

2023 HUNET EDU TREND

800만 학습자 데이터로 보는 2023 HRD 키워드

hunet



이런 도움을 드릴 수 있어요

휴넷은 23년 전 기업 교육을 시작한 후
오늘날 까지 에듀테크 솔루션 전문기업으로 고객과 함께 성장해왔습니다.

본 리포트에서는 엔데믹 환경에서 기업교육은 어떤 변화가 있었는지,
휴넷의 800만 학습자 데이터를 분석하였습니다.

보다 실제적인 조사를 위해, 다양한 업계에 속해있는 약 403개사 521명의
인사 교육담당자를 대상으로 2023 트렌드 키워드를 선정해 보았습니다.

휴넷 에듀트렌드를 통해 학습자와 기업의 성장을 돕는 인사이트를 발견하시길 기대합니다.

분석/조사 대상 데이터

참조데이터

Part 1. 기초데이터

2020~2022 휴넷 매출 기준 플랫폼/오프라인 비용 증가 비율
2020~2022 온라인 교육 학습자 수
2022 휴넷 학습자 장바구니 과정 데이터
2021~2022 마이크로러닝 학습자 수 데이터

Part 2. 기초데이터

2022. 9 <휴넷 2023 트렌드 조사> 설문데이터
2022 플립러닝 인기과정, 2023 기대과정
2022 복러닝 수강 과정 수
2022.7.1~8.19 HRD칼리지 컨설턴트 과정 설문 결과

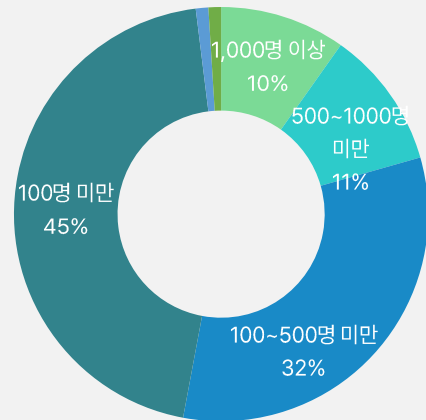
Part 3. 기초데이터

2021~2022 산업군 별 교육비 비중, 학습인원

휴넷 2023 트렌드 조사설계

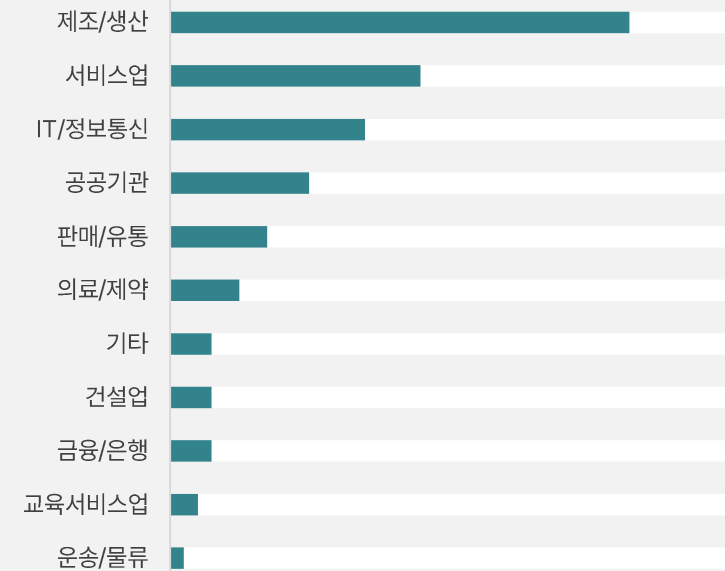
* 조사기간: 2022.09.22~2022.10.1 / * 조사방법: 교담자 대상 EDM설문조사
* 기업수: 유통, 금융, 제조, 서비스, IT, 공공기관 등 403개사 기업
* 기업분포: 직원 500명 이상 21%, 직원 100명~500명 이상 32%, 100명 미만 규모 45%
* 설문응답인원: 기업 인사교육담당자 CEO,임원 521명 참여

기업규모



■ 1,000명 이상 ■ 500~1000명 미만
■ 100~500명 미만 ■ 100명 미만
■ 10명 미만 ■ 기타

기업 업종



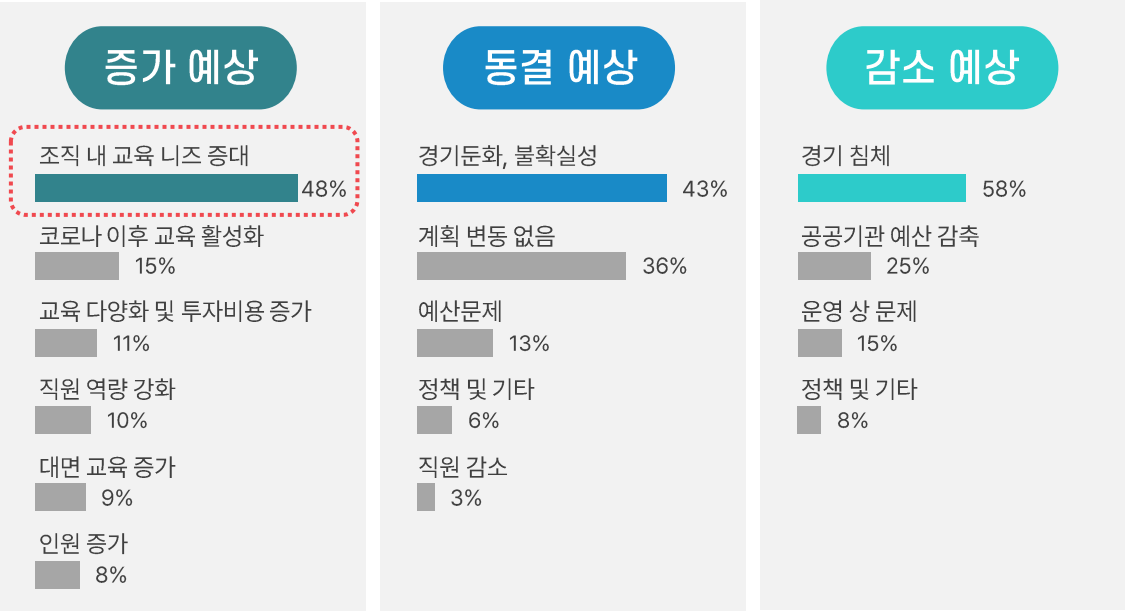
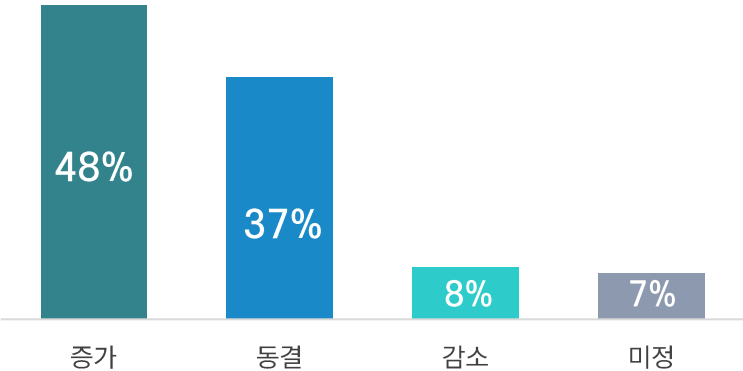
23년 기업 교육예산은 어떻게 변화할 것이라 예상하십니까?

23년 HRD 트렌드를 확인하기 위해 403개사 521명의 교육 담당자 대상
<휴넷 2023 트렌드 조사>를 진행했습니다. (조사기간 : 2022.09.22~2022.10.1)

'23년 교육 예산 변화'와 관련 된 문항에서,
인사교육담당자의 48%는 23년 기업 교육예산이 전년 대비 증대될 것이라고 응답했고,
37%는 현재와 비슷한 수준으로 운영될 것이라고 응답했습니다.

불안정한 경제환경 속에서도 조직내 교육 니즈 증대로
예산이 증가할 것이라는 예상이 우세했습니다.

변화가 가속화된 엔데믹 시대, 성과를 만들고 성장을 경험하게 하기 위한
기업에서의 교육 투자는 증대될 것으로 전망 됩니다.



CONTENTS

PART 1 . 2022 휴넷 빅데이터가 말하는 교육현황

1. 엔데믹 시대 기업교육 현황
2. 학습자 데이터로 보는 교육 현황

PART 2 . 2023 교육담당자가 말하는 교육 트렌드

1. 업스킬/리스킬
2. 일과 학습 병행의 시대, 러닝저니
3. 몰입 100%를 위한 학습 경험 다양화

PART 3 . 산업군 별 교육 변화

1. 공공기관
2. 제조업
3. 서비스업
4. 금융업

Insight.

PART1. 2022 휴넷 빅데이터가 말하는 교육현황

1. 엔데믹 시대 기업교육 현황
2. 학습자 데이터로 보는 교육 현황

1. 엔데믹 시대 기업교육 현황

기업의 플랫폼 비용 3년 간 11% 증가

에듀테크 플랫폼

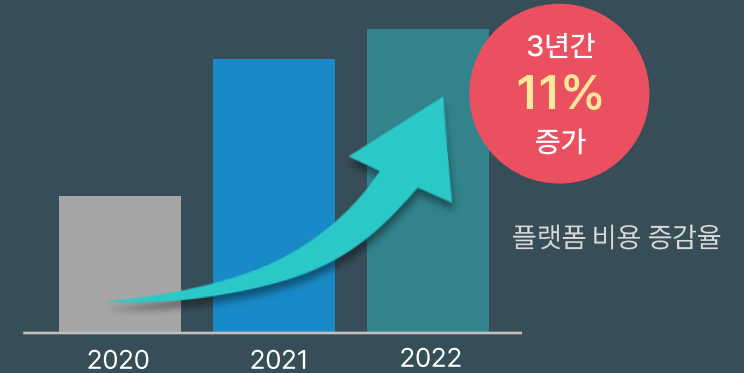
휴넷 매출 중 플랫폼 비용은 **전년대비 3%, 20년 대비 11%**가 늘어
증가세가 더욱 두드러졌습니다.

더 나아가 기업들은 이제 단순 LMS를 넘어 에듀테크 *랩스를 도입하고 있으며,
그 안에서 학습 여정을 기록하고 관리하고 있습니다.

*LIVE CLASS, *러닝메이커 *러닝저니메이커 등 맞춤형 콘텐츠를 손쉽게 제작하고,
큐레이션을 통한 고도화된 학습 경험을 설계할 수 있어 활용이 확장되고 있습니다.

- * 플랫폼 : LMS 시스템(연수원) 및 학습과정 설계/관리를 위한 통합 교육 솔루션 서비스 제공
- * 휴넷 LIVE CLASS 플랫폼 : 실시간 교육 비대면 라이브 학습 솔루션
- * 러닝메이커 : 기업, 학습자가 원하는 콘텐츠를 동영상, PDF, 유튜브, 퀴즈 등의 구성요소로 직접 제작하는 솔루션
- * 러닝저니메이커 : 회사/ 환경에 맞는 학습콘텐츠를 직접 선택하여 맞춤형 교육과정을 만드는 학습 설계 솔루션
- * 랩스(Labs) : Learning Accelerating Business Supporting, 차세대LMS 시스템

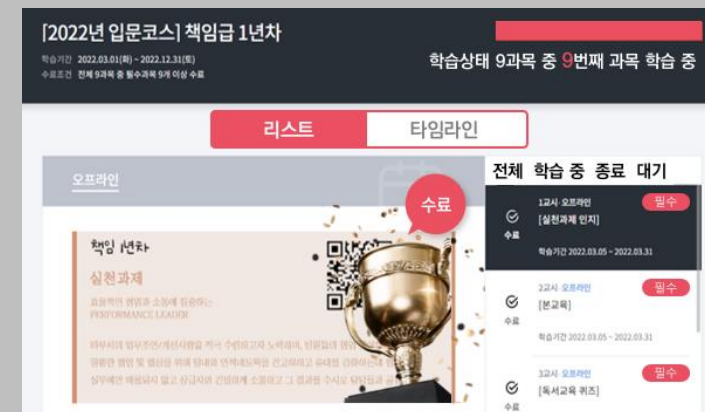
휴넷 매출 기준 플랫폼 비용 증가비율



[출처] 2020~2022년 휴넷 고객사 기업 교육 매출 기준 / [2022 데이터 기간] 2022. 01. 01 ~ 8. 31]

예시

휴넷의 러닝저니 메이커를 이용한 H사의 교육 설계



- ✓ 다양한 학습 유형 결합을 통한 종합 과정 구현
- ✓ 한 눈에 학습 관리가 가능한 타임라인
- ✓ 다양한 학습 유형(이러닝/마이크로러닝/오프라인/아티클 등)을 하나의 학습창에서 학습 가능

1. 엔데믹 시대 기업교육 현황

기업의 오프라인 교육 비용 3년간 12% 증가

오프라인 교육

22년 기업의 오프라인 교육 비중은 전년 대비 5%, 20년 대비 12% 증가 했습니다.

팬데믹 이후 온/오프라인의 경계가 파괴되었습니다.

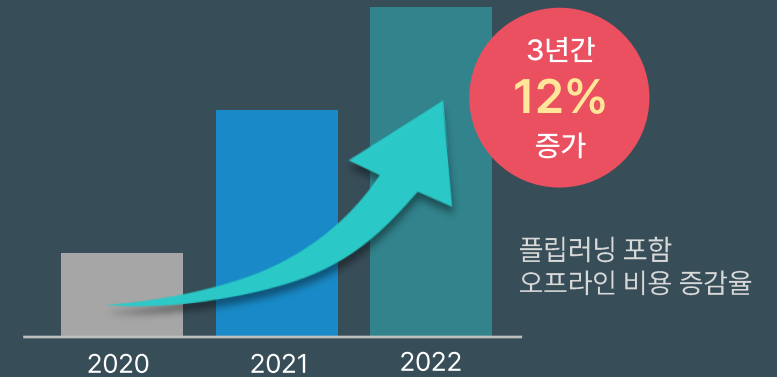
오프라인 교육이 단순히 온라인 교육으로 변경되는 단편적인 이동이 아니라,
다양한 디지털 활용 방식을 통해 하이브리드라는 제3의 교육방식으로 떠오른 것이죠.

게임러닝/플립러닝/라이브클래스 등 에듀테크와 결합한
오프라인 교육은 더욱 증가 하였습니다.

한편, 워크플로우 러닝이 글로벌 HRD 트렌드로 자리 잡으면서 오프라인/온라인/
마이크로러닝이 유기적으로 구성된 러닝저니 학습에 대한 관심이 증가했습니다.

실제로 22년 상반기 휴넷에도 '러닝저니 학습 설계'를 하기 위한
솔루션 도입 문의가 급증했습니다.

휴넷매출 기준 오프라인교육 비용 증가비율



[출처] 2020~2022년 휴넷 고객사 기업 교육 예산 기준 / [2022 데이터 기간] 2022. 01. 01 ~ 08. 31

▼ 휴넷 러닝저니



2. 학습자 데이터로 보는 교육 현황

엔데믹 시대에도 기업의 '온라인 교육' 선호 지속

온라인 교육

22년 온라인 학습자 수는 월 평균 66만명이며, 동일 기간 20년 대비 27%, 21년 대비 10%로 매년 증가했습니다. (* 참고: 21년 온라인 교육 학습자 수 720만명, 월 평균 60만명)

22년 온라인 학습 비중은 법정교육(39%)이 가장 많았습니다.
법정교육 외 교육과정으로는 필수직무(33%) > 일반직무(10%) > 리더십(5%) > 자격(5%) 분야가 상위권으로 나타났습니다

팬데믹 시대 기업교육이 온라인 플랫폼으로 이동하면서,
기업들은 시간과 공간의 제약이 없는 효율적인 HRD교육을 경험 했습니다.

학습자들 또한 온라인 교육에 빠르게 적응하며,
2022 평균 수료율이 93%로 전년 대비 3% 높게 나타났습니다.

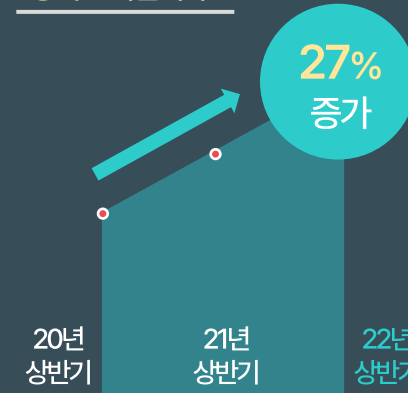
AI기반 큐레이션 기능으로 학습자 맞춤형 환경을 조성하기도 하고,
학습 독려 관리 시스템으로 운영을 강화하며 학습을 수료하는데
에듀테크의 도움을 받을 수 있었습니다.

엔데믹 시대에도 온라인 교육을 지속하고 고도화해 나가며,
학습 효율을 높이기 위한 노력은 계속되고 있습니다.

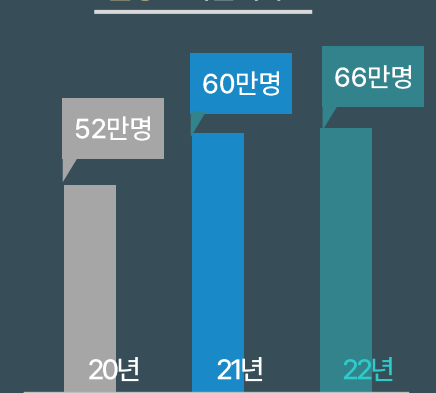
전년도 대비 온라인 학습자 비교

[출처: 2020~2022년 휴넷 온라인 학습자 데이터 기준]

동기간 학습자수

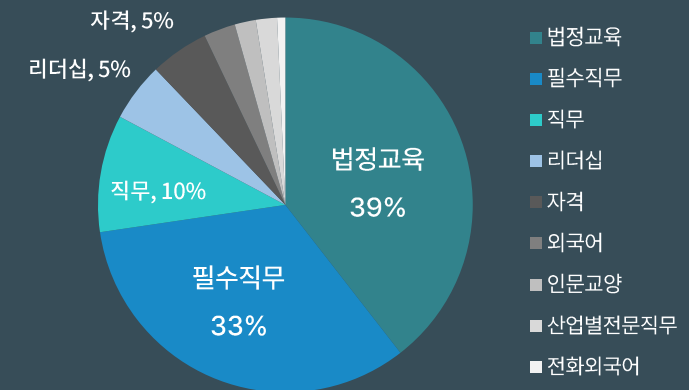


월평균 학습자수



온라인 학습 과정별 수강비중

[출처: 2022년 휴넷 온라인 학습자 데이터 기준]



2. 학습자 데이터로 보는 교육 현황

● 2022 시기별 온라인 교육 학습 현황

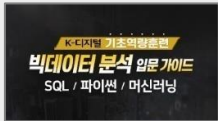
TOP3 교육과정 1~3월 - 자격증

1위



스프레드 시트 실무

2위



데이터 베이스실무

3위



공인중개사

- 22년 상반기 12,426명이 '스프레드 시트 실무' 과정 수강
협업에 적용할 수 있는 **DT, 업스킬/리스킬** 학습에 열중

TOP3 교육과정 4월, 11월 - 법정/필수교육

1위



[직장인 고민톡톡]
김일중, 최희 시리즈

2위



[직장인 고민찾집]
강재준, 이은형 시리즈

3위



안전한 일터를 위한
중대재해처벌법

- 22년 상반기 293,981명이
[직장인 고민톡톡] 김일중, 최희 시리즈 수강
- 과정 만족도 4.9점(5점 만점)

TOP3 교육과정 5,10월 - 리더십

1위



[Z세대 PICK] 하마터면
꼰대가 될 뻔했다

2위



슬기로운 리더생활:
MZ세대 맞춤형 코칭

3위



ESG X Tech : DX
시대의 ESG 경영 전략

- 변화하는 환경과 다양한 세대에 따라 발생하는
이슈를 해소하기 위한 **리더십 과정** 수강

2. 학습자 데이터로 보는 교육 현황

장바구니에 가장 많이 담긴 과정

MBA

학습자들은 어떤 학습을 가장 원했을까요?

