

# TỔNG QUAN VỀ VIRTUAL TRAINING

# 2020

**Virtual Training** - Lớp học trực tuyến tương tác cao có giảng viên hướng dẫn - đã ra đời hơn 20 năm. Thế nhưng, 2020 là năm đã mở ra một kỷ nguyên mới cho các lớp học trực tuyến. Các tổ chức & công ty đã chuyển sang hình thức đào tạo Virtual Training và chấp nhận nó như một cách học hiệu quả. Các học viên tham gia đã nâng cao kỳ vọng, các nền tảng đã được cập nhật nhiều tính năng mới. **Báo cáo Tổng quan về Virtual Training** năm nay bao gồm các dữ liệu khảo sát thu thập từ tháng 5 đến tháng 7 năm 2020. Hơn 870 người tham gia trên toàn cầu đã cung cấp thông tin chi tiết về hoạt động đào tạo trực tuyến của họ.

COVID-19



90% CÁC TỔ CHỨC ĐÃ TRIỂN KHAI VIRTUAL TRAINING TRONG THỜI GIAN COVID-19

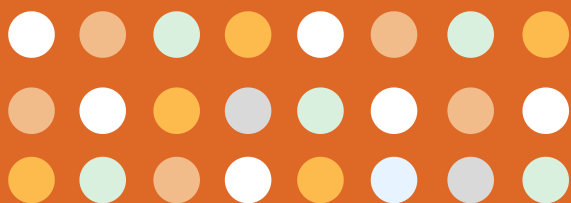
"Giống như nhiều công ty, chúng tôi bắt buộc phải chuyển sang trực tuyến (100%) và bây giờ chúng tôi nhận ra đó chính là cách giúp mảng kinh doanh của chúng tôi phát triển"

~ Người tham gia khảo sát



THỜI LƯỢNG

HỌC VIÊN



HẦU HẾT CÁC LỚP HỌC TRỰC TUYẾN (VIRTUAL TRAINING) CÓ SỐ LƯỢNG HỌC VIÊN DƯỚI 25

ĐỊNH NGHĨA VỀ VIRTUAL TRAINING

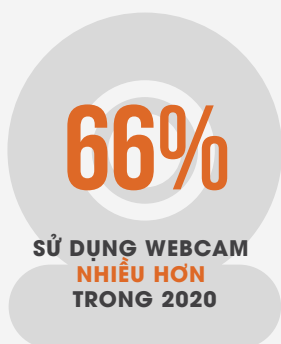
78% lớp học trực tuyến tương tác cao

15% buổi thuyết trình trực tuyến với một/nhiều diễn giả

7% cả 2 loại trên, hoặc là cái gì đó khác hoàn toàn

ĐỊNH NGHĨA

WEBCAM



VỚI NHỮNG NGƯỜI KHÔNG SỬ DỤNG WEBCAM, NGUYÊN NHÂN PHỔ BIẾN NHẤT (11%) LÀ **BĂN KHOĂN VỀ ĐƯỜNG TRUYỀN**

"Đào tạo trực tuyến (Virtual Training) bây giờ đã thay thế cho đào tạo trực tiếp. Sử dụng webcam cung cấp trải nghiệm face-to-face với tương tác và gắn kết cao hơn, cũng như giúp học viên tham gia nghiêm túc hơn."

~ Người làm khảo sát

CÁC TỔ CHỨC

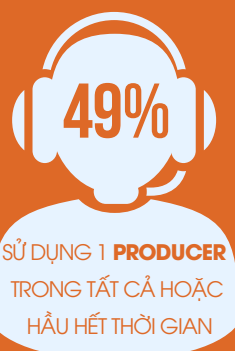
Điều mà bạn muốn tổ chức của mình đã làm khác đi?

45% nhận được thêm sự ủng hộ và hỗ trợ của lãnh đạo

25% được chấp thuận một nền tảng trực tuyến khác tốt hơn

12% cung cấp nguồn lực về công nghệ cho học viên (Ví dụ: webcam, tai nghe,...)

11% đào tạo nhiều hơn cho giảng viên và người thiết kế

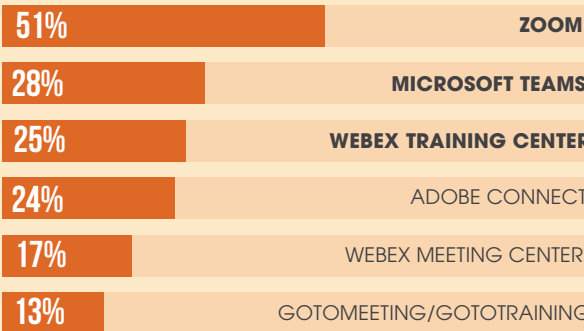


Producer: Người vận hành nền tảng trực tuyến và hỗ trợ kỹ thuật

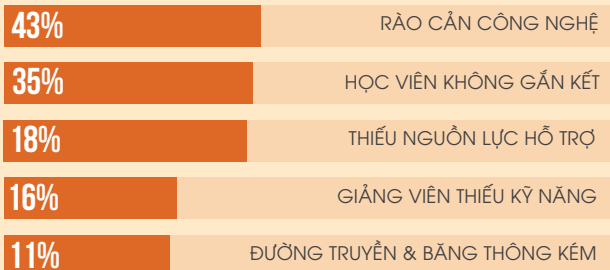
PRODUCERS

NỀN TẢNG - THÁCH THỨC

NỀN TẢNG ĐƯỢC SỬ DỤNG PHỔ BIẾN NHẤT



THÁCH THỨC LỚN NHẤT CỦA VIRTUAL TRAINING



THIẾT KẾ

Thời gian trung bình để thiết kế một giờ của lớp học trực tuyến tương tác cao: **9 giờ**



7%

đang kết hợp việc sử dụng thực tế ảo (VR) và / hoặc thực tế tăng cường (AR) vào các lớp học trực tuyến

TƯƠNG LAI

1. Phần lớn các lớp học thời lượng dài đều có phần thời gian nghỉ ở giữa  
2. 47% sử dụng trong toàn bộ lớp học, 36% sử dụng trong một số lớp học  
3. 23% sử dụng trong toàn bộ thời gian học, 32% sử dụng trong một số thời điểm

Nguồn:



Việt hoá bởi:

