

목 차

1. 국내·외 교육산업 및 에듀테크(EduTech) 기술 동향

1. 4차 산업혁명 시대 교육산업과 에듀테크(EduTech)

1-1. 4차 산업혁명 시대 교육산업 현황 및 전망

1) 4차 산업혁명과 교육환경의 변화

- (1) 학교 교육 측면의 변화
- (2) 평생학습 시대 도래
- (3) 기술발전과 과학소양
- (4) 미래인재상의 변화

2) 국내·외 교육산업 동향 및 혁신 사례

- (1) 글로벌 교육산업의 4대 메가트렌드
- (2) 글로벌 교육산업 정책 및 혁신 사례
- (3) 국내 교육산업 동향 및 주요 이슈

1-2. 에듀테크(EduTech)의 발전과 확산

1) 언택트 소비의 급부상

- (1) 소비생활 고도화와 양극화 심화
- (2) 소비 트렌드와 문화의 전환점, 언택트(Untact)

2) 에듀테크(EduTech)의 부상과 발전 동향

- (1) 코로나 사태에 따른 에듀테크의 부상
- (2) 에듀테크 발전 과정
- (3) 국내·외 에듀테크 산업 동향
- (4) 국내 공교육 에듀테크 도입 확대를 위한 과제

3) 글로벌 주요국 에듀테크 산업 동향

- (1) 미국
- (2) 영국
- (3) 유럽
- (4) 아시아

4) 지능정보기술 활용 맞춤형 교수학습 방안

- (1) 지능정보사회 맞춤형 학습의 개념과 의의
- (2) 학습자 중심의 학습, Flipped learning
- (3) 온라인 학습, MOOC

- (4) 실제적 맥락에서의 학습, Deeper Learning
- (5) 지능정보기술 활용 맞춤형 학습을 위한 적응적 학습 시스템
- 5) 에듀테크 활성화를 위한 정책 지원 방안
 - (1) 유연한 학교제도 운영 방안
 - (2) 미래형 학교 체제 구축 방안
 - (3) 학교 자율운영 체제 마련을 위한 정책 지원 방안
- 1-3. 에듀테크(Edu Tech) 및 교육산업 분야 주요 이슈
 - 1) 국내·외 온라인 공개강좌(MOOC) 동향
 - (1) MOOC의 개요 및 주요 이슈
 - (2) 글로벌 MOOC 동향
 - (3) 국내 K-MOOC 동향
 - 2) 게이미피케이션(Gamification)
 - (1) 게이미피케이션(Gamification)의 정의와 구분
 - (2) 게이미피케이션(Gamification)의 작동 원리
 - (3) 효과적인 게이미피케이션(Gamification) 방안
 - 3) 교육용 오픈마켓
 - (1) 교육용 오픈마켓의 정의와 구분
 - (2) 교육용 오픈마켓의 유형
 - (3) 교육용 오픈마켓 플랫폼 구성요소
 - (4) 교육용 오픈마켓 플랫폼 활용 방안

2. 에듀테크(EduTech) 분야 기술개발 및 기반기술 동향

2-1. 에듀테크(EduTech) 분야 기술 및 특허 현황

- 1) 에듀테크 기술환경 분석
 - (1) 기술개발 트렌드
 - (2) 에듀테크 기술환경 분석
- 2) 에듀테크 분야 주요 기업 동향
 - (1) 글로벌 에듀테크 주요 기업 연구개발 동향
 - (2) 국내 에듀테크 주요 기업 연구개발 동향
- 3) 에듀테크 기술 동향 및 특허 현황
 - (1) 에듀테크 기술개발 이슈
 - (2) 글로벌 에듀테크 기술 및 콘텐츠 동향
 - (3) 국내 에듀테크 기술 및 콘텐츠 동향
 - (4) 에듀테크 분야 특허현황

2-2. 에듀테크(EduTech) 핵심 기반기술 현황

- 1) 인공지능(AI)