학습자들의 장바구니에는 어떤 과정이 가장 많이 담겨 있을지 확인해보았습니다.

산업군과 직무마다 차이는 있겠지만, 장바구니를 통해 이 시대에 선호되는 학습 키워드와 학습자들의 생각을 어느 정도 유추해 볼 수 있을 것 입니다.

학습 장바구니에 가장 많이 담긴 과정은 바로, **MBA**였습니다.

22년 2,495명 이용자들이 MBA 과정을 장바구니에 담아두었고,
누적 인원 5만명이 MBA 과정을 수료 했습니다.

*Forbes 기고에 따르면 *GMAC의 2021 설문조사에서 MBA 학위를 소지한 사람은
학사 학위 소지 직장인보다 35년 동안 300만 달러를 더 벌 것으로 예상했습니다.

휴넷의 학습자들도 휴넷 MBA에 많은 관심을 보이며,
러닝저니 MBA를 통해 **실무형 커리큘럼, 마이크로러닝, AI 튜터와 라이브 세미나**를 제공받고 있습니다.

실제로 수강한 분들은 4.8점(5.0 만점)의 높은 만족도를 보이기도 했습니다.

* Forbes : Is An MBA Worth It? Costs, Risks and Opportunities(2021.11)

* GMAC : Graduate Management Admission Council 설문조사(2021)



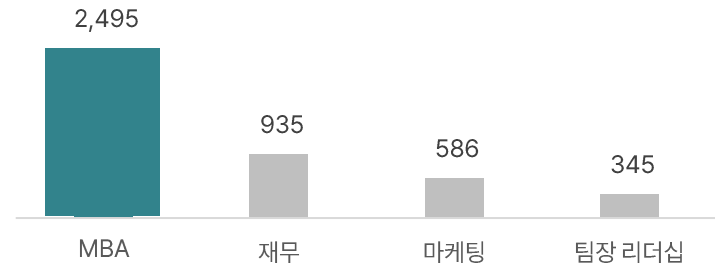
[출처: 2022년 휴넷 온라인 학습자데이터 기준]

학습인원
5만명+

수강후기
8,102건

학습만족도
4.8점

장바구니 학습 과정 비중



▼ MBA 커리큘럼



2. 학습자 데이터로 보는 교육 현황

현장의 문제를 현장에서! 극 실용주의 학습

마이크로러닝

각종 트렌드를 빠르게 전달하는 마이크로러닝 학습도 많이 이루어졌습니다.

본 학습 전 사전 지식 습득을 위해 짧게 학습해볼 수 있고,
업무 중 필요한 정보가 있다면 빠르게 학습해볼 수 있습니다.

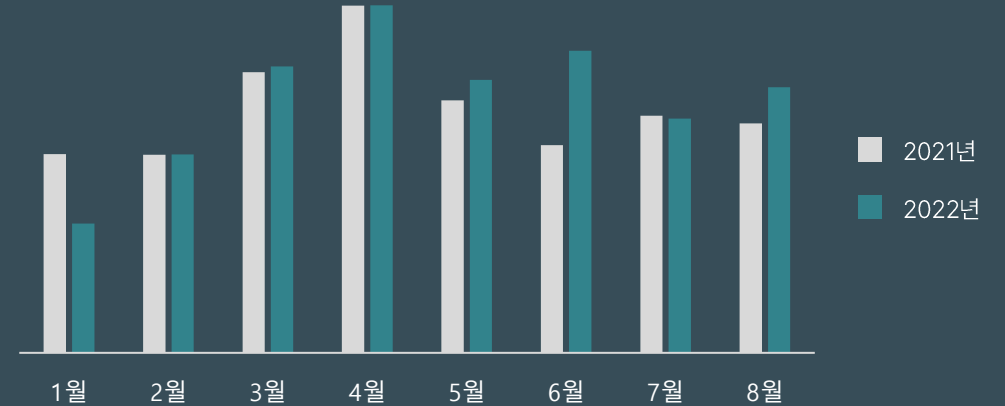
마이크로러닝을 통한 학습은 '상반기'에만 235만개, 315만 시간으로 21년에 이어 지속적인 학습이 이루어졌습니다. 주된 학습 시간은 13시로 주로 근무시간에 워크플로우러닝으로 이루어지고 있는 것을 볼 수 있습니다.

학습 한 내용을 바로 업무에 적용 하다 보니 실용성이 높고, 업무를 통한 학습으로 내용이 오래 기억에 남게 됩니다. 업무적으로 지식이 필요한 순간, 검색 하듯 찾아볼 수 있는 마이크로러닝은 이제 더 이상 새로운 교육 트렌드가 아닌 하나의 필수 교육 형태로 자리잡았습니다.

마이크로러닝은 다른 학습방식과 융합이 쉬워, 이러닝X마이크로러닝, 오프라인X마이크로러닝, 버추얼러닝X마이크로러닝과 같은 방식으로 결합된 형태로도 학습이 이루어지고 있습니다.

마이크로러닝 학습자 수

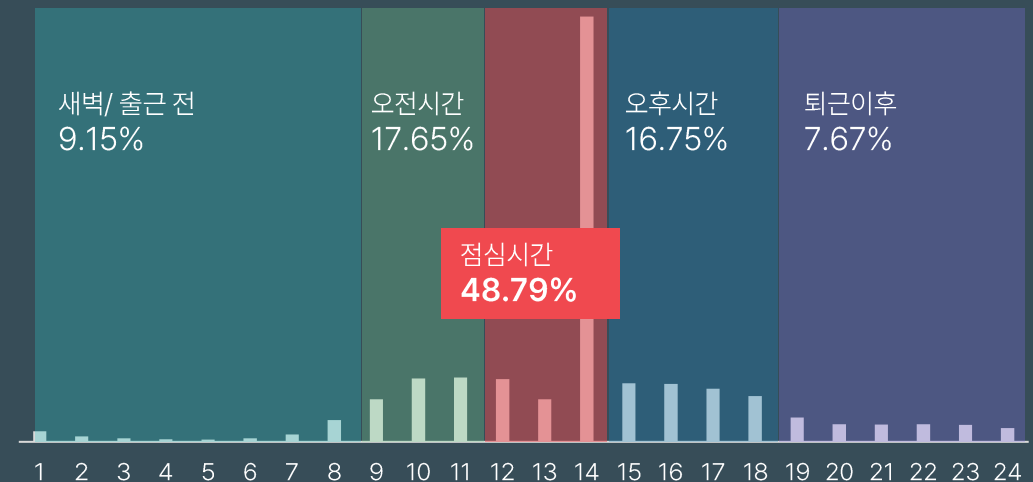
[출처] 휴넷 마이크로러닝 학습자 수 데이터



시간대별 학습자 수



[출처] 휴넷 마이크로러닝 시간대 별 학습자 수 데이터



PART2. 2023 교육담당자가 말하는 교육 트렌드

1. 업스킬/리스킬
2. 일과 학습 병행의 시대, 러닝저니
3. 몰입 100%를 위한 학습 경험 다양화

업스킬/리스킬의 필요성과 디지털 전환에 따른 워크플로우러닝

글로벌 HRD, 국내 HRD 담당자들이 가장 주목하는 키워드는 무엇일까요?

휴넷 2023 기업교육 트렌드 조사에 따르면, 403개사 기업교육 담당자 중 39%는 '업스킬/리스킬'을, 25%는 '디지털 전환'을 핵심 키워드로 응답했습니다.

기술과 비즈니스가 빠르게 변화하면서 구성원들의 역량이 변화 속도를 따라가지 못하는 '스킬 갭'이 발생하고 있으며, 그만큼 업스킬과 리스킬의 중요성이 강화되고 있습니다.

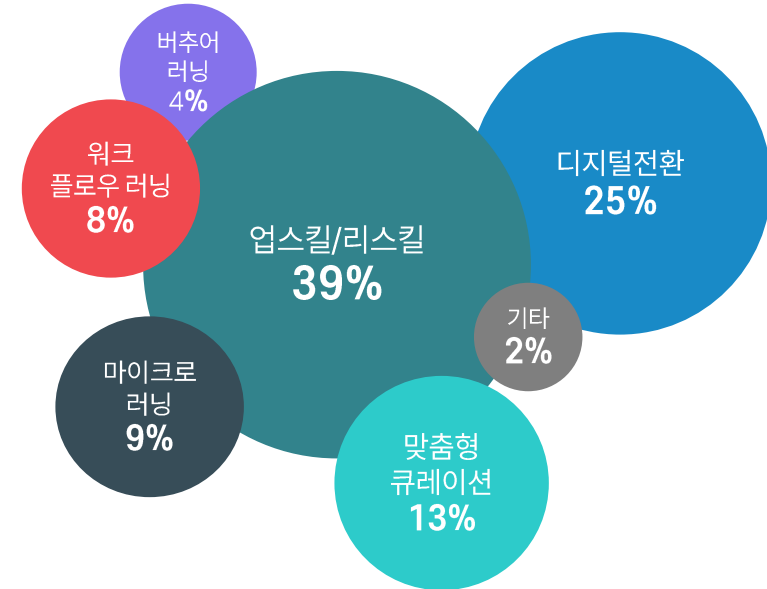
클래스룸의 한계를 넘어 디지털의 도움으로 다양한 교육의 효과를 극대화하며, 일과 학습을 결합한 형태, '워크플로우 러닝'으로 나아가려는 움직임이 있습니다. 업무 상황에서 학습이 즉각 이루어지고 바로 적용되는 것 입니다.

