

교육과 ICT기술의 융복합체인, 에듀테크(EduTech)의 시장 및 기술개발 실태와 향후 전망

I. 국내외 에듀테크 시장 동향과 기반기술 개발동향

1. 언택트 시대의 교육 환경 변화와 대응 동향

1-1. 언택트 시대의 교육 환경 변화

1) 코로나19로 인한 교육 환경 변화

- (1) 최근 동향
- (2) 코로나19와 교육 환경 변화
- (3) 최근 교육 환경 변화에 대한 조사

2) 언택트 시대의 교육 : 경험을 진화로 바꾸는 5가지 관점

- (1) 기술 도입 확대(초등~고등교육)
- (2) 지역 및 학교의 다양성에 대응(초중등 교육)
- (3) 경력 자원을 촉진(사회인 교육)
- (4) 걸음으로 드러나는 격차에 미리 대비
- (5) 과학 기술 리터러시를 육성

3) 교육부의 대응

- (1) 코로나19 극복
- (2) 미래교육 혁신

2. 에듀테크 산업 및 시장 동향과 전망

2-1. 에듀테크의 개요 및 산업 동향

1) 개요

- (1) 개념과 필요성
- (2) 분류(제품 기준)

2) 산업의 최근 이슈와 구조

- (1) 최근 이슈
- (2) 국내 산업 구조

2-2. 에듀테크의 시장 동향과 전망

1) 글로벌 교육산업의 주요 트렌드

- (1) 실감화
- (2) 연결화
- (3) 지능화
- (4) 융합화

2) 글로벌 에듀테크의 시장규모와 전망

- (1) 세계 시장규모 전망
- (2) 세계 투자 규모

- (3) 미국과 중국의 에듀테크 비교
- (4) 스마트기기 보급 확대
- 3) 주요국별 에듀테크 관련 주요 이슈
 - (1) 미국 : 정부의 주도로 에듀테크를 보급
 - (2) 중국 : 에듀테크 + STEM 교육
 - (3) 이스라엘 : 과학 기술 인재 육성
 - (4) 싱가포르 : 엘리트 육성
 - (5) 일본 : 개별 맞춤화 확산
- 4) 국내 시장 동향과 전망
 - (1) 시장 규모
 - (2) 사업자 현황
 - (3) 투자 현황
 - (4) 주요 기업별 대응 동향
 - (5) 원격교육 환경정비 지원 확대
- 2-3. 글로벌 주요 기업별 에듀테크 개발 및 추진 동향
 - 1) 주요 기업별 에듀테크 개발 및 추진 동향
 - (1) Google
 - (2) Apple
 - (3) Microsoft
 - (4) HP(Hewlett Packard)
 - (5) Lenovo
 - (6) Adobe
 - 2) 스타트업 TOP 10
 - (1) Yuanfudao(1위)
 - (2) BYJU'S(2위)
 - (3) Zhangmen(3위)
 - (4) Coursera(4위)
 - (5) EVERF(5위)
 - (6) HotChalk(6위)
 - (7) Udemy(7위)
 - (8) Changinedu(8위)
 - (9) Huijiang Education Technologies(9위)
 - (10) Age of Learning(10위)

3. 에듀테크 분야의 기반 기술 동향

- 3-1. 블렌디드 러닝(Blended Learning)
 - 1) 개념
 - 2) e러닝과 집합 교육의 블렌딩
 - (1) e러닝 → 집합 교육

- (2) 집합 교육 → e러닝
- (3) e러닝 → 집합 교육 → e러닝
- (4) 주요 효과와 방향

3-2. 플립 러닝(Flipped Learning)

- 1) 개념
- 2) 특징
- 3) 주요 효과
- 4) 주요 사례

3-3. 소셜 러닝(Social Learning)

- 1) 개념
 - (1) 소셜 러닝(Social Learning)
 - (2) 소셜 미디어(Social Media)
- 2) 소셜 러닝의 학습
- 3) 해외 동향 및 주요 사례
 - (1) 구글의 소셜 러닝
 - (2) 인텔의 소셜 러닝
 - (3) 인터넷 생방송 수업 - Schoo
 - (4) 온라인 학원 - 아오이제미
- 5) 국내 현황

