

## 원격교육과 에듀테크(EduTech) 기술 및 시장동향과 주요기업 사업 전략

### I. 국내·외 교육산업 및 에듀테크(EduTech) 기술 동향

#### 1. 4 차 산업혁명 시대 교육산업과 에듀테크(EduTech)

##### 1-1. 4 차 산업혁명 시대 교육산업 현황 및 전망

- 1) 4 차 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 4 대 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) MOOC 의 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 19 와 경기침체 가능성
  - (2) 코로나 19 의 산업별 영향

- (3) 코로나 19의 기업활동에 대한 영향
- (4) 코로나 19 장기화에 대한 기업 대응방안
- 2) 코로나 19로 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) 후지양
  - (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) AKA 인텔리전스
    - (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) 인더스트리미디어
    - (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) 퀴이드
    - (1) 회사 일반현황
    - (2) 에듀테크 관련 사업동향
  - 8) 스터디맥스
    - (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) 콤팩시스템

- (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