워크플로우 러닝의 효과를 많은 기업들이 인지하고 있고 교육체계에 반영하며, 이제 기업 교육의 본질은 단순 교육을 넘어 문제해결과 성과 창출이라는 최종 목표로 가고 있습니다.

학습자들이 휴넷과 워크플로우러닝을 어떻게 경험하고 있는지 Part2에서는 워크플로우러닝의 실재를 알아보려고 합니다.



23년 기업교육에서 가장 주목하는 키워드?



1. 업스킬/리스킬

교육담당자가 가장 많이 활용하는 과정 1순위 리더십, 직무교육

기업에서는 어떤 교육과정이 가장 많이 이루어졌을까요?

리더십 교육, 신입사원 온보딩 교육, 직급 별 교육을 진행했다는 응답이 50%로 계층교육 중심의 교육이 많이 이루어졌다는 것을 확인할 수 있습니다.

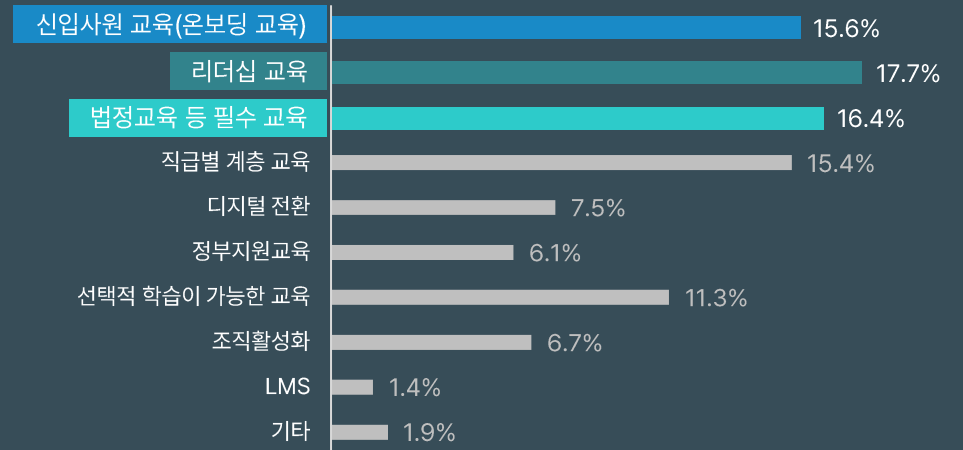
23년도 가장 중점을 두는 교육분야에 대한 설문에도 리더십이 20.1%로 가장 높게 나타났고, 산업 별 전문직무 16.7%, 공통직무 12.5%로 직무 교육이 30% 비중을 차지했습니다.

변화된 조직 환경에서 리더십의 중요성이 커지고 있고, 최근 생산성이 화두로 떠올랐습니다. 그만큼 리더십을 필두로 각 직급과 직무에 특화된 학습이 선호되고 있습니다.

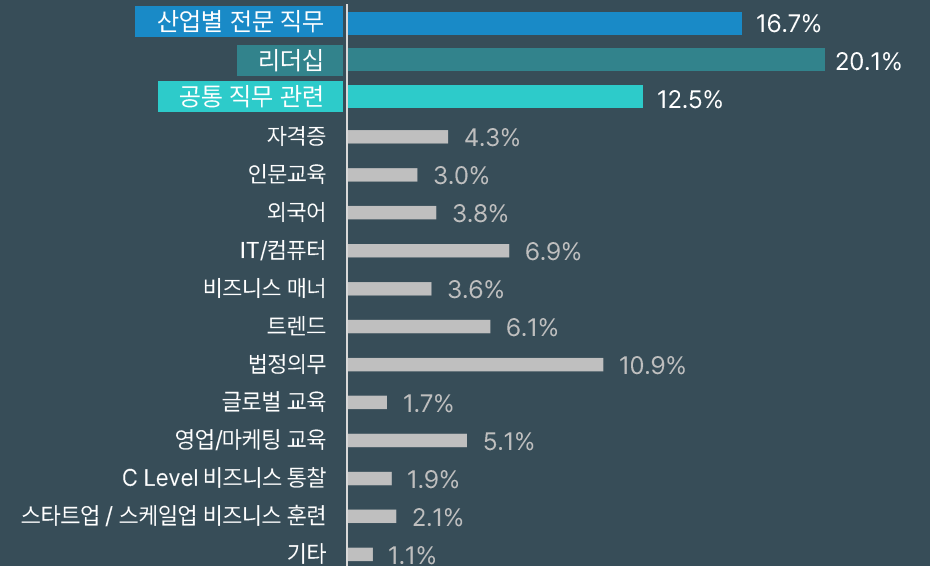
업스킬/리스킬을 통해 학습자가 성장 경험을 할 수 있도록 하며, 개인과 기업의 성장을 최우선 목표로 학습이 이루어지고 있습니다.



현재 22년 기업교육에서 가장 많이 투자/활용하는 유형은 무엇인가요?



향후 23년에 가장 중점을 두는 교육 분야는 무엇인가요?



1. 업스킬/리스킬

직무 / 직급 / 관심사에 따른 AI기반의 맞춤 큐레이션

개인별 관심사 설정을 통해 AI가 필요한 학습을 맞춤형으로 추천해주고, 직무/직급 별로 수강이 많은 키워드를 추천해주는 '큐레이션' 기능을 통해 S사의 경우 시스템 만족도 4.75점으로 나타났습니다. (21년 연간 데이터)

개인에 맞춤화된 큐레이션 기능으로 스킬업을 위한 콘텐츠를 쉽게 찾을 수 있고, 대시보드를 통해 내 학습 현황을 확인할 수 있습니다.
소셜 기능으로 개인의 관심 과정을 동료가 구독할 수 있고, 좋아요/댓글 등 학습자들끼리 재미있게 교류 할 수 있습니다.

직무/소속 기업/직급 등 개인의 '현재'에 따라 필요로 되는 콘텐츠는 다릅니다.
현재에 맞는 콘텐츠로 스스로의 동기에 의해 학습하고 지식을 내재화 할 수 있는 '학습자 중심'의 학습을 맞춤형 큐레이션을 통해 진행하고 있습니다.

▼ 소셜 기능을 통한 학습 구독/좋아요/댓글 활용 사례



박지영 선임
엔터프라이즈마케팅팀
♥ 구독자 215명

내 학습: 공개중

남유진 팀장

선임님, 이번 달 학습도 파이팅입니다~

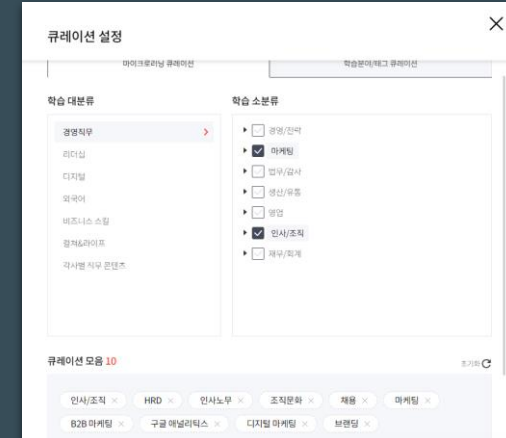
이효선 책임

이번 달에는 생산성 관련 학습을 많이 하셨네요, 좋았던 과정 추천 부탁드립니다!

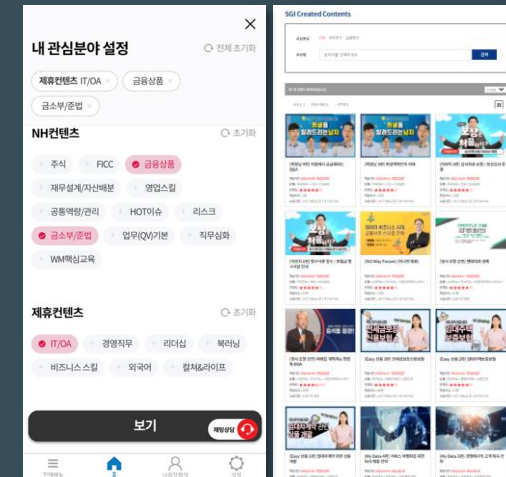
학습자 개별 과정 큐레이션

예시

학습자가 영업/재무에 관심이 많다면, 큐레이션 설정에서 영업과 재무 체크 연수원 접속 시 첫 화면에서 영업과 재무 카테고리의 강의들을 볼 수 있어요! ✓



Mobile



[출처] 기업 별 PC/MO 학습자 큐레이션 사례

2. 일과 학습 병행의 시대, 러닝 저니

오직 성과를 위한 학습 여정 진단부터 1:1 코칭까지, 러닝저니

글로벌 HRD 대세라고 할 수 있는 러닝저니는 학습을 하나의 여행처럼 여러 요소로 구성하여, 유기적으로 지식을 습득하도록 하는 학습 방식입니다.