3-4. 마이크로 러닝(Micro Learning)

- 1) 개념
- 2) 기존 e러닝의 과제
- 3) 단시간 축적 학습
- 4) 과제 해결책으로서의 마이크로 러닝
- 5) 주요 사례
 - (1) Axonify
 - (2) Zunos
 - (3) 주식회사 아이러닝

3-5. 온라인 공개강좌(MOOC)

- 1) 개요
 - (1) 개념
 - (2) 장점
 - (3) 단점
- 2) 글로벌 TOP 5 서비스
 - (1) Coursera
 - (2) Khan Academy
 - (3) edX
 - (4) Udemy
 - (5) Udacity

- 3) 국내 현황
 - (1) 온라인 공개강좌(K-MOOC) 학습자 현황
 - (2) 온라인 공개강좌(K-MOOC) 연령별 회원가입자 수
 - (3) 온라인 공개강좌(K-MOOC) 강좌 개발 및 운영 현황
 - (4) 한국형 온라인 공개강좌(K-MOOC) 인기 강좌
- 3-6. 게이미피케이션(Gamification)
 - 1) 개념
 - 2) 게임적인 요소
 - 3) 주요 사례
 - 4) 기대되는 효과
- 3-7. 원격교육
 - 1) ICT 기반 원격수업(한국)
 - (1) 원격수업 운영 기반
 - (2) 학생·교사의 정보통신기술(ICT) 활용 역량
 - (3) 민관 협력을 통한 체계적 지원
 - 2) 인터넷 지원(미국)
 - 3) 원격 교육에 디지털 솔루션 활용(EU)
 - 4) 가상 사이버보안 스쿨(영국)
 - 5) 우편+온라인(호주)
 - 6) 온라인 교육(중국)

II. 교육 분야 ICT 신기술 적용 동향과 활용사례 분석

1. AI(인공지능) 기술개발 동향과 교육 분야 활용사례 분석

1-1. AI 기술 개요와 동향

- 1) AI 기술 개요
 - (1) AI 정의
 - (2) AI 연구에 활용된 핵심 기술 및 이론
 - (3) 인공지능 주요 기술 요소
- 2) AI의 4대 주요 기술요소 동향
 - (1) 학습지능 구현기술 주요 동향 및 사례
 - (2) 추론·표현지능 구현기술 주요 동향 및 사례
 - (3) 음성인식·이해지능 구현기술 주요 동향 및 사례
 - (4) 시각지능 구현기술 주요 동향 및 사례
- 3) 비대면 기술로 부상한, 안면인식 기술
 - (1) 중국의 AI 안면인식 기술 표준화 준비
 - (2) 안면인식 기술의 과제

1-2. AI 시장 동향과 전망

- 1) 세부 분야별 시장규모 전망

- (1) 기술별 시장 전망
- (2) 산업별 시장 전망
- (3) 디지털 가상비서 시장
- 2) 국내외 AI 관련 시장과 주요업체 동향
 - (1) 해외
 - (2) 국내
- 3) 중국의 AI 기술 활용 사례
 - (1) 감시
 - (2) 의료영상
 - (3) 로봇틱스
 - (4) 인간-컴퓨터 상호작용(Human-Computer Interaction, HCI)
- 1-3. AI가 교육 분야에 미치는 영향
 - 1) AI가 교육 분야에 미치는 영향
 - 2) AI를 활용하면 교육 교재에도 변화가 생김
 - 3) AI가 교육에 미치는 장점
 - 4) AI가 교육에 미치는 단점
 - 5) AI와 교사(인간)의 역할 분담이 중요
- 1-4. AI 교육과 AI 기반 교육
 - 1) AI 교육
 - (1) 중국
 - (2) 일본
 - (3) 미국
 - (4) 영국
 - (5) 한국
 - 2) AI 기반 교육
 - (1) 개요
 - (2) AI 기반 교육에서 AI 역할
 - 3) AI 시대의 교육 전망
 - (1) AI가 교육 시장에 미치는 영향
 - (2) AI 도입으로 인한 변화
- 1-5. 어댑티브 러닝(Adaptive Learning)
 - 1) 개요
 - (1) 개념
 - (2) 기존 단체 교육의 문제와 어댑티브 러닝
 - (3) 학습자 중심을 실현하는 어댑티브 러닝
 - (4) 컴퓨터 적응형 테스트(CAT)
 - 2) 시장 규모 전망
 - 3) 주요 서비스 TOP 5
 - (1) Knewton