- (1) 인공지능(AI) 기반 교육의 개념과 역할
- (2) 인공지능(AI) 기반 교육 계획을 위한 고려사항
- (3) 인공지능(AI) 기반 교육 핵심역량
- (4) 인공지능(AI) 기반 교육 모델
- 2) 가상현실(VR)과 증강현실(AR)
 - (1) 가상·증강현실(VR·AR) 핵심 기술 동향
 - (2) 가상·증강현실(VR·AR) 기술발전 전망
 - (3) 가상·증강현실(VR·AR) 콘텐츠 시장 동향
 - (4) 가상·증강현실(VR·AR) 콘텐츠 비즈니스 영역 및 모델 동향
 - (5) 가상현실(VR) 기반 교육의 발전과 기대효과
 - (6) 국내·외 가상현실(VR) 기반 실감형 교육콘텐츠 사례
- 3) 블록체인
 - (1) 블록체인 플랫폼 개념과 의의
 - (2) 블록체인 기반 교육 서비스 개선 방안
- 4) 교육용 로봇
 - (1) 개인용 로봇 산업 현황
 - (2) 개인용 로봇 핵심 기술 동향
 - (3) 교육용 로봇 분야 주요기업 현황
- 5) 클라우드
 - (1) 교육현장에서의 클라우드
 - (2) 클라우드 기반 학습관리 시스템(LMS) 동향
 - (3) 글로벌 클라우드 기업 교육분야 사업 동향

II. 국내·외 언택트(Untact) 및 에듀테크(EduTech) 시장 동향

- 1. 국내·외 언택트(Untact) 시장 동향 및 국내기업 전략
 - 1-1. 포스트 코로나 시대 전망과 언택트 경제의 부상
 - 1) 포스트 코로나 시대 산업 전망 및 기업 전략
 - (1) 코로나 19와 경기침체 가능성
 - (2) 코로나 19의 산업별 영향
 - (3) 코로나 19의 기업활동에 대한 영향
 - (4) 코로나 19 장기화에 대한 기업 대응방안
 - 2) 코로나19로 부상하는 언택트(Untact) 사회
 - (1) 언택트 사회 도래의 가속화
 - (2) 주요국 언택트 혁신 동향
 - (3) 언택트 서비스 시장 전망

1-2. 언택트 시대 유망 산업과 국내기업 수출 전략

1) 언택트 시대 산업 분야별 비즈니스 전략

- (1) O2O 비즈니스
- (2) 의료산업
- (3) 원격근무 솔루션
- (4) 문화·엔터테인먼트

2) 언택트 시대 주요 수출 시장별 유망분야 전망

- (1) 미국
- (2) 중국
- (3) 일본
- (4) EU
- (5) 인도
- (6) 베트남
- (7) 인도네시아
- (8) 중동

2. 글로벌 교육혁신 사례 및 에듀테크 시장 동향

2-1. 글로벌 교육시장 현황과 트렌드

1) 학교교육 혁신 사례

- (1) 미네르바 스쿨(Minerva School)
- (2) 알트 스쿨(Alt School)
- (3) 써밋 스쿨(Summit School)
- (4) 에콜 42(ecole 42)
- (5) 거꾸로캠퍼스

2) 국내·외 에듀테크 시장 동향

- (1) 학습용 앱·미디어 시장의 성장
- (2) 에듀테크 시장 개화
- (3) 에듀테크 산업 환경
- (4) 글로벌 에듀테크 시장 규모 전망
- (5) 에듀테크 분야 유니콘 기업 현황

2-2. 국가별 에듀테크 시장 동향

1) 미국

- (1) 미국 에듀테크 시장 동향
- (2) 미국 에듀테크 기기 시장 동향

2) 중국

- (1) 중국 유아교육 시장 동향

- (2) 중국의 유아교육 어플리케이션 시장
- (3) 중국 에듀테크 시장 동향
- 3) 영국

3. 국내 교육 시장 및 에듀테크 동향

3-1. 국내 이러닝 시장 현황

- 1) 국내 이러닝 공급자 현황
 - (1) 국내 이러닝 사업자 현황 및 시장 규모
 - (2) 국내 이러닝 사업추진 현황
 - (3) 국내 이러닝 기업 해외진출 현황
- 2) 국내 이러닝 수요자 현황
 - (1) 국내 이러닝 수요시장 규모
 - (2) 국내 이러닝 수요 주체별 동향

3-2. 국내 에듀테크 시장 동향 및 해외진출 현황

- 1) 국내 사교육 시장 현황
 - (1) 국내 사교육비 총액
 - (2) 국내 사교육 참여율 및 주당 참여시간
 - (3) 국내 학생 1인당 월평균 사교육비 현황 및 분포
 - (4) 국내 과목별 학생 1인당 월평균 사교육비
 - (5) 국내 참여유형 및 목적별 학생 1인당 월평균 사교육비
- 2) 국내 에듀테크 시장 현황
- 3) 국내 에듀테크 기업 해외진출 현황 및 사례
 - (1) 국내 에듀테크 기업 해외진출 현황
 - (2) 국내 에듀테크 기업 해외진출 사례

III. 국내·외 교육 및 에듀테크(EduTech) 분야 정책 현황

1. 주요국 에듀테크(EduTech) 및 인재 양성 정책 현황

1-1. 주요국 교육 및 에듀테크(EduTech) 분야 정책 동향

- 1) 미국
 - (1) 미국 교육정책 동향
 - (2) 미국 인공지능(AI) 교육정책 동향
- 2) 영국
 - (1) 'UK Digital Strategy 2017' 디지털 역량 강화
 - (2) 정부 혁신 전략(Government Transformation Strategy 2017 to 2020)
 - (3) 영국 학교 디지털 교육 정책

- (4) 영국 민·관 디지털 기술 파트너십
- 3) 프랑스
- 4) 일본
 - (1) 일본 교육정책 동향
 - (2) 일본 인공지능(AI) 교육정책 동향
- 1-2. 주요국 4차 산업혁명 인재 양성 정책
 - 1) 과학기술 인력양성 정책 동향
 - (1) 미국
 - (2) EU
 - (3) 일본
 - (4) 중국
 - 2) 인공지능(AI) 인력양성 정책 동향
 - (1) 미국
 - (2) 영국
 - (3) 일본
 - (4) 중국
 - 3) VR/AR 기반 실감형 교육 콘텐츠 정책 동향
 - (1) 주요국 실감형 콘텐츠 기반 교육정책 동향
 - (2) 주요국 학교급별 실감형 콘텐츠 교육 콘텐츠 사례

2. 국내 교육 및 에듀테크(EduTech) 분야 정책 현황

- 2-1. 국내 교육 분야 정책 현황
 - 1) 2020년 교육부 주요업무 추진계획
 - (1) 교육에 대한 국가책임 강화
 - (2) 혁신을 선도하는 미래인재 양성
 - (3) 교육 공정성 강화를 통한 신뢰 회복
 - (4) 미래교육시스템의 선제적 준비
 - (5) 추진전략 : 소통, 협업, 과학화, 규제혁신
 - 2) 2020년 교육정보화 시행계획
 - (1) 2019년 교육정보화 주요 추진성과
 - (2) 교육정보화 현황 및 문제점
 - (3) 2020년 교육정보화 추진 전략
 - (4) 2020년 교육정보화 추진 계획
 - 3) 한국판 뉴딜 추진방향
 - (1) 한국판 뉴딜 추진배경 및 방향
 - (2) 한국판 뉴딜 3대 프로젝트 및 10대 중점과제

- 4) 2020년 한국형 온라인 공개강좌(K-MOOC) 기본계획 발표
 - (1) 2020년 K-MOOC 기본계획 사업 개요
 - (2) 2020년 K-MOOC 기본계획 주요 추진과제
- 5) 사람투자 10대 과제
 - (1) 사람투자 10대 과제 추진배경
 - (2) 사람투자 10대 과제 주요 추진과제
- 2-2. 국내 에듀테크(EduTech) 분야 정책 현황
 - 1) 에듀테크 통합플랫폼 'K-에듀테크' 구축
 - 2) 에듀테크 민·관 협의체 발족
 - 3) 한국형 원격교육 발전 방안
 - 4) 교육분야 공적개발원조 사업 'LEAD'
 - 5) 2023년 4세대 나이스 개통
 - 6) 과학기술정보통신부 '비대면산업 TF' 가동
 - 7) AI·VR 기반 '지능형 과학실' 구축
 - 8) 2020년도 디지털콘텐츠산업 육성 추진계획
 - 9) 실감콘텐츠산업 활성화 전략('19~'23)
 - (1) 신수요 창출
 - (2) 기술·인프라 고도화
 - (3) 산업성장 지원
 - (4) 산업생태계 조성

IV. 국내·외 에듀테크(EduTech) 기업 현황 및 사업전략

1. 글로벌 에듀테크(EduTech) 기업 현황 및 사업전략

1-1. 교육 플랫폼

- 1) 구글
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 2) 코세라
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 3) 에드엑스(edX)
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 4) 유다시티
 - (1) 회사 일반현황

- (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 5) U데미
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 6) 뉴턴
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 7) 드림박스 러닝
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 8) ODEM
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 9) VIPKID
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 10) 위안푸다오
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 11) 후지앙
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 12) 이치취예망
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 1-2. 교육 콘텐츠 및 디바이스
 - 1) 애플
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 2) 에이지오브러닝
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 3) AKA인텔리전스
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 4) 피어슨 PLC

- (1) 회사 일반현황
- (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 5) 게임런
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 6) 큐비나 아카데미
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향

2. 국내 에듀테크(EduTech) 기업 현황 및 사업전략

2-1. 주요 교육 전문서비스 기업

- 1) 대교
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 2) 비상교육
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 3) 아이스크림에듀
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 4) 메가스터디
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 5) 청담러닝
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 6) 디지털대성
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 7) 천재교과서
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 8) 이이씨엘리트
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 9) 멀티캠퍼스

- (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 2-2. 교육 플랫폼 및 콘텐츠
- 1) 클래스팅
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 2) 인터스트리미디어
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 3) 아나키
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 4) 이즈커뮤니케이션즈
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 5) 유비온
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 6) 코믹스브이
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 7) 튀이드
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 8) 스테디맥스
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 9) 에이치투케이
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 10) 마블러스
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 11) 비트루브
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향

- 12) 스페이스에듀
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 13) 아이포트폴리오
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 14) 제이토드
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 15) 테크빌교육
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 16) 스마트스터디
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 2-3. 교육 솔루션
 - 1) KT
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 2) 콤텍시스템
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 3) 미니게이트
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 4) 클라썸
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 5) 토드핀(솔루션)
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 6) 스마트업(원격 솔루션)
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
 - 7) 인투비글로벌(솔루션)
 - (1) 회사 일반현황

- (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 8) 에스티유니타스(솔루션)
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 9) 카테노이드(솔루션)
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향
- 10) 다림비전(솔루션)
 - (1) 회사 일반현황
 - (2) 에듀테크 관련 사업동향

표 목차

I. 국내·외 교육산업 및 에듀테크(EduTech) 기술 동향

- <표1-1> 2020년 가장 중요한 10가지 업무능력
- <표1-2> 글로벌 에듀테크 유니콘 기업 현황
- <표1-3> 플립러닝 교수학습 절차
- <표1-4> 기관별 KOCW 강의 자료 등록 현황
- <표1-5> 교육용 오픈마켓 플랫폼 구성요소
- <표1-6> 에듀테크 분야 구현기술 현황
- <표1-7> 에듀테크 분야 제공기술 현황
- <표1-8> 국가별 에듀테크 분야 주요 기술 특허 현황
- <표1-9> 에듀테크 분야 구현기술 출원인 동향
- <표1-10> 에듀테크 분야 제공기술 출원인 동향
- <표1-11> 국내 에듀테크 분야 구현기술 특허 동향
- <표1-12> 국내 에듀테크 분야 제공기술 특허 동향
- <표1-13> 학습 주도권에 따른 교육형태 비교
- <표1-14> 산업 분야 VR/AR 콘텐츠 동향
- <표1-15> VR-러닝 프로그램 개발 발전 로드맵
- <표1-16> 단계별 블록체인 제공 가치
- <표1-17> 디지털 콘텐츠의 특징
- <표1-18> 개인용 로봇의 분류
- <표1-19> 개인용 로봇 산업 특징

II. 국내·외 언택트(Untact) 및 에듀테크(EduTech) 시장 동향

- <표2-1> 코로나19로 인한 산업분야별 영향 및 시나리오
- <표2-2> 포스트 코로나 시대 언택트 분야 유망기술 전망
- <표2-3> 2016-2025 미국 인프라 투자현황
- <표2-4> 중국 7대 신 인프라 투자 계획
- <표2-5> 2020년 2-3월 대 베트남 위생용품 수출 동향
- <표2-6> 2020년 2-3월 대 베트남 유아용품 수출 동향
- <표2-7> 에콜 42 학습 프로그램 개요
- <표2-8> 2018년 1분기 유튜브 카테고리별 성장 동향
- <표2-9> 국내 교육용 소프트웨어 시장규모 동향

- <표2-10> 국내 이러닝 시장 비중 및 성장률 동향
- <표2-11> 이러닝 분야 글로벌 시장규모 및 전망
- <표2-12> 글로벌 에듀테크 분야 유니콘 기업
- <표2-13> 2019 미국 에듀테크 부문 상위 10개 투자유치 기업
- <표2-14> 글로벌 IT 기업 교육용 SW 비교
- <표2-15> 중국 교육 및 문화관련 지출 및 비중 동향
- <표2-16> 중국 이용자 수 기준 주요 유아교육 앱
- <표2-17> EU 에듀테크 분야 투자 동향
- <표2-18> 국내 이러닝 사업자 수 동향
- <표2-19> 국내 사업 분야별 이러닝 사업자 수
- <표2-20> 국내 이러닝 사업자 사업내용별 분포
- <표2-21> 국내 이러닝 공급시장 규모 동향
- <표2-22> 2018 국내 이러닝 매출액 분포
- <표2-23> 국내 사업 분야별 이러닝 총매출액 동향
- <표2-24> 2018 국내 분야별 이러닝 사업자 현황
- <표2-25> 국내 이러닝 사업 분야별 매출 비중
- <표2-26> 국내 이러닝 거래대상별 매출 비중
- <표2-27> 국내 이러닝 관련 투자기업 비율
- <표2-28> 대표사업·사업분야별 국내 이러닝 기업 당 평균 투자액
- <표2-29> 국내 이러닝 교육대상별 매출 비중
- <표2-30> 국내 이러닝 서비스 분야별 매출 비중
- <표2-31> 국내 이러닝 기업 대표 사업별 해외시장 진출 현황
- <표2-32> 2018 국내 이러닝 수요시장 규모
- <표2-33> 국내 이러닝 수요시장 규모 동향
- <표2-34> 국내 이러닝 수요주체별 지출액 비중
- <표2-35> 국내 개인특성별 이러닝 이용률
- <표2-36> 국내 이러닝 지출액 규모 동향
- <표2-37> 국내 이러닝 연령별 지출액
- <표2-38> 국내 개인특성별 이러닝 이용률 및 지출액
- <표2-39> 국내 개인특성별 이러닝 이용 방법
- <표2-40> 국내 개인특성별 이러닝 기기 이용 비중
- <표2-41> 국내 개인특성별 이러닝 이용 분야
- <표2-42> 국내 개인특성별 이러닝 평균 수강과목 수
- <표2-43> 국내 개인특성별 이러닝/모바일러닝 주당 수강 시간
- <표2-44> 국내 사업체 규모별 이러닝 도입률
- <표2-45> 국내 사업체 업종별 이러닝 도입률

- <표2-46> 국내 사업체 규모별 이러닝 지출액 동향
- <표2-47> 국내 사업체 업종별 이러닝 지출액
- <표2-48> 국내 사업체 규모별 이러닝 도입 분야
- <표2-49> 국내 사업체 업종별 이러닝 도입 분야
- <표2-50> 기업체 대상 이러닝 개선과제
- <표2-51> 기업체 이러닝 확대를 위한 정책 니즈
- <표2-52> 국내 교육기관 이러닝 도입 현황
- <표2-53> 국내 교육기관 이러닝 지출액 동향
- <표2-54> 국내 학교급별 이러닝 지출액 및 비중 현황
- <표2-55> 국내 학교급별 이러닝 담당인력 현황
- <표2-56> 국내 학교급별 연간 이러닝 운영과정 규모
- <표2-57> 국내 교육기관 이러닝 운영과정 규모별 분포
- <표2-58> 국내 교육기관 이러닝 수강생 규모별 분포
- <표2-59> 국내 학교급별 이러닝 운영 형태 분포
- <표2-60> 국내 학교급별 이러닝 콘텐츠 개발 형태 분포
- <표2-61> 국내 학교급별 이러닝 콘텐츠 개발 현황
- <표2-62> 국내 교육기관 이러닝 콘텐츠별 활용 비중
- <표2-63> 국내 학교급별 이러닝 도입 분야 분포
- <표2-64> 교육기관 대상 이러닝 개선과제
- <표2-65> 교육기관 이러닝 확대를 위한 정책 니즈
- <표2-66> 국내 정부/공공기관 조직 형태별 이러닝 도입 현황
- <표2-67> 국내 정부/공공기관 이러닝 지출액 동향
- <표2-68> 국내 정부/공공기관 이러닝 지출액 현황
- <표2-69> 국내 정부/공공기관 이러닝 전담부서 보유율
- <표2-70> 국내 정부/공공기관 이러닝 담당인력 현황
- <표2-71> 국내 정부/공공기관 연간 이러닝 운영과정 규모
- <표2-72> 국내 정부/공공기관 이러닝 과정 비중 전망
- <표2-73> 국내 정부/공공기관 이러닝 교육비 비중 전망
- <표2-74> 국내 정부/공공기관 이러닝 운영 형태 분포
- <표2-75> 국내 정부/공공기관 이러닝 콘텐츠 개발 형태 분포
- <표2-76> 국내 정부/공공기관 이러닝 콘텐츠 개발 현황
- <표2-77> 국내 정부/공공기관 이러닝 도입 분야
- <표2-78> 국내 정부/공공기관 이러닝 개선과제
- <표2-79> 이러닝 확대를 위한 정책 니즈
- <표2-80> 국내 초중고 학생 사교육비 총액
- <표2-81> 국내 학교급별 사교육 참여율 및 주당 참여시간