최근 휴넷은 HRD 담당자들이 '국내 최고 수준의 전문가 교육'을 받을 수 있도록 **'HRD칼리지'** 과정을 론칭 했습니다. HRD칼리지는 러닝저니가 접목된 과정으로, 이제 HRD담당자들도 국내에서도 러닝저니를 경험할 수 있게 되었습니다.

학습자분들은 짜임새 있게 설계된 **'마이크로러닝>이러닝>블러닝>오프라인교육>라이브클래스>코칭'**의 모든 교육 요소들을 총 8주 동안 순차적으로 학습했습니다.

국내/외 HRD 석학, 현업 전문가의 강연, CoP활동, 1:1 코칭 등의 코스웍으로 학습자분이 몰입하여 학습할 수 있었고, 당장 실무에 활용할 수 있고 오랫동안 기억될 지식을 얻을 수 있었습니다.

특히 미국 현지에서 진행된 글로벌 석학의 강연을 라이브 톨을 활용하여 참여하는 등, 러닝저니의 다양한 형태를 HRDer가 먼저 체험하고 이후 각자의 기업에서도 교육에 적용할 수 있었습니다.

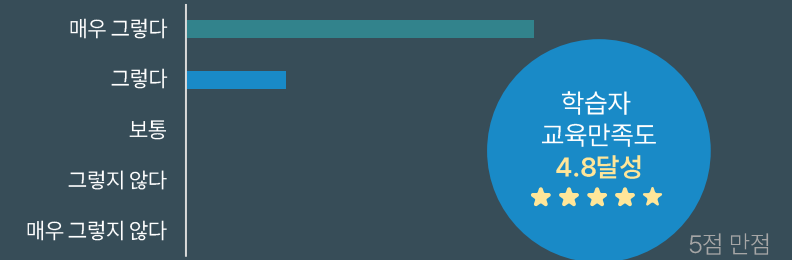
몰입도 높고 효과적인 러닝저니 교육 방식으로, HRD 칼리지는 HRDer 사이 핫 한 콘텐츠로 자리매김 할 수 있었습니다.

HRD 칼리지 설문 결과

[출처] HRD칼리지 컨설턴트 과정 설문조사
[교육기간] 2022. 07. 01 ~ 08. 19 (8주 과정)

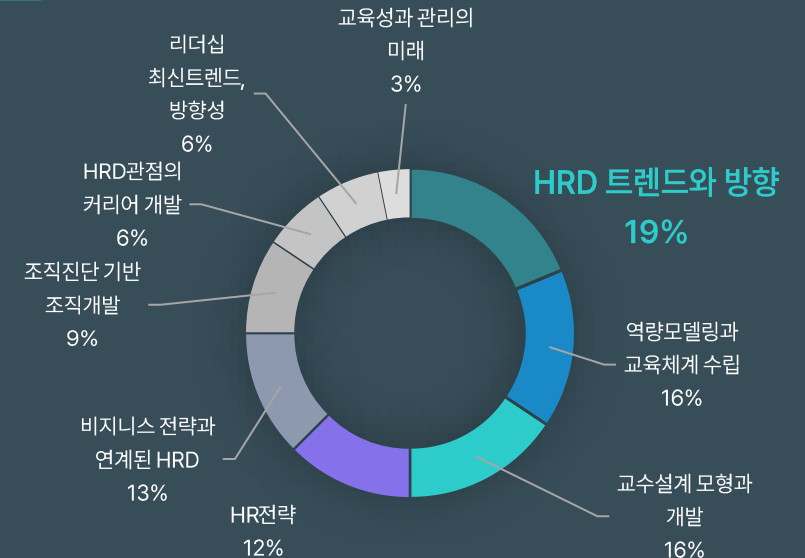
Q

HRD 칼리지 과정에 만족하십니까?



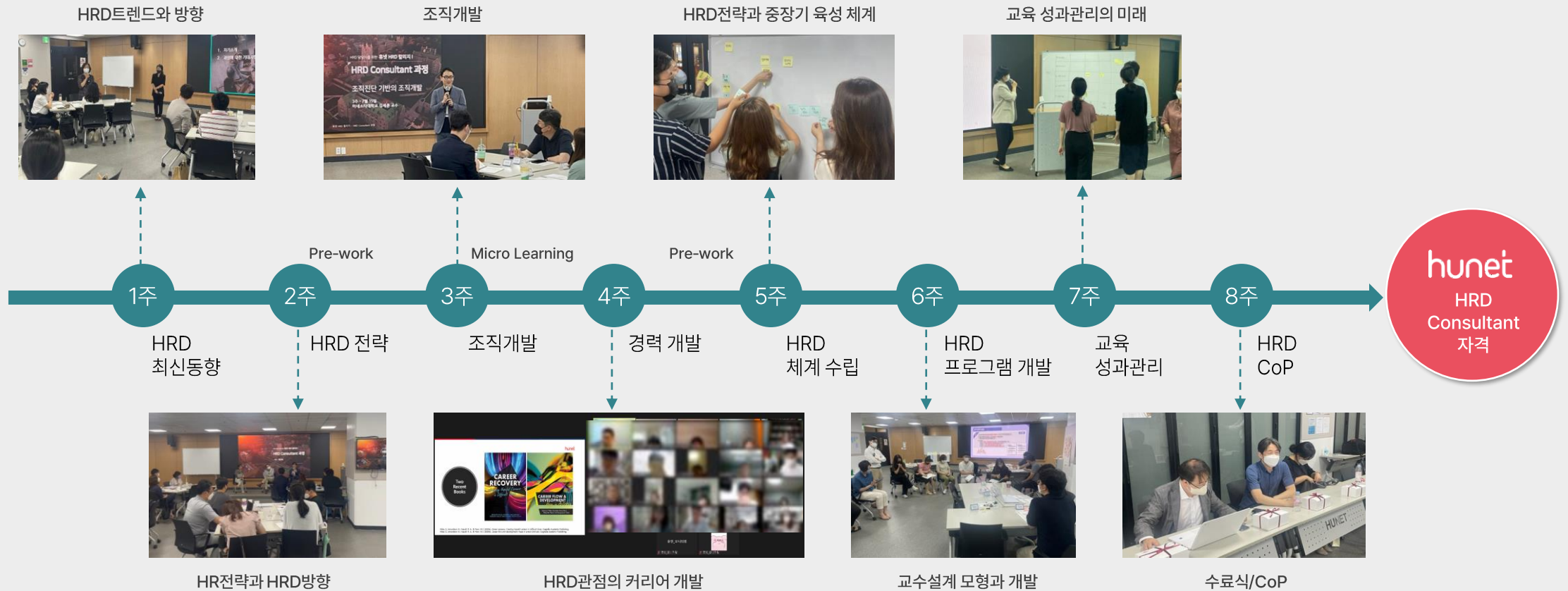
Q

HRD 칼리지 과정 중 가장 유익했던 강의는?



2. 일과 학습 병행의 시대, 러닝 저니

● HRD칼리지, 이렇게 진행됐어요! HRD Consultant 과정 학습 여정



2. 일과 학습 병행의 시대, 러닝 저니

에듀테크 차세대 학습 플랫폼, LABS에 기록하는 학습여정

최근 학습자분들은 유튜브, SNS, 아티클, 독서 등을 통해 많은 정보를 습득하고 있습니다. 학습 방식에 있어 정해진 '틀'이 없어진 것이죠.

이제 외부 학습자들을 다시 기업 교육 플랫폼으로 끌어올 수 있을 만한 매력적인 요소가 필요해졌습니다. 많은 기업에서는 차세대 학습 플랫폼 '휴넷 LABS'로 러닝저니를 실현하며, 학습자 분들을 사로잡기 위한 노력하고 있습니다.

유튜브/아티클과 같은 외부 콘텐츠를 휴넷 LABS에 탑재해 기업의 학습 여정 안에 포함시키기도 하고, '러닝메이커' 기능을 통해 자체 콘텐츠를 빠르게 제작해 시의성 있게 배포 하기도 합니다.

현재 휴넷 LABS 러닝메이커로 벌써 약 1천개의 콘텐츠가 제공되었고, 4,000여명의 학습자 분들께서 학습해 주셨습니다.

휴넷 LABS의 모듈화 기능을 통해 담당자가 직접, 편리하게 학습 여정을 설계할 수 있고, 타임라인안에서 전체 교육의 흐름을 확인할 수 있습니다.

다양한 주제와 형태의 콘텐츠를 담고 있는 러닝저니는 다소 어렵고 복잡해 보일 수 있지만, 이는 LABS라는 에듀테크 플랫폼의 도움으로 쉽게 접근하고 정리되고 있습니다.

러닝저니 LABS 타임라인 활용

[출처] HRD칼리지 컨설턴트 과정 러닝저니 타임라인



3. 몰입 100%를 위한 학습 경험 다양화

온라인과 오프라인 교육을 동시에? 하이브리드 러닝

이제는 엔데믹 시대, HRD 교육은 이전으로 완전히 돌아갈 수 있을까요?

기업들은 **온라인교육 33% > 오프라인 교육 24% > 하이브리드 러닝 21%** 순서로 2023 교육을 계획하고 있습니다.

온라인 교육을 유지하겠다는 기업이 가장 높은 비중을 차지한 반면, 오프라인 교육은 두번째로 높은 비중을 차지하며 대면 교육 돌아가려는 계획도 확인할 수 있었습니다.

한 가지 눈 여겨 볼 점은 온/오프라인을 동시에 진행하는 **하이브리드 러닝**이 세번째로 높은 순위를 차지하며 **상위권**에 자리했다는 것입니다.