- (2) DreamBox Learning
- (3) Squirrel AI Learning
- (4) Duolingo
- (5) Hetao101
- 4) Knowledge Map
- 1-6. 교육 분야 AI 적용 사례
 - 1) AI를 통한 자동 출석체크
 - (1) 항저우 전자과학기술대학교(중국)
 - (2) 항저우제11고등학교
 - (3) 머니브레인
 - 2) AI가 수업 중의 집중도·활동을 계측
 - (1) 항저우 제11중학교
 - (2) 한양대학교
 - (3) 홍콩대학교
 - 3) AI가 실독증을 인식
 - (1) 영국 케임브리지대학 의학 연구위원회(MRC)
 - 4) AI를 통한 시험 감독
 - (1) 일본 에듀랩(EduLab)
 - (2) 아부다비
 - (3) 서울대 치과대학
 - 5) AI를 통한 채점
 - (1) 작문 채점
 - (2) 영어 말하기 능력 측정
 - (3) 3D 기술을 활용한 AI 심판 제도
 - 6) FAQ용 AI 챗봇
 - (1) Deakin 대학
 - (2) 조지아텍
 - (3) 성균관대학교
 - 7) AI를 통한 맞춤형 온라인 학습 솔루션
 - (1) 애리조나주립대
 - (2) 튀이드
 - (3) 교육부
 - 8) AI 영어 회화 로봇 등
 - (1) AKA인텔리전스
 - (2) LG CNS
 - 9) AI를 활용하는 VR·AR
 - (1) 미국
 - (2) 호주
 - (3) 일본

(4) 한국

2. 빅데이터 기술개발 동향과 교육 분야 활용사례 분석

2-1. 기술 개요와 동향

- 1) 기술 개요
- 2) 산업 생태계 현황
 - (1) 빅데이터 및 빅데이터 플랫폼의 정의와 분류
 - (2) 빅데이터 플랫폼 범위
 - (3) 빅데이터 플랫폼의 특징과 구조

2-2. 코로나19로 인한 환경 변화

- 1) 주요국별 공공데이터 개방 현황
 - (1) 미국
 - (2) 프랑스
 - (3) 이탈리아
 - (4) 기타 국가
 - (5) 국내
- 2) 오픈 데이터 활용 사례

2-3. 국내외 데이터 산업 및 시장 동향

- 1) 글로벌 데이터 산업 시장 현황
 - (1) 글로벌 데이터 산업 시장 규모
 - (2) 글로벌 데이터 산업 기업 현황
 - (3) 글로벌 데이터 산업 전문인력 현황
 - (4) 글로벌 데이터 산업 경제적 효과
 - (5) 글로벌 데이터 산업 전망
- 2) 국내 데이터 산업 시장 현황
 - (1) 국내 데이터 산업 시장규모
 - (2) 국내 데이터 산업 직접매출 시장규모
 - (3) 국내 데이터 직무 인력 현황
 - (4) 국내 데이터 직무 인력수요 전망

