택트 강의를 시행해 HRD 담당자에게 기업교육 관련 인사이트 제공



## emart 누구나 콘텐츠 크리에이터! 업무 관련 정보를 재밌게 공유

### 사용 목적

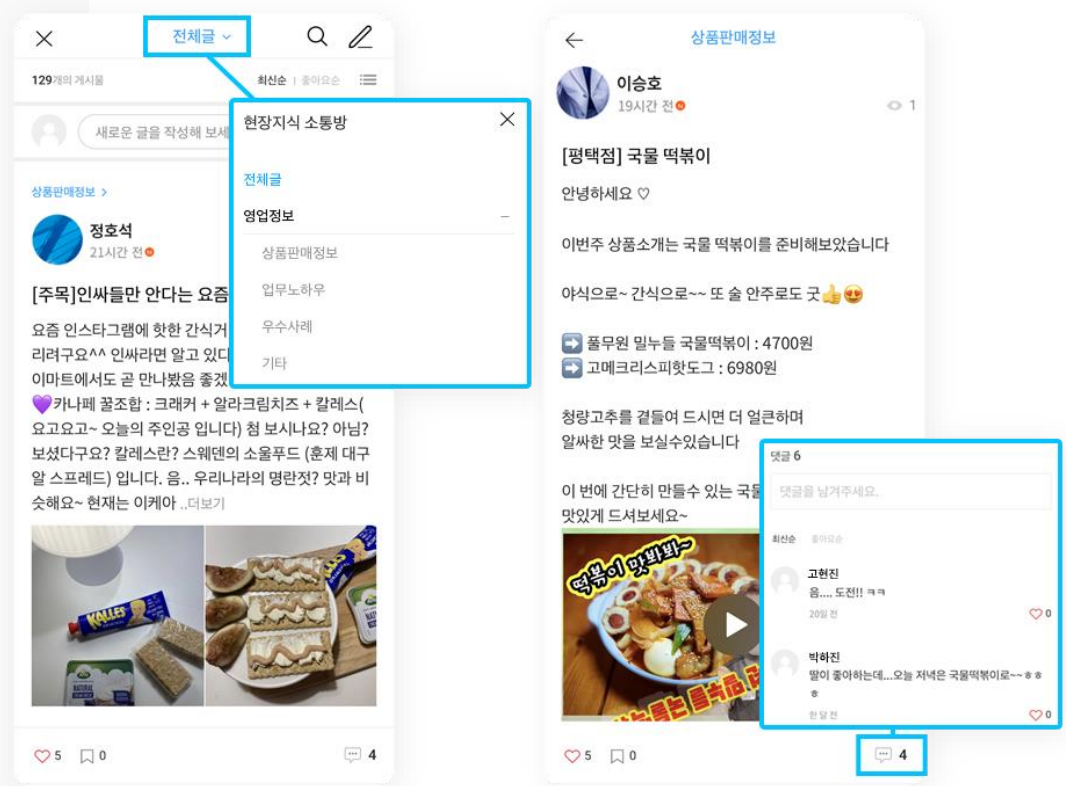
- 상품 정보 교육 및 현장 직원 간 소통 및 업무 관련 지식 공유 희망

### 운영 방법

- SNS형 게시판 서비스 ‘터치투게더’를 활용해 현장 직원 누구나 콘텐츠를 제작해 업로드
- 업무노하우 등 정보를 사진, 비디오 파일을 활용해 재미있게 공유

### 결과

- 학습 참여 강제 없이 입소문만으로 학습 서비스 앱 홍보
- 지점별 동일분야 현장 업무자끼리 소통 활성화



# 감사합니다!

문의

Tel. 02-6959-6226

E-mail [sales@touchclass.com](mailto:sales@touchclass.com)

[www.touchclass.com](http://www.touchclass.com)