



e-Learning Business

현황과 전망

2003. 11. 15



발표 순서

1. *e-Learning*의 개요
2. *e-Learning* 업체현황
3. *e-Learning*의 전망
4. 질의 응답




I. e-Learning의 개요

❖ 1. e-Learning의 정의 - 인터넷을 기반으로 상호작용을 극대화 함으로써 분산형의 열린 학습공간을 추구하는 교육유형

❖ 2. e-Learning의 세 유형 - 보조학습형, 사이버형, 브랜드드형

❖ 3. e-Learning의 발달 단계

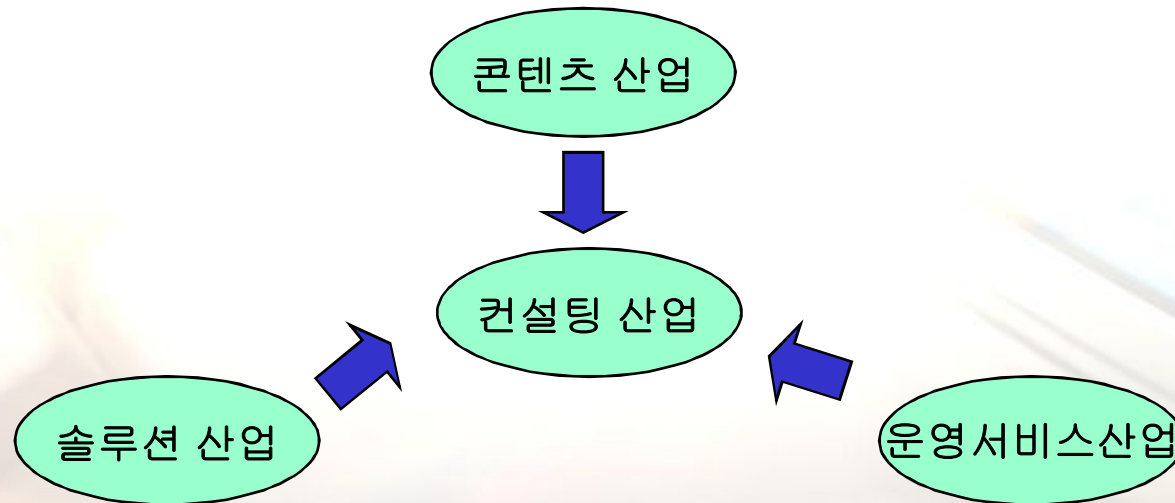
구분	초기		현재		차세대
유형	보조학습형		사이버형		브랜드드형
기술	텍스트+전자메일	텍스트+컴퓨터 컨퍼런싱	전자칠판+동영상+음성	쌍방향통신+다자간동시학습	무선인터넷학습+게임학습

- 
- ❖ 4. e-Learning의 효과 – 1)교육비용 절감의 효과 2)교육시장의 창출과 성장 3)콘텐츠 개발, 확산, 유지의 용이성 4)민주적 학습공간의 확대 5)정보 및 자원의 공유 6)상호작용의 용이성 7)학습자중심, 맞춤형학습의 용이성