2-4. 교육 분야의 빅데이터 활용과 문제 해결

- 1) 미국 열린 정치 시책
- 2) 빅데이터에서 기계학습의 역할
- 3) 심층학습의 빅데이터를 적용을 위한 유스케이스 개발

2-5. 정부와 교육부의 데이터 관련 정책 동향

- 1) 정부
- 2) 교육부

2-6. 교육분야 빅데이터 활용 사례

- 1) 교육 활동 분야
 - (1) 북트리

- (2) 학생 맞춤형 STEM
- (3) Teach to One
- (4) 아이들맘
- (5) 미국 애리조나 주립대학의 ALA 및 eAdvior
- (6) 규슈대학
- 2) 진단, 예측 분야
 - (1) 미국 EWS
 - (2) 대학기관연구(Institutional Research)
 - (3) 와세다대학
- 3) 분석 기술별 활용 사례

3. VR·AR 기술개발 동향과 교육 분야 활용사례 분석

3-1. 기술 개요

- 1) 기술의 정의 및 범위
 - (1) VR·AR
 - (2) 혼합현실(MR)
- 2) VR·AR 기술과 네트워크, 플랫폼
 - (1) 네트워크
 - (2) 플랫폼

3-2. 국내외 기술개발 동향과 시장 전망

- 1) 글로벌 시장 동향과 전망
 - (1) 글로벌 시장
 - (2) 하드웨어 시장점유율
 - (3) 산업 생태계
 - (4) 국내 시장
- 2) 국내외 주요 업체별 기술 동향
 - (1) 페이스북
 - (2) 애플
 - (3) 구글
 - (4) 마이크로 소프트
 - (5) 매직 리프
 - (6) 레노버
 - (7) 아마존
 - (8) HaptX
 - (9) Sony
 - (10) HTC
 - (11) SK텔레콤
 - (12) KT
 - (13) LG유플러스

- (14) LG전자
- (15) 삼성전자
- (16) 한국가상현실
- 3) 주요국별 AR·VR 관련 정책 동향
 - (1) 해외 정책 동향
 - (2) 국내 정책 동향
- 3-3. 교육 분야에서의 VR·AR 활용사례와 도입과제
 - 1) 교육과 VR
 - 2) 교육분야에서의 VR·AR 활용 전망
 - (1) 교육 분야에서의 도입 기대
 - (2) 성장 및 보급 단계
 - (3) 기술의 발전으로 성장 예측
 - 3) 교육·연수 분야에서 AR·VR 활용 장점
 - (1) 능동적인 유사체험이 가능
 - (2) 도입비용 대비 효과가 우수
 - (3) 학습 시간 및 장소의 제약을 없앴
 - 4) 교육 분야에서의 AR·VR 활용 분야
 - (1) 영어 회화 및 교외 학습 등 학습 교재로서 활용
 - (2) 실제 체험을 필요로 하는 스킬을 습득하는 데 활용
 - (3) e러닝 분야에서의 학습을 더욱 확장시키는 데 활용
 - 5) 기업 연수에서의 AR·VR 활용 사례
 - (1)接客 및 커뮤니케이션 등 패턴에 따른 훈련에서 활용
 - (2) 재현하기 어려운 장면을 체험하는 데 활용
 - (3) 실제 작업을 체험하는 데 활용
 - 6) AR·VR의 교육 분야 도입 과제
 - (1) 고가의 도입 비용
 - (2) 운영 면에서의 안전성
 - (3) AR·VR에 대한 인식 및 현실 세계에 미치는 영향
 - (4) 교육·연수 분야 이외의 AR·VR 보급 상황
 - (5) 기존의 교육 및 연수를 대체하기 어려울 수 있음
- 3-4. 교육 분야에서의 AR·VR 활용 사례
 - 1) VR 활용 사례
 - (1) Unimersiv 언어 학습
 - (2) 영어 회화
 - (3) Boulevard 미술관·박물관 돌아보기
 - (4) InMind 2 인간관계 학습
 - (5) History Maker VR 역사 학습
 - (6) 특별 지원 학교에서의 VR 활용
 - (7) Lockheed Martin 화성 필드 여행

- (8) Labster 가상 실험실
- (9) 대학 캠퍼스 방문
- 2) AR 활용 사례
 - (1) Expeditions
 - (2) Wonderscope
 - (3) Merge Cube
 - (4) Lifeliqe HoloLens
 - (5) AR 인체 모형
 - (6) zSpace
 - (7) 펜실베니아주립대학