- <표2-82> 국내 학교급별 학생 1인당 월평균 사교육비
- <표2-83> 2019 국내 초등학교 학년별 인당 월평균 사교육비
- <표2-84> 2019 국내 중·고등학교 학년별 인당 월평균 사교육비
- <표2-85> 국내 전체학생 과목·학년별 인당 월평균 사교육비
- <표2-86> 국내 참여학생 과목·학년별 인당 월평균 사교육비
- <표2-87> 국내 참여유형별 전체학생 인당 월평균 사교육비
- <표2-88> 국내 참여유형별 참여학생 인당 월평균 사교육비
- <표2-89> 국내 일반교과 관련 사교육 수강목적별 분포
- <표2-90> 국내 예체능 및 취미·교양 관련 사교육 수강목적별 분포
- <표2-91> 주요 교육서비스 기업 에듀테크 협력 사례
- <표2-92> 국내 주요 에듀테크 스타트업
- <표2-93> 국내 에듀테크 콘텐츠 기업 사업부문별 평균 투자액 동향

Ⅲ. 국내·외 교육 및 에듀테크(EduTech) 분야 정책 현황

- <표3-1> 영국 디지털 역량 및 통합 분야의 세 가지 접근 방식
- <표3-2> 영국 디지털 경제 시대의 인재교육 정책
- <표3-3> 영국의 컴퓨터 프로그램 교육 내용
- <표3-4> 영국 컴퓨팅 교사 지원 프로젝트
- <표3-5> 미국 과학기술 인력양성 주요 프로그램
- <표3-6> EU 주요 인력양성 프로그램
- <표3-7> 일본 ‘제5기 과학기술기본계획’ 인력양성 분야 주요 내용
- <표3-8> 일본 과학기술 이노베이션 인재 양성·확보 프로그램
- <표3-9> 중국 ‘인재 강국 전략’ 구성
- <표3-10> 중국 인재양성 관련 3대 발전계획
- <표3-11> 중국 과학기술 인재양성 주요 추진계획
- <표3-12> 2017 국가별 AI 인력분포 현황
- <표3-13> BAT 산하 AI 연구조직 현황
- <표3-14> ‘AI 미래를 위한 준비’의 인력양성을 위한 정부기관-교육기관간 역할
- <표3-15> ‘영국 AI 산업 발전’ 인력양성 권고안
- <표3-16> ‘AI 분야 합의안’ 인력양성 방안
- <표3-17> ‘영국의 AI: 준비, 의지, 가능성’ AI 관련 정부기관별 역할
- <표3-18> ‘영국의 AI: 준비, 의지, 가능성’ AI 인력양성 관련 제언
- <표3-19> 일본 주요 대학 AI 인재 양성계획
- <표3-20> ‘AI 기술전략’ 인력양성 방안 1단계
- <표3-21> ‘미래투자전략 2018’ AI 인력양성 방안
- <표3-22> ‘AI 기술전략 실행계획’ AI 인력양성 방안

- <표3-23> ‘차세대 AI 발전 계획’ 3단계 전략 목표
- <표3-24> ‘차세대 AI 발전 계획’ 인력양성 방안
- <표3-25> ‘대학 AI 혁신행동계획’ 인력양성 방안
- <표3-26> 교육정보화 사업예산액 동향
- <표3-27> K-MOOC 실적 동향
- <표3-28> K-MOOC 강좌 개발주체·방식·운영 다양화
- <표3-29> 석·박사 고급인재 양성 지원계획
- <표3-30> 연도별 중소기업 스마트인재 인력양성 계획