- ❖ 5. e-Learning의 발달 배경 – 1)사회환경의 변화 2)교육 패러다임의 변화 3)정보통신기술 인프라의 성장

- ❖ 6. e-Learning의 제 영역 및 구성요소 - 1)콘텐츠
2)전달체제(Delivery System) 3)경영 및 행정 운영 체제

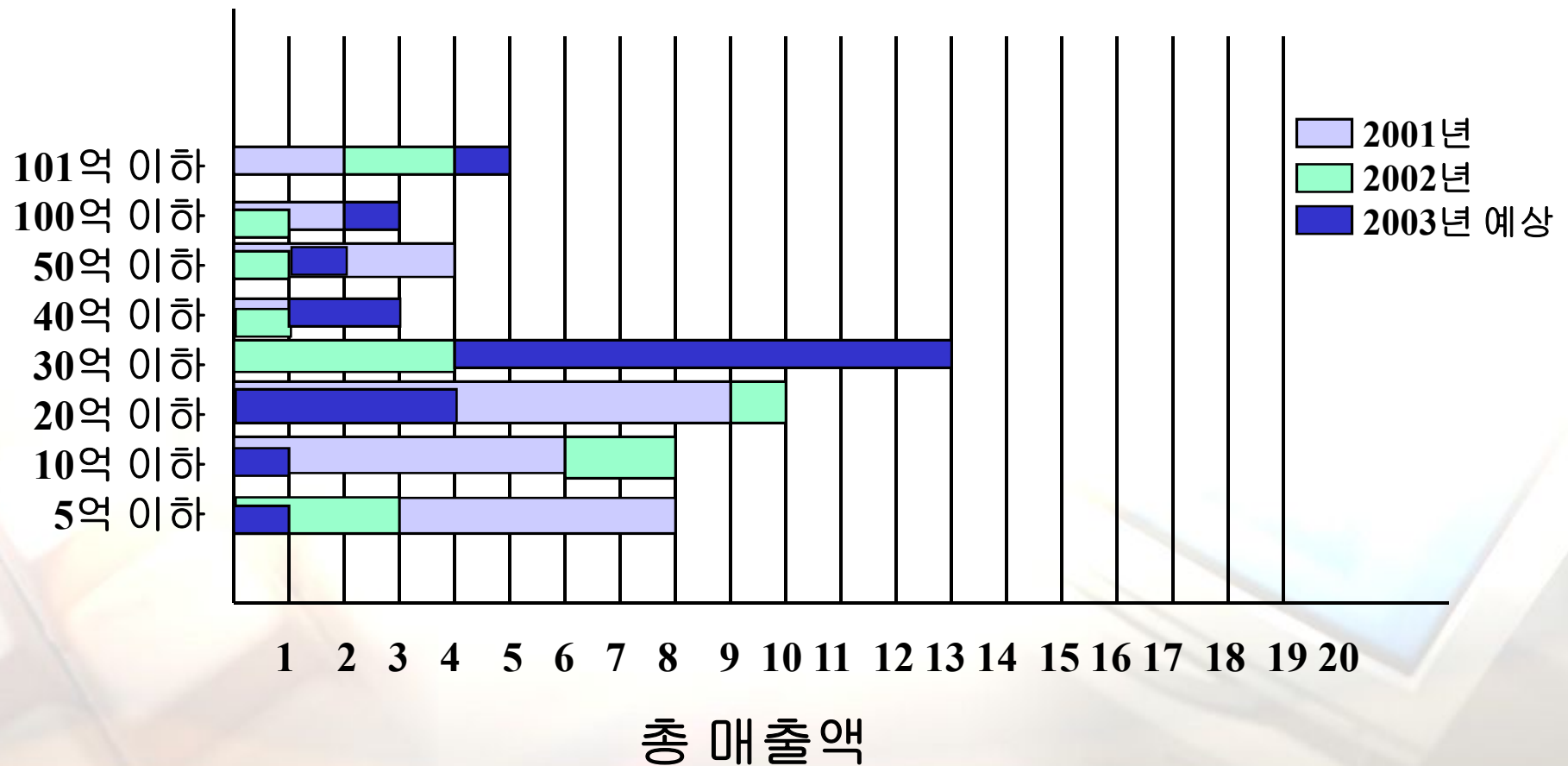
- ❖ 7. e-Learning의 제 영역과 관련 산업 - 1)콘텐츠 산업
2)솔루션 산업 3)운영 서비스 산업 4)컨설팅 산업