4. 클라우드 기술개발 동향과 교육 분야 활용사례 분석

4-1. 기술 개요

- 1) 정의 및 등장배경
- 2) 장점 및 특징
- 3) ICT 기술과의 연계
 - (1) 클라우드 컴퓨팅 기반의 블록체인 서비스
 - (2) 클라우드 컴퓨팅 기반의 머신러닝 기술 서비스
 - (3) 팜 클라우드 서비스
 - (4) 클라우드 컴퓨팅 기반의 자율 주행 서비스
 - (5) 클라우드 컴퓨팅 기반의 빅데이터 분석 서비스
- 4) 분류 및 적용분야, 핵심 기술
 - (1) 분류
 - (2) 적용 분야
 - (3) 핵심 기술 동향

4-2. 국내외 클라우드 산업 시장 전망

- 1) 국내외 시장 동향과 전망
 - (1) 세계 시장 동향과 전망
 - (2) 국내 시장 동향과 전망
 - (3) 연도별 주요 현황 및 이슈
- 2) 2020년 클라우드 분야 주요 이슈
 - (1) 엣지 활용 확대
 - (2) 자동화 도구가 각광
 - (3) 보안 관제 센터가 확산
 - (4) 클라우드 도입률 증가
 - (5) 쿠버네티스 활용 확대

4-3. 클라우드용 데이터 센터 동향과 전망

- 1) 개념과 특징
- 2) 글로벌 데이터센터 시장 규모와 전망

3) 국내외 대형 데이터센터 구축 동향

- (1) 해외 동향
- (2) 국내 동향

4-4. 주요국별 클라우드산업 정책 동향

1) 해외

- (1) 미국
- (2) 유럽(EU)
- (3) 영국
- (4) 중국
- (5) 일본
- (6) 호주
- (7) 싱가포르

2) 국내

- (1) 그간의 정책 추진 현황
- (2) 2020년 클라우드산업 발전전략

4-5. 클라우드 기반 학습관리시스템(LMS)

1) 학습관리시스템(LMS)

- (1) 개요 및 시장 동향
- (2) 주요 기능
- (3) 도입 · 이용 형태
- (4) 동영상 제공 방법 - VOD · 라이브 스트리밍
- (5) LMS · CMS
- (6) SCORM

2) 클라우드 기반 학습관리시스템(LMS)

- (1) 최근 동향
- (2) SasS 기반 학습관리시스템(LMS)

3) 주요 IT기업의 교육 지원 현황

- (1) 아마존(Amazon)
- (2) 애플(Apple)
- (3) 구글(Google)
- (4) 오라클(Oracle)
- (5) 알리바바(Alibaba)

4-6. 교육 분야 클라우드 · 플랫폼 구축 및 운영 사례

1) 국가 플랫폼

- (1) NCEdCloud/HomeBase (미국)
- (2) My Education BC(캐나다)
- (3) User Portal(덴마크)
- (4) SUFR conext/MBO cloud(네덜란드)
- (5) Kennisnet National Services(네덜란드)

- (6) FEIDE(노르웨이)
- 2) 민·관 제휴 플랫폼
 - (1) EduCloud/Dream Platform (핀란드)
- 3) 커뮤니티 플랫폼
 - (1) IlliniCloud (미국)
 - (2) LGfL/TRUSTnet (영국)
 - (3) E2BN/Think-IT (영국)
- 4) 개별구축형 플랫폼
 - (1) Personal Learning Plan (미국)

5. 블록체인 기술개발 동향과 교육 분야 활용사례 분석

5-1. 기술 개요

- 1) 개념 및 특징
 - (1) 개념 및 정의
 - (2) 특징
 - (3) 데이터베이스와의 차이
 - (4) 가상화폐와의 관계
- 2) 종류
 - (1) 퍼블릭 블록체인
 - (2) 프라이빗 블록체인
 - (3) 컨소시엄 블록체인
- 3) 핵심 구조
 - (1) P2P(Peer to Peer) 방식
 - (2) 해시함수에 의한 암호화
 - (3) 탈중앙화 시스템
 - (4) 중앙집권형과 탈중앙화 시스템의 차이