IV. 국내·외 에듀테크(EduTech) 기업 현황 및 사업전략

- <표4-1> Google Inc. 프로필
- <표4-2> Coursera Inc. 프로필
- <표4-3> edX Inc. 프로필
- <표4-4> Udacity, Inc. 프로필
- <표4-5> Udemy, Inc. 프로필
- <표4-6> Knewton, Inc. 프로필
- <표4-7> DREAMBOX LEARNING 프로필
- <표4-8> ODEM 프로필
- <표4-9> VIPKID 프로필
- <표4-10> Zhenguanyu Tech, Inc. 프로필
- <표4-11> Huijiang Education Technology Co., Ltd. 프로필
- <표4-12> Shanghai Hexu Ltd. 프로필
- <표4-13> Apple Inc. 프로필
- <표4-14> Age of Learning, Inc. 프로필
- <표4-15> AKAIIntelligence 프로필
- <표4-16> Pearson plc 프로필
- <표4-17> Gamelearn 프로필
- <표4-18> COMPASS Inc. 프로필
- <표4-19> (주)대교 프로필
- <표4-20> (주)비상교육 프로필
- <표4-21> (주)아이스크림에듀 프로필
- <표4-22> 메가스터디(주) 프로필
- <표4-23> (주)청담러닝 프로필
- <표4-24> (주)디지털대성 프로필
- <표4-25> (주)천재교과서 프로필
- <표4-26> (주)이이씨엘리트 프로필

- <표4-27> (주)멀티캠퍼스 프로필
- <표4-28> (주)클래스팅 프로필
- <표4-29> (주)인더스트리미디어 프로필
- <표4-30> (주)아나키 프로필
- <표4-31> (주)이즈커뮤니케이션즈 프로필
- <표4-32> (주)유비온 프로필
- <표4-33> (주)코믹스브이 프로필
- <표4-34> (주)퀵이드 프로필
- <표4-35> (주)스터디맥스 프로필
- <표4-36> (주)에이치투케이 프로필
- <표4-37> (주)마블러스 프로필
- <표4-38> 비트루브(주) 프로필
- <표4-39> 스페이스에듀 프로필
- <표4-40> (주)아이포트폴리오 프로필
- <표4-41> (주)제이토드 프로필
- <표4-42> 테크빌교육(주) 프로필
- <표4-43> 스마트스터디(주)프로필
- <표4-44> (주)케이티 프로필
- <표4-45> (주)콤포텍시스템 프로필
- <표4-46> (주)미니게이트 프로필
- <표4-47> (주)클라썸 프로필
- <표4-48> 토드핀(주) 프로필
- <표4-49> (주)스마트업 프로필
- <표4-50> (주)인투비글로벌 프로필
- <표4-51> (주)에스티유니타스 프로필
- <표4-52> 카테노이드(주) 프로필
- <표4-53> (주)다림비전 프로필

그림 목차

I. 국내·외 교육산업 및 에듀테크(EduTech) 기술 동향

- <그림1-1> 국내 이러닝 서비스 시장 규모 및 도입률
- <그림1-2> 주요 산업별 인공지능 도입 현황과 전망
- <그림1-3> 2010-2019 글로벌 교육분야 벤처캐피탈 펀딩 현황
- <그림1-4> 일반 학교교육과 인공지능 기반 교육의 역할 관계

II. 국내·외 언택트(Untact) 및 에듀테크(EduTech) 시장 동향

- <그림2-1> 국내 소매판매액지수 및 월별 출국자 수 동향
- <그림2-2> 중국 온라인 교육 시장 및 이용자 규모 동향
- <그림2-3> 중국 온라인 신선식품 시장규모 동향
- <그림2-4> 중국 원격진료 시장규모 동향
- <그림2-5> 언택트 소비비중 변화 및 분야별 이용실태와 전망
- <그림2-6> 에듀테크 분야 언택트 서비스 소비자 설문 결과
- <그림2-7> 비대면 구매 소비자 만족도 및 만족 이유
- <그림2-8> 원격의료 분야 언택트 서비스 소비자 설문 결과
- <그림2-9> 원격근무 분야 언택트 서비스 소비자 설문 결과
- <그림2-10> 2015-2022 글로벌 학습 SW 및 앱 시장규모 동향
- <그림2-11> 이용자들이 유튜브에서 원하는 가치
- <그림2-12> 글로벌 교육분야 벤처캐피탈 펀딩 동향
- <그림2-13> 중국 유아교육 산업 시장규모 동향
- <그림2-14> 자녀 교육단계별 소득대비 교육지출 현황
- <그림2-15> 미취학자녀 보유 가정 연간 학비지출 현황
- <그림2-16> 중국 유아교육용 앱 시장규모
- <그림2-17> 중국 유아교육 앱 지역별 분포
- <그림2-18> 유아교육 앱 이용자 연령 및 이용시간 현황
- <그림2-19> 유아교육 앱 이용자 선호도 현황
- <그림2-20> 국내 이러닝 기업 해외진출 사업 분야
- <그림2-21> 국내 이러닝 기업 해외고객 분포
- <그림2-22> 국내 이러닝 기업 해외진출 방식
- <그림2-23> 국내 이러닝 기업 해외투자 방식
- <그림2-24> 국내 이러닝 기업 해외진출 애로사항 및 필요 정부지원