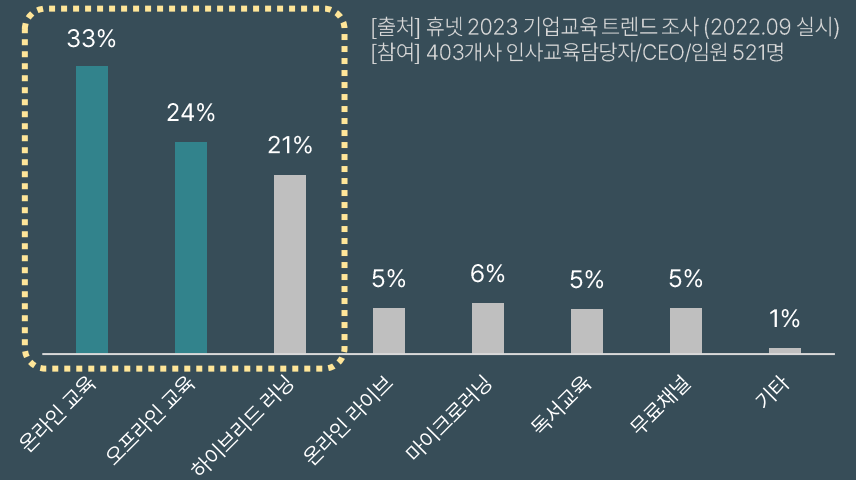
학습자는 이미 비대면 Tool 활용이 익숙해졌고, 유통업/금융업/보험업/서비스업과 같이 전국에 지점이 있거나 영업 직원이 많은 경우 비대면 교육이 더 생산적이라는 것을 팬데믹 기간 동안 경험했습니다.

온/오프라인 교육을 모두 진행하며 개인의 상황과 기호에 따라 참여 방식을 선택할 수 있도록 하며, 많은 기업들은 **'하이브리드 러닝'**의 기초를 유지할 것으로 보입니다.

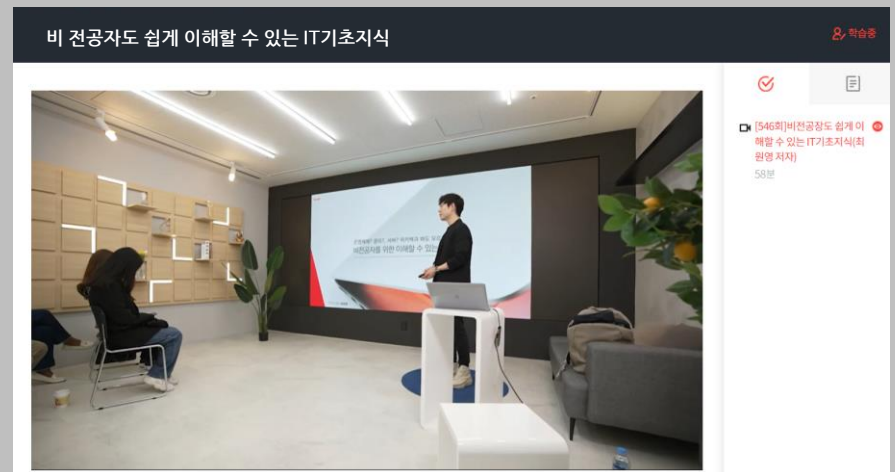
하이브리드 러닝은 팬데믹이 가져온 교육 방식의 큰 변화로, 또 하나의 교육 방식이 되었습니다.

Q

23년 계획중인 교육 방식이 있으신가요?



▼ 온/오프 하이브리드 러닝 [출처] 휴넷 하이브리드 러닝 학습사례



3. 몰입 100%를 위한 학습 경험 다양화

온라인과 오프라인 교육을 모두! 플립러닝

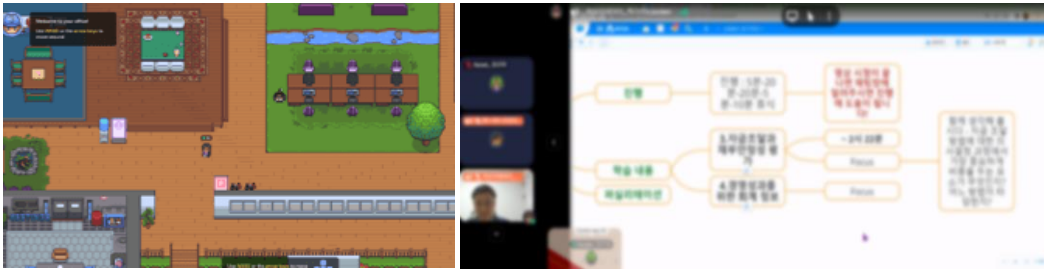
온/오프라인이 결합된 대표적인 교육 방식인 플립러닝 역시 주요 교육으로 자리잡았습니다.

먼저 온라인 학습을 하고 실전 학습과 같은 꼭 필요한 일부 학습만 오프라인으로 전환하여 1DAY로 진행합니다. 휴넷에서는 2022년 오프라인 교육의 90%가 플립러닝으로 진행될 정도로, 플립러닝의 인기가 높았습니다.

주목할 만한 점은 플립러닝 내에서도 교육방식이 다양화 되었다는 것입니다. 플립러닝의 온라인 사전교육 부분을 메타버스로 진행하거나, 퍼실리테이터가 투입되 학습자와 실시간으로 학습했던 사례도 있습니다.

교육의 방식은 점차적으로 다양화, 세분화 되고 있고 결국은 '학습자'에게 가장 도움이 될 수 있는 형태로 좁혀지고 있습니다.

▼ 퍼실리테이터와 메타버스로 진행한 플립러닝 온라인 사전교육



[출처] D사 메타버스 플립러닝 사전 학습사례

플립러닝 인기과정 TOP 5

[출처] 휴넷 플립러닝 최다 학습 과정 수 기준 데이터

- ✓ [플립러닝] 대리성과강과스쿨_미래 리더의 조건
- ✓ [플립러닝] 리더십 모험을 떠나라, ARGO
- ✓ [플립러닝] 코칭 포유_끌리는 리더의 Coaching Secret
- ✓ [플립러닝] 경영의 모험을 떠나라, ARGO
- ✓ [플립러닝] 탁월한 팀장의 조건-성과관리

플립러닝 2023기대 과정 TOP 4

- ✓ [플립러닝] 협업하는 일잘러의 완벽한 소통법
- ✓ [플립러닝] 사원역량강화스쿨_상위 1%가 일하는 법
- ✓ [플립러닝] 실무에 바로 적용하는 창의적 문제해결
- ✓ [플립러닝] 탁월한 팀장의 조건-사람관리

3. 몰입 100%를 위한 학습 경험 다양화

책으로 읽고/보고/듣는 인사이드 북러닝

독서와 학습이 결합된 휴넷의 북러닝에도 높은 관심을 보이고 있습니다.
북러닝으로 함께 책을 읽고, 어려운 부분은 쉬운 해설로 이해하고, 나와 전문가의 생각을 교류할 수 있습니다.

실물 도서로 한 번 학습하고, 트렌드/스트레스관리/셀럽 멘토링 과정까지 반복적으로 학습의 영역을 확장하며 경험을 만들어가고 있습니다.

2022년 휴넷 북러닝을 통해 리더십/경영(73%) 분야에 대한 학습이 많았고,
특수과정/비즈니스 스킬(17%) 등 전문적인 지식에 대한 북러닝 학습이 주로 이루어졌습니다.

기본 4주가 소요되는 기존의 독서통신과는 다르게, 책 한 권 당 2시간 만에 압축적이고
빠르게 인사이트를 얻을 수 있다는 점에서 많은 학습자분들이 선택하고 있는 과정입니다.

북러닝 과정



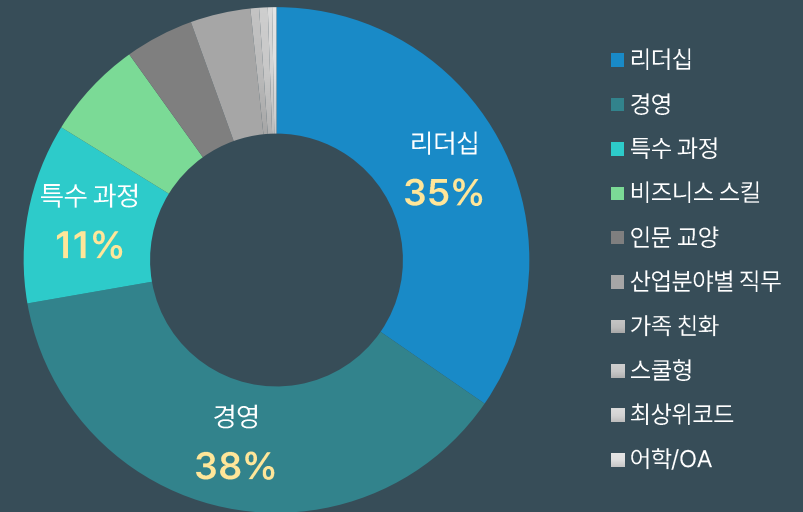
세리, 인생은 리치하게



이소은의 랜선멘토링

북러닝 학습 분야

[출처] 휴넷 북러닝 수강 과정 수 데이터



북러닝 TOP5

[출처] 휴넷 북러닝 수강 과정 수 데이터



1위 [북러닝] 책을 읽어드립니다_데일카네기의 인간관계론

2위 [북러닝] 협업하는 일잘러의 완벽한 소통법

3위 [북러닝] 마흔 이후, 어떻게 살아야 하는 걸까

4위 [북러닝] 나음보다 다름

5위 [북러닝] 내게 유리한 판을 만들라

3. 몰입 100%를 위한 학습 경험 다양화

학습 순간을 재미있게/몰입하여/효과적으로! 게이미피케이션

비대면 교육이 진행되면서, 학습 몰입도와 효과는 큰 고민거리로 떠올랐습니다.