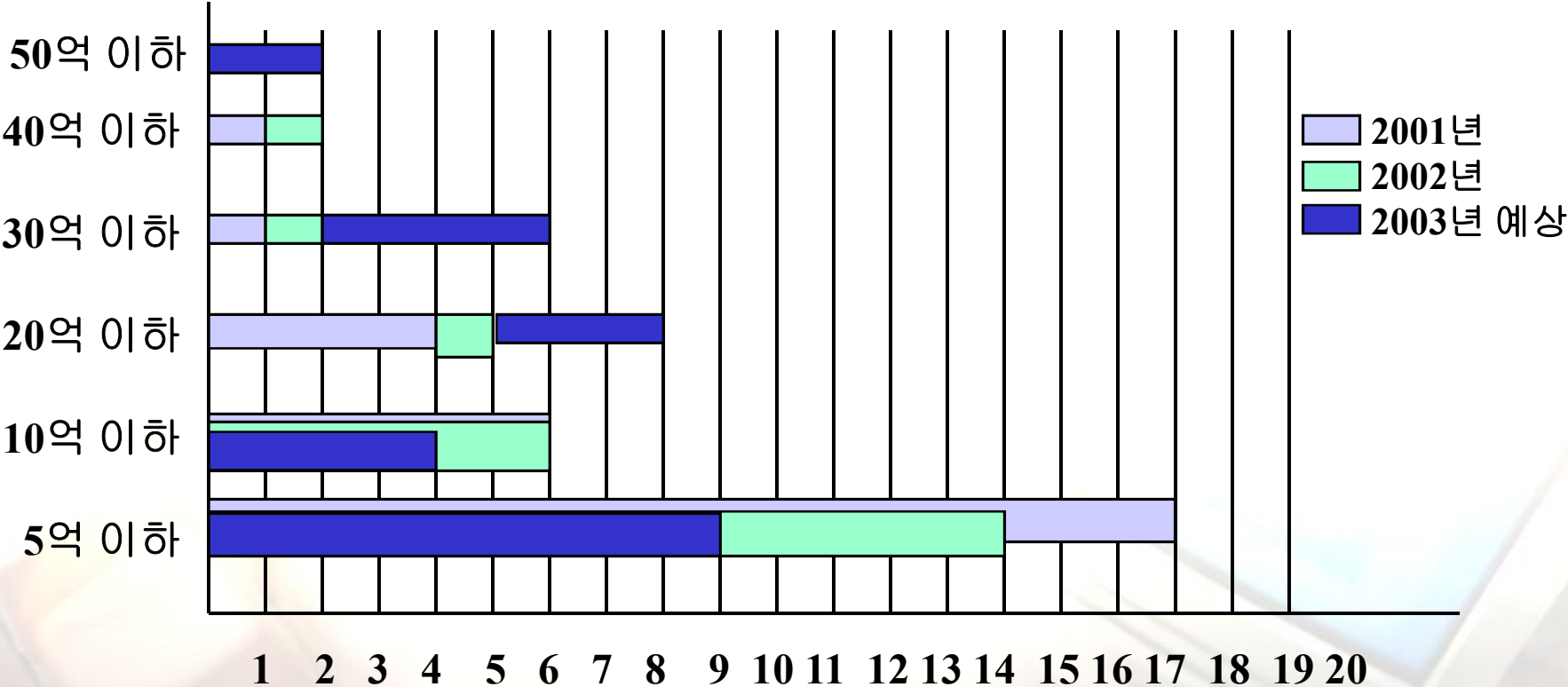


II. e-Learning 업체 현황 - 출처: e러닝 백서 (산자부)

31개 업체 설문조사 결과

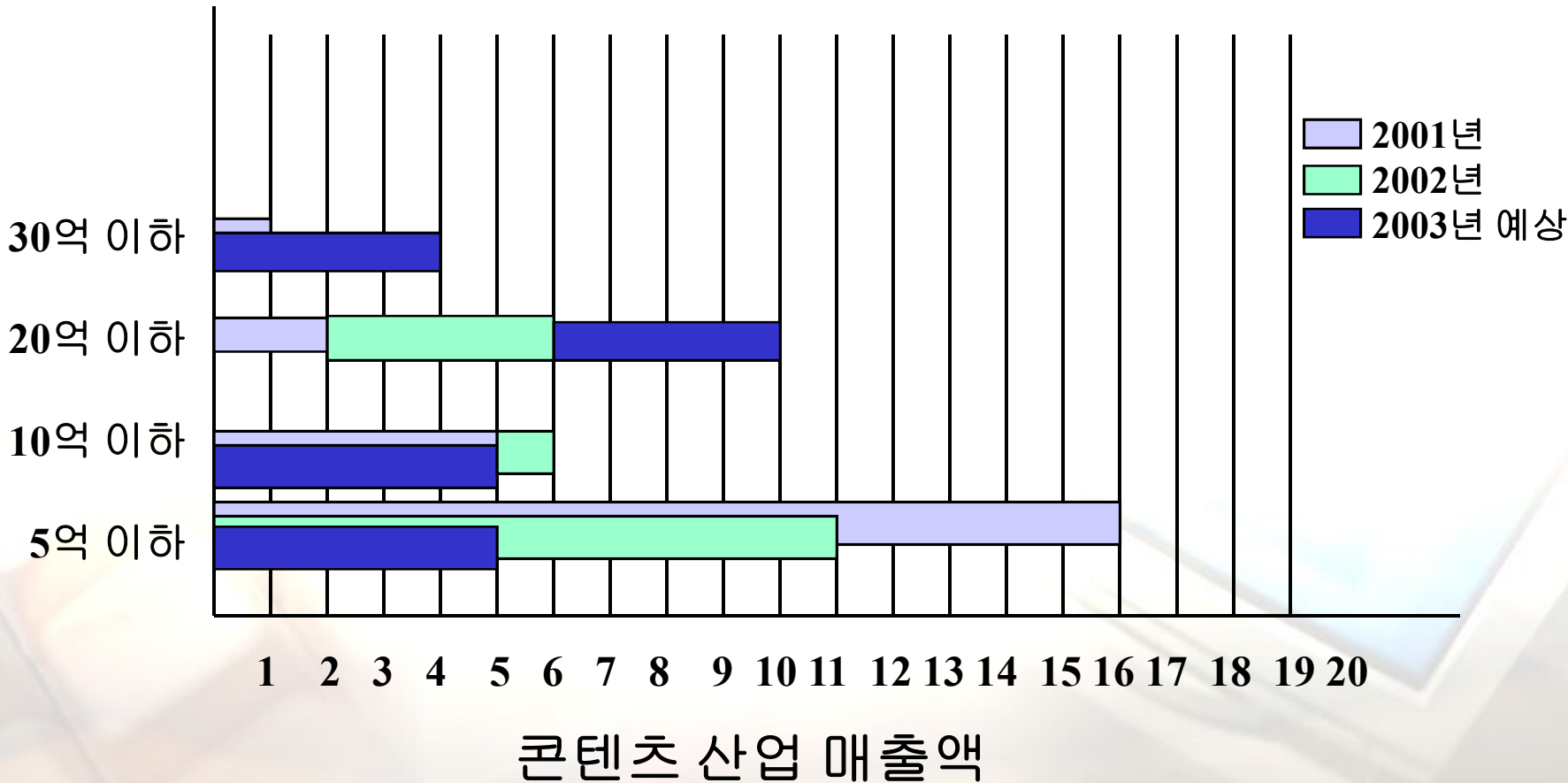


31개 업체 설문조사 결과

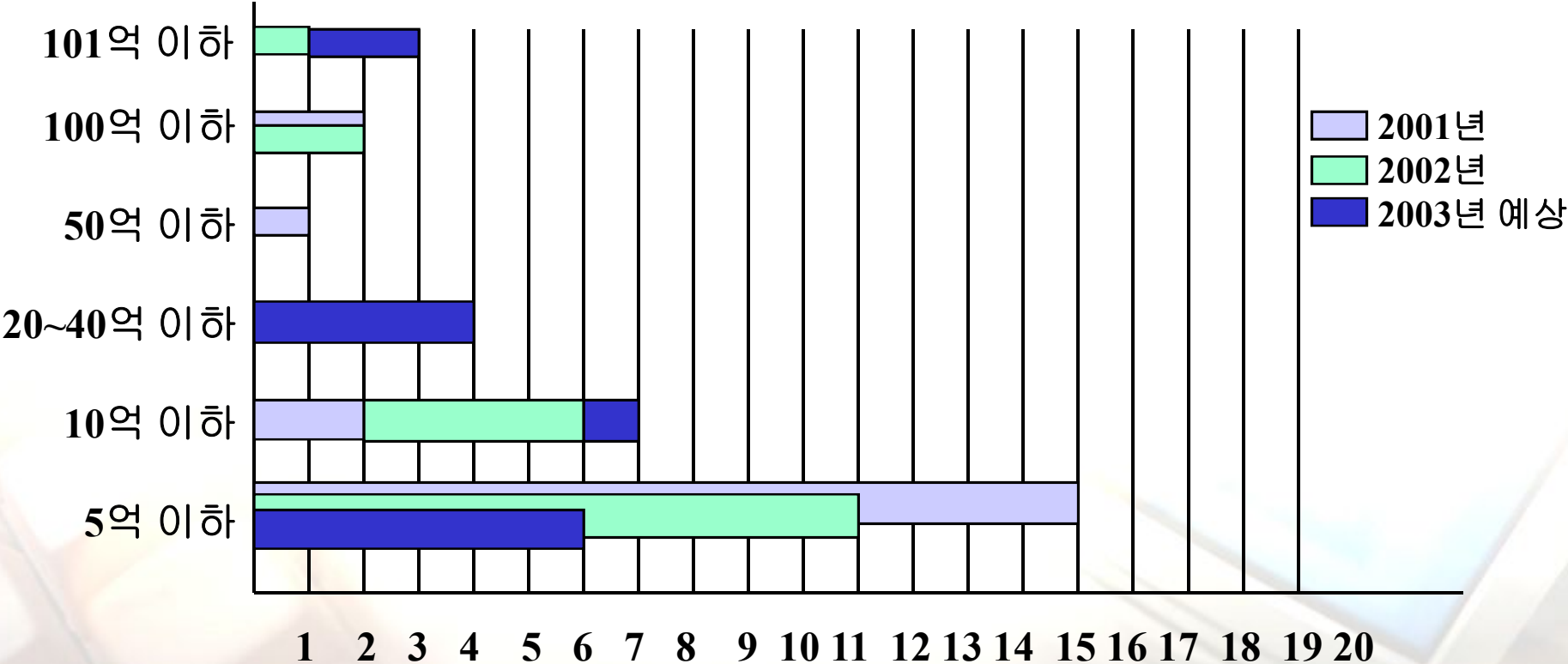


솔루션 산업 매출액

31개 업체 설문조사 결과



31개 업체 설문조사 결과



운영 서비스 산업 매출액



III. e-Learning의 전망

❖ 1. 각 산업별 문제점 및 발전 방향

❖ 2. e-Learning 산업의 비전 – 1)국가적 차원
2)기업적 차원
3)학교교육적 차원



질의 응답



질의 응답