5-2. 블록체인 기술의 시장 동향과 전망

- 1) 글로벌 시장 동향과 전망
 - (1) 글로벌 시장규모 전망
 - (2) 국가별 투자 규모
 - (3) 중국의 블록체인 굴기 가속
 - (4) 산업 분야별 전망
- 2) 블록체인 기술의 최근 이슈와 동향
 - (1) 2020년 블록체인 기술의 현상과 전망
 - (2) IBM, 2020년 블록체인 분야에서 주목해야 할 5대 전망
 - (3) 딜로이트, 블록체인 기술 글로벌 트렌드 분석
- 3) 국내 시장 동향과 전망
 - (1) 국내 시장규모 전망
 - (2) 산업 분야별 동향

- (3) 블록체인 규제개선연구반 운영
- 5-3. 교육 분야에서의 블록체인 도입 현황과 사례
 - 1) 교육 분야에서의 블록체인 도입 현황
 - (1) 학력 인증
 - (2) 학습력 증명
 - (3) 교육 리소스 공유
 - (4) 인적 자원 관리
 - (5) 수업료 납부
 - 2) 블록체인의 교육분야 활용 장점
 - (1) 보안성 강화
 - (2) 진도 체크·분석을 효율적으로 실시
 - (3) 관리 운용 효율 향상
 - (4) 다양한 계약의 자동화
 - (5) 온라인 교육 수요 증가에 대응

6. 지능형 로봇 기술개발 동향과 교육 분야 활용사례 분석

- 6-1. 지능형 로봇 개요
 - 1) 개념 및 범위, 분류
 - (1) 개념
 - (2) 범위
 - (3) 분류
 - 2) 유형별 특징
 - (1) 개인서비스용 로봇
 - (2) 전문 서비스용 로봇
 - (3) 제조용 로봇
 - 3) 로봇 핵심 기술
 - 4) 로봇시장의 트렌드 변화와 특징
 - (1) 스마트화
 - (2) 서비스화
 - (3) 플랫폼화
- 6-2. 세계 로봇 시장 동향과 주요국 정책동향
 - 1) 세계 로봇산업 시장 동향
 - (1) 서비스로봇 시장 동향과 전망
 - (2) 산업용 로봇 시장 동향과 전망
 - (3) 로봇 부품 및 S/W 시장규모
 - (4) RPA(Robotic Process Automation) 시장 동향과 전망
 - (5) 로봇시장 주요 인수합병
 - 2) 주요국 로봇 정책동향
 - (1) 미국

- (2) 일본
- (3) EU
- (4) 중국
- 3) 국내 주요 정책동향
 - (1) 주요 추진경과
 - (2) 생활융합형 서비스 로봇 시범사업
- 6-3. 국내 로봇산업실태 조사
 - 1) 사업체 현황
 - 2) 수급 현황
 - 3) 지역별 현황
 - (1) 지역별 로봇 매출
 - (2) 지역별 로봇 생산
 - (3) 지역별 로봇 출하
 - 4) 생산 현황
 - (1) 전문서비스용 로봇 생산현황
 - (2) 개인서비스용 로봇 생산현황
 - 5) 출하 현황
 - (1) 전문서비스용 로봇 출하현황
 - (2) 개인서비스용 로봇 출하현황
 - 6) 설비 투자 현황
 - (1) 전문서비스용 로봇 설비 투자 현황
 - (2) 개인서비스용 로봇 설비 투자 현황
 - 7) 연구개발 현황
 - (1) 전문서비스용 로봇 연구개발 현황
 - (2) 개인서비스용 로봇 연구개발 현황
- 6-4. AI소셜(커뮤니케이션) 로봇
 - 1) 개요
 - 2) 국내외 시장 규모 및 전망
 - 3) 국내외 주요 개발동향
 - (1) 국내 동향
 - (2) 해외 동향
- 6-5. 교육용 로봇 시장 동향과 전망
 - 1) 글로벌 교육용 로봇 시장 규모
 - 2) 최근 동향
 - 3) 주요 업체별 개발 사례
 - (1) Watson 기반의 인공지능 조교
 - (2) Hubert
 - (3) 렉스로보
 - (4) 유진로봇