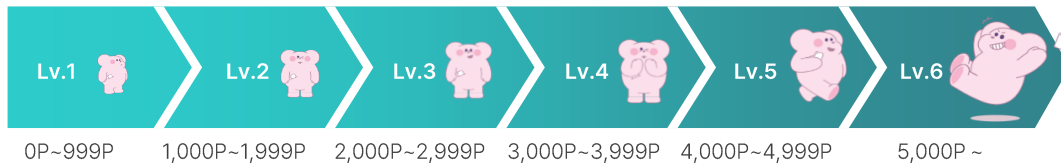
휴넷 2023 기업교육 트렌드 조사에 참여한 HRD 담당자 분들의 65%가 교육의 몰입도와 효과성에 대한 고민을 가지고 계셨습니다. 팬데믹의 장기화로 온라인 교육에 대한 학습자들의 피로도가 높아진 상황으로, 더 정교하고 고도화된 교육 참여 유도 방식이 필요해졌습니다.

이에 대한 방안으로, 게이미피케이션 학습 방식이 떠오르고 있습니다. 휴넷의 데이터를 살펴보면, 2022년에도 상반기에만 200개 기업에서 각 기업에 맞춤형 게이미피케이션 교육을 진행했습니다.

학습 이벤트, 포인트몰, 배지와 같은 재미 요소로 학습자가 주도적으로 학습할 수 있는 환경을 마련했고, 결과적으로 연수원의 접속은 128% 증가, 수강신청 수는 116% 증가, 수강생 수는 20% 증가했습니다.

학습의 순간 '재미'를 경험할 수 있도록 하며, 게이미피케이션 전략을 통해 학습자의 몰입과 교육의 효과를 이끌어 내고 있습니다.

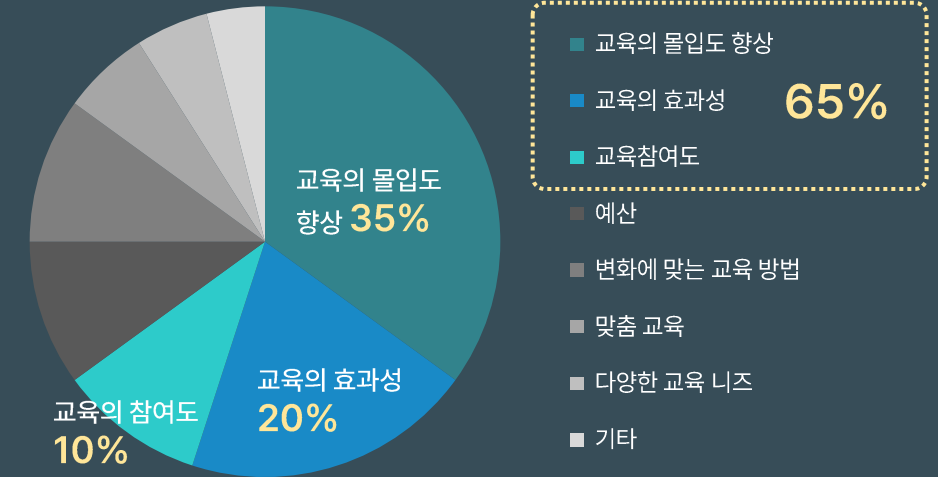
▼ 학습 별 포인트 적립에 따른 캐릭터 레벨업 게이미피케이션 사례



[출처] H사 게이미피케이션 사례

Q

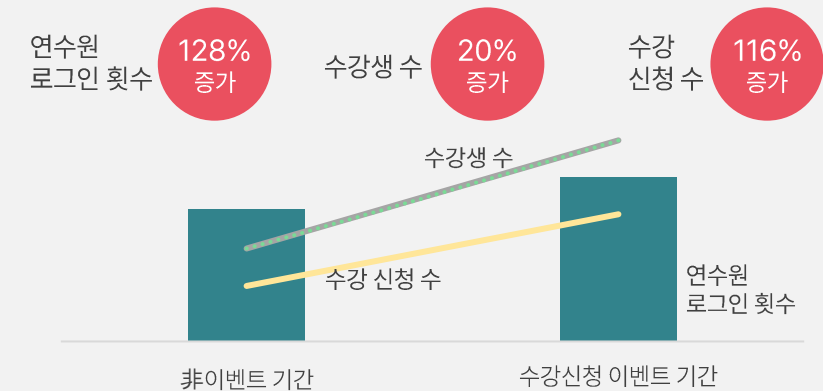
2023년도 임직원 교육 수립 시 가장 큰 고민은 무엇입니까?



[출처] 휴넷 2023 기업교육 트렌드 조사 (2022.09 실시) / [참여] 403개사 인사교육담당자/CEO/임원 521명

상반기 200개 기업

연 200개 기업에서 연수원과 학습활성화를 위해 학습이벤트, 포인트 보상시스템을 활용했고 평균 37%가 참여했습니다.



[출처] 2022 휴넷 산업군 별 학습 데이터

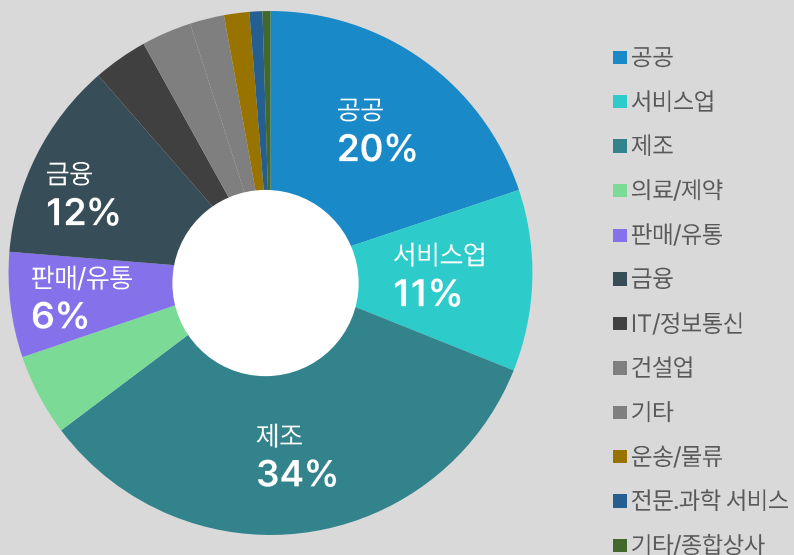
PART3. 산업군 별 교육 변화

1. 공공기관
2. 제조업
3. 서비스업
4. 금융업

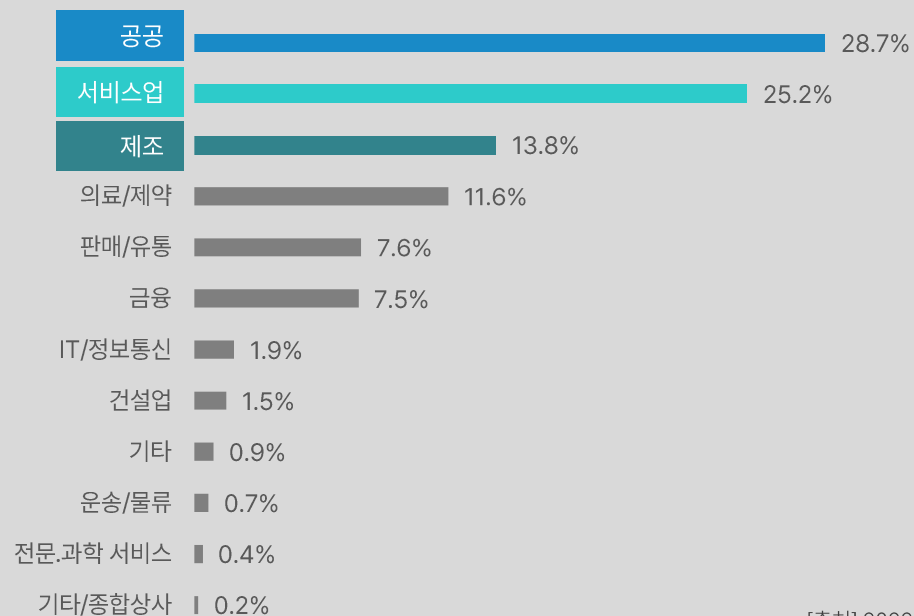
22년 기업교육 규모 30% 성장 최다 교육 예산: 제조업 / 최다 수강생: 공공기관

22년 후넷의 기업교육 교육 예산은 전년 동기간 대비 30%. 학습인원은 25% 증가 했습니다.
교육에 가장 많은 예산을 투자한 분야는 제조업인 반면, 공공기관의 학습참여도가 가장 높았습니다.
오프라인, 콘텐츠 개발, 플랫폼 도입에 이르기까지 주요 산업군 별 기업교육의 형태도 다양하게 나타났습니다.

산업군 별 교육비 비중



산업군 별 학습인원



[출처] 2022 후넷 산업군 별 학습 데이터

공공기관 AI 교·강사 구현 기술과 함께 콘텐츠 개발 확대

공공기관은 콘텐츠 개발에 투자하는 비중이 21년 대비 7% 증가 했습니다.
필요한 교육의 과정을 찾아서 활용하는 것에서 나아가서, 세분화 된 교육 니즈에 맞는 맞춤형 콘텐츠를 제작하여 활용하고 있는 것이죠.