- <그림2-25> 국내 개인 이러닝 이용률 동향
- <그림2-26> 국내 개인 이러닝 지출액 규모 동향
- <그림2-27> 국내 개인 이러닝 이용 방법
- <그림2-28> 국내 개인 이러닝 기기 이용 비중
- <그림2-29> 국내 개인 이러닝 이용 분야
- <그림2-30> 국내 개인 이러닝 평균 수강과목 수
- <그림2-31> 국내 이러닝/모바일러닝 주당 수강 시간
- <그림2-32> 국내 사업체 이러닝 지출액 규모 동향
- <그림2-33> 국내 사업체 이러닝 도입 분야
- <그림2-34> 기업체 대상 이러닝 개선과제
- <그림2-35> 기업체 이러닝 확대를 위한 정책 니즈
- <그림2-36> 국내 교육기관 이러닝 도입 현황
- <그림2-37> 국내 교육기관 이러닝 지출액 규모 동향
- <그림2-38> 국내 교육기관 이러닝 전담부서 보유율
- <그림2-39> 국내 학교급별 연간 이러닝 운영과정 규모
- <그림2-40> 국내 교육기관 이러닝 운영과정 규모별 분포
- <그림2-41> 국내 교육기관 이러닝 수강생 규모별 분포
- <그림2-42> 국내 교육기관 이러닝 콘텐츠 개발 현황
- <그림2-43> 국내 교육기관 이러닝 콘텐츠별 활용 비중
- <그림2-44> 국내 교육기관 이러닝 도입 분야
- <그림2-45> 교육기관 대상 이러닝 개선과제
- <그림2-46> 교육기관 이러닝 확대를 위한 정책 니즈
- <그림2-47> 국내 정부/공공기관 이러닝 지출액 규모 동향
- <그림2-48> 국내 정부/공공기관 이러닝 전담부서 보유율
- <그림2-49> 국내 정부/공공기관 이러닝 담당인력 현황
- <그림2-50> 국내 정부/공공기관 연간 이러닝 운영과정 규모
- <그림2-51> 국내 정부/공공기관 이러닝 운영 형태
- <그림2-52> 국내 정부/공공기관 이러닝 콘텐츠 개발 형태 분포
- <그림2-53> 국내 정부/공공기관 이러닝 콘텐츠 개발 현황
- <그림2-54> 국내 정부/공공기관 이러닝 도입 분야
- <그림2-55> 국내 정부/공공기관 이러닝 개선과제
- <그림2-56> 이러닝 확대를 위한 정책 니즈
- <그림2-57> 연도별 국내 초·중·고 학생 수 및 사교육비 총액
- <그림2-58> 국내 학교급별 사교육 참여율 및 주당 참여시간
- <그림2-59> 국내 에듀테크 시장 규모 및 매출액 분포
- <그림2-60> 국내 에듀테크 기업 해외진출 현황

<그림2-61> 국내 에듀테크 기업 해외진출 애로사항

Ⅲ. 국내·외 교육 및 에듀테크(EduTech) 분야 정책 현황

<그림3-1> 초·중등 교육용 PC 보유 및 노후화율

<그림3-2> 정보공시시스템 공시항목 및 접속자 현황

Ⅳ. 국내·외 에듀테크(EduTech) 기업 현황 및 사업전략

<그림4-1> Gamelearn 교육용 게임 콘텐츠

<그림4-2> 제이토드 인터랙티브 키즈카페 ‘플레이티카’