- (5) 로보로보
- (6) 한컴로보틱스

Ⅲ. 주요국별 교육·에듀테크 동향과 정책 추진 방향

1. 주요 국가별 에듀테크 시장 동향과 최근 이슈

1-1. 주요국별 교육 제도 현황

- 1) 교육 연수
 - (1) 각국의 초등교육 연수
 - (2) 의무 교육 연수
- 2) 세계 각국의 교육 체계 비교
 - (1) 미국
 - (2) 영국
 - (3) 프랑스
 - (4) 독일
 - (5) 중국
 - (6) 일본
 - (7) 대만
 - (8) 인도
 - (9) 한국

1-2. 주요국별 에듀테크 및 교육 관련 정책 추진 현황

- 1) 미국
 - (1) 시장 규모
 - (2) 에듀테크 관련 정책 동향
- 2) 인도
 - (1) 교육 시장
 - (2) 디지털 교육 시장
 - (3) 에듀테크 관련 정책 동향
- 3) 유럽
 - (1) 디지털 교육정책
 - (2) 디지털 교육 지원
 - (3) 투자 동향
- 4) 영국
 - (1) 성장 배경
 - (2) 시장 규모 및 주요 이슈
 - (3) 에듀테크 관련 정책 동향
- 5) 프랑스
 - (1) 시장 동향과 최근 이슈
 - (2) 에듀테크 관련 정책

- 6) 네덜란드
 - (1) 디지털화 현황
 - (2) 온라인 플랫폼
- 7) 중국
 - (1) 시장 동향과 최근 이슈
 - (2) 에듀테크 관련 정책 동향
- 8) 대만
 - (1) 시장 동향과 최근 이슈
 - (2) 에듀테크 관련 정책 동향
- 9) 호주
 - (1) 시장 동향과 최근 이슈
 - (2) 에듀테크 관련 정책 동향

2. 국내 에듀테크 및 교육 관련 정책 추진 현황

2-1. 2021년 교육부 예산안

- 1) 비대면 원격교육 운영 지원
- 2) 한국판 뉴딜
- 3) 고교무상교육 전면시행 등 교육비 부담 경감
- 4) 대학경쟁력 강화 및 학문후속세대 양성

2-2. 2020년 업무 추진 현황

- 1) 책임교육
- 2) 혁신을 선도하는 미래인재 양성
- 3) 교육 공정성 강화를 통한 신뢰 회복
- 4) 미래교육체제 선제적 준비 착수

2-3. 교육정보화 시행계획(2020년)

- 1) 현황 및 문제점
- 2) 추진 전략
- 3) 2020년 추진 계획
 - (1) 미래형 스마트 교육 환경 조성
 - (2) 지속 가능한 교육 정보화 혁신
 - (3) ICT를 통한 맞춤형 교육 서비스 실현
 - (4) 공유형 교육정보 인프라 구축

2-4. 그린 뉴딜 정책 中 교육 및 에듀테크 관련 계획

- 1) 개요 및 투자 계획
- 2) 세부 과제별 주요 내용 - 교육인프라 디지털 전환
 - (1) 모든 초중고에 디지털 기반 교육 인프라 조성
 - (2) 전국 대학·직업훈련기관 온라인 교육 강화

2-5. 2020년 한국형 온라인 공개강좌(K-MOOC) 기본계획 발표

- 1) 사업 개요

2) 2020년 주요 추진과제

- (1) 양질의 우수강좌 개발·제공 확대
- (2) 대학 교육 혁신 등 K-MOOC 강좌 활용도 제고
- (3) 지속가능한 운영구조 혁신을 위한 기반 조성