주로 전문 직무 분야나 ESG와 같은 필수 트렌드 분야에 대한 과정이 주로 제작 되었습니다. 새롭게 도입된 AI 교·강사 솔루션을 활용한 사례가 특징적입니다.
교안과 스크립트만 있다면 쉽고 간편하게 원하는 교육 영상을 제작할 수 있다는 장점으로 활용 영역이 확대되는 추세 입니다.

세부 학습 데이터에서는 경영 분야(42%)에 대한 학습이 가장 많이 이루어졌다는 것을 확인할 수 있었습니다.
수강과정으로는 조직문화나 고객지향 등 공유가치 주제에 대한 학습이 가장 많았고 '데이터' 주제가 뒤를 이었습니다.

22년 공공기관 교육 유형

교육 유형	22년	21년
토털 교육 서비스	37.0%	34.0%
온라인교육	14.0%	12.0%
오프라인	2.0%	4.0%
마이크로러닝	3.0%	3.0%
플랫폼임대	20.0%	32.0%
운영	2.6%	2.0%
컨설팅	2.2%	1.0%
기타	0.0%	0.1%
콘텐츠개발	19.0%	12.0%

AI 교강사를 활용한 콘텐츠 개발 활용 사례



실제 AI교·강사 솔루션을 통해 제작된 공공기관 ESG 콘텐츠입니다.

공공기관 TOP 온라인교육

수강 분야	비율
경영	42%
산업분야별직무	37%
특수 과정	8%
어학/OA	4%
리더십	3%
가족친화	2%
자격증	1%
비즈니스 스킬	1%
인문 교양	1%

TOP3 수강과정

1위

지속가능한 기업의 성공 법칙, ESG 빠르게 읽기
4,959명

2위

디지털 혁신의 비밀, 데이터 커뮤니케이션
4,123명

3위

우리 가치 시작해요, 사회적 가치 경영
3,843명

[출처] 2022 휴넷 산업군 별 학습 데이터

제조업 > 경계 없는 오프라인 교육 활발

제조업은 21년 대비 **오프라인 교육이 10% 증가**했습니다.
교육의 주요 키워드는 '팀장의 조건' 16%, '대리직무' 10% '신입사원' 7%으로 **직무 별 계층교육**이나 **리더십교육**에 오프라인 교육을 주로 이루어졌습니다.

교육의 진행방식은 사전 온라인 교육과 1day 집합교육을 결합한 **플립러닝, 아르고를 활용한 게임러닝**이나 **라이브클래스를 활용한 비중이 40%**였고, 만족도 또한 높게 나타났습니다.
교육의 몰입도를 높이기 위한 실시간 퀴즈 게임과 같은 솔루션 활용이 빠르게 증가하는 등 오프라인 교육의 방식이 이전에 비해 훨씬 다양한 조합으로 진행된다는 점이 뚜렷하게 나타났습니다.

한편, 제조업 최다 수강과정을 분석한 결과 **산업별 전문직무의 학습자 비중 46%**로 가장 높게 나타났습니다.
각 분야별 특수 직무를 학습한 인원이 가장 많은 것으로 보아, 제조분야에서도 학습자 성장과 성과 창출 중심의 학습 설계가 이루어졌다는 것을 확인 할 수 있었습니다.



[출처] 2022 휴넷 산업군 별 학습 데이터

서비스업 플랫폼을 활용한 온라인 교육 확대

서비스업 분야는 플랫폼을 활용한 온라인 교육을 확대하는 것으로 나타났습니다. 22년 플랫폼과 온라인교육의 비중이 21년 대비 15% 확대 되었습니다. 고품질의 콘텐츠와 플랫폼 활용할 수 있는 DT 솔루션을 가장 적극적으로 활용했고, 학습인원은 21년 동기간 대비 30% 증가했습니다. (* 21년: 729,320명, 22년: 950,460명)

서비스업의 최다 수강 분야는 자격증(10%), 직무관련 교육(8%) 이었습니다. 24,470명이 컴퓨터 활용 자격증을 수강했고, 그 이외에도 상담사, 공인중개사, 회계 등 직무와 관련 되는 자격증 학습에 집중했습니다.

22년 서비스업 교육 유형

교육 유형	22년	21년
토탈 교육 서비스	16.0%	16.0%
온라인교육	29.0%	17.0%
오프라인	2.0%	3.0%
마이크로러닝	3.0%	2.0%
플랫폼임대	46.0%	46.0%
운영	0.1%	0.0%
컨설팅	0.1%	0.0%
기타	0.0%	9.0%
콘텐츠개발	3.8%	7.0%

서비스업 TOP 온라인 교육

수강분야	비율
자격	33%
공통/직무	26%
외국어	17%
리더십	13%
인문교양	9%
산업별전문직무	2%
전화외국어	1%

*필수 교육 제외

TOP3 수강과정

- 1위 [HD] 컴퓨터활용능력 필기/실기 24,470명
- 2위 상담사(직업, 청소년, 다문화) 9,356명
- 3위 [소확성] 지구와의 공존을 모색하는 가장 쉬운 기후 수업 3,811명

플랫폼 큐레이션 설정 예시

5.5.2 고졸 사원 추천 5.5.2 2022년 갈수록 커질 미래 직업

전사 필수 Notion 입문

인방기 >



선진 금융기관의 필수코스, 문리명명

초급 > 입방기



청탁금지법(김영란법) 2016년 9월 29일 제정

초급 > 입방기



공정거래법 및 공정거래법 관련 교육

초급 > 입방기



인터넷 중독

초급 > 입방기



감정예방교육

초급 > 입방기

AI추천 신규과정



손해평가사 2차 2022

초급 > 입방기



PMP(PMP/CAPM 자격대비) (PMBOK 6th edition)

초급 > 입방기



내 안에 또 다른 내가 있다

초급 > 입방기



2022 ERP 정보관리사 1차 1급

초급 > 입방기



2023 대비 사회복지사1급 사회복지사1급 문제풀이

초급 > 입방기

[출처] 2022 휴넷 산업군 별 학습 데이터

28

금융업 ➤ ‘모바일 학습’, ‘큐레이션’ 활용한 **마이크로러닝** 활용 극대화

금융업 분야에서는 모바일 연수원을 활용한 마이크로러닝의 활용이 눈에 띄게 늘어났습니다.
8개월 동안 **8만명의 학습자가 마이크로러닝으로 학습**을 했고, **모바일 연수원들 활용한 학습비중도 비중 44%에서 60%로 증가(16% 증가)** 하였습니다.
필요한 콘텐츠를 업무시간을 활용해서 바로 학습하고, 큐레이션을 통해 원하는 과정을 추천 받고 수시 학습이 가능했습니다.

학습자들의 최다 수강 과정은 **경영직무 분야**로 나타났지만, 직무 뿐만 아니라 트렌드/외국어/법정 등 그 외 다양한 분야의 콘텐츠도 많이 학습하였습니다.
비대면 환경에서의 교육 효과성을 높이기 위해 모바일플랫폼 활용, 큐레이션을 활용해 작은 단위의 학습 지식을 언제 어디서든 할 수 있도록 콘텐츠를 구성하여 활용을 극대화 하였습니다.

22년 금융업 교육 유형

교육 유형	22년	21년
토탈 교육 서비스	37.0%	38.0%
온라인교육	15.0%	24.0%
오프라인	11.0%	9.0%
마이크로러닝	12.0%	6.0%
플랫폼임대	17.0%	4.0%
운영	0.4%	1.0%
컨설팅	0.0%	1.0%
기타	0.5%	7.0%
콘텐츠개발	7.2%	10.0%

마이크로 러닝 활성화 사례

큐레이션 전/후 학습강의 수 변화

금융업 마이크로러닝 수강 분야

수강분야	학습 인원수	수강분야	학습 인원수
공동	256,037	북러닝	20,789
경영직무	119,177	IT/OA	17,388
경영	94,142	법정교육	12,887
리더십	58,956	컬처&라이프	12,013
이슈&트렌드	50,231	라이프&컬처	10,569
인문역사	45,603	비즈니스 스킬	9,121
외국어	34,388	인문/자기계발	7
이노베이션	23,065	경영/전략	2

[출처] 2022 휴넷 산업군 별 학습 데이터

Insight

엔데믹 시대 교육트렌드들이 본격적으로 시작될 것으로 예상됩니다.
그래서 트렌드 키워드를 선정하는데 고민이 깊었습니다.

그럼에도 불구하고 이 어려운 상황을 이겨낼 수 있는 3가지 키워드를 꼽아 보았습니다.
워크플로우 러닝, 하이브리드 러닝, 직원경험 (Employee experience)입니다.

HRD담당자들의 역할이 중요해졌고, 새로운 역량과 스킬을 강화해야 합니다.

기업은 현장에서 일과 학습을 결합하여 성과를 높이는 교육으로 클래스룸의 한계를 극복해야 하고,
하이브리드 근무환경에 대응하는 '원스톱 토탈 교육 솔루션'이 필요해졌습니다.

이러한 솔루션을 활용하며 리더, HRD 담당자는 직원의 경험
즉, Employee Experience 관점에서 직원의 성장과 복지 관점에서 교육을 바라볼 수 있도록 노력해야 합니다.

저희 '휴넷 에듀 트렌드 리포트'는 지속적으로 학습자데이터를 연구해 나가며,
인사이트를 제공할 수 있도록 할 것입니다.

휴넷에서 더 많은 HRD 정보를 만나보세요.

본 리포트에서 제시된 키워드들이 HRD 실제 사례와 데이터를 보는데 도움되셨기를 바라며,
더 필요한 정보는 월간 휴넷 라이브 세미나를 통해 더 세부적인 정보를 얻어가실 수 있습니다.

월간 휴넷 **라이브 세미나** 보기

휴넷 **뉴스레터** 보기

휴넷에서
더 많은 HRD 정보를
만나보세요!

