"글로벌 4대 스마트러닝 강국 실현을 위한"

이러닝산업 발전 및 활성화 기본계획
(2011～2015)

2011. 3

이러닝산업발전위원회

목 차

Ⅰ. 총 론 ····· 1

1. 수립배경 ····· 1

2. 이러닝산업 현황 ····· 2

3. 그간의 정책성과와 평가 ····· 9

Ⅱ. 비전과 전략 ····· 13

Ⅲ. 이러닝산업 정책과제 ····· 14

1. 이러닝산업 생태계 개선 ····· 14

2. 기술혁신 역량강화와 창의적 인재양성 ····· 19

3. 이러닝 활용 촉진 ····· 23

4. 이러닝산업 해외진출 확대 ····· 27

Ⅳ. 추진일정 ····· 29

Ⅰ. 총 론

1 수립배경

□ 이러닝산업은 **정보기술(IT)과 교육이 융합**된 지식서비스산업으로서 **세계시장*이 급성장**하고 있는 **고부가가치**의 신성장동력**

* 세계시장규모(억불) : ('10) 428 → ('11) 479 → ('12) 530 → ('13) 589 → ('14) 655
** 부가가치율(%, 한국은행 '08) : (이러닝) 50.3~79.6, (반도체) 24.9, (조선) 24.8, (자동차) 20.8

○ 산업 측면에서 **국가산업의 지식정보화**와 **우수 산업인재 양성**, 교육 측면에서 **공교육 보완**과 **평생교육 실현** 지원

○ 특히, 지역간·계층간 **지식정보격차를 해소**함으로써 **공정한 사회 구현**과 국가 전반의 **창의적인 지식역량 강화**에 기여

□ **최고수준의 IT인프라***와 **높은 교육열**을 지닌 우리나라는 이러닝 산업의 발전과 활성화를 위한 **최적의 여건** 보유

* 정보통신발전지수(ITU, '09) 세계 2위, 전자정부준비지수(UN, '10) 세계 1위

○ 그간 정부는 종합대책*을 마련하여 산업기반을 확충하였으나, 최근 **시장환경 변화**와 **IT기술 발전** 등에 대응한 **新이러닝산업정책** 필요

* 제1차 이러닝산업 발전 및 활성화 기본계획(2006~2010)

□ **창의적이고 공정한 지식강국 실현**을 위해 이러닝산업의 발전과 활성화에 관한 새로운 **범부처 차원의 체계적·중장기 종합계획** 수립

◈ **「이러닝(전자학습)산업 발전법」** 제6조에 따라 이러닝산업의 발전과 활성화를 위해 **5년마다 수립**하는 **법정계획**

2 이러닝산업 현황

가. 이러닝산업 개요

□ **(개념)** 이러닝(e-Learning)이란 **"전자적 수단, 정보통신 및 전파·방송 기술을 활용하여 이루어지는 학습"**을 의미(「이러닝산업 발전법」)

* 통신망을 통한 분산형태의 학습뿐만 아니라 전자적 매체(CD 등 독립형태 포함)를 기반으로 하는 모든 형태의 학습을 포함

○ 이러닝산업은 **콘텐츠 · 솔루션 · 서비스**로 구분되고, 수요자에 따라 **기업교육 · 초중등교육 · 고등교육 · 성인교육**으로 분류

< 이러닝산업의 분야 >

구 분	내 용	표준산업분류
콘텐츠	이러닝 관련 정보·자료를 멀티미디어 형태로 개발·제작·가공·유통	정보처리업
솔루션	이러닝 정보시스템(HW·SW·기자재)을 개발·제작·가공·유통	정보처리업
서비스	이러닝 서비스(교육·훈련·학습 등) 제공, 이러닝 관련 컨설팅 수행	교육자문/서비스업

NIKC

□ **(단계)** 초기 인터넷을 통해 지식을 단순 전달하는 방식에서 **맞춤형·창의적 학습**이 가능한 **쌍방향 · 유비쿼터스* 형태로 발전**하는 추세

* Ubiquitous Networking : 시간·장소의 제약 없이 언제, 어디서나 다양한 정보통신서비스를 활용할 수 있는 환경

< 이러닝산업의 발전단계 >

구 분	정보화사회 (1990년대)	지식기반사회 (2000년대)	지능기반사회 (2010년대)
이러닝 단계	온라인화 단계	통합화 단계	유비쿼터스화 단계
콘텐츠 형태	Courseware 중심	Off-the-shelf	On-Demand 맞춤형
서비스 형태	내용전달 중심(일방향)	교수자 주도(일/쌍방향)	학습자 주도(쌍방향)
이러닝 추이	사이트 온라인화	표준화	맞춤형 자율/협력학습
네트워크 환경	Standalone/온라인	초고속 인터넷	m-Learning/u-Learning
투자 동향	인프라 · HW 중심		콘텐츠 · SW 중심

* 자료 : SRI · 스트라베이스 재구성(정보통신산업진흥원, '09)

나. 세계 이러닝산업 동향

□ **(세계시장)** 세계 이러닝 시장규모는 '09년 389억불 → **'14년 655억불**로 성장하여 **연평균성장률**('09~'14)이 **11%**에 이를 것으로 전망

< 세계 이러닝산업 시장규모와 전망 >

(단위 : 억불)



* 자료 : GIA('08), ALIC('08/'09), iResearch('09), Ambient Insight('09)

○ 세계시장의 82%('09)를 차지하는 **미주지역이 이러닝산업을 주도**하고 있으나, 향후 **유럽·아시아의 빠른 성장** 예상

* 연평균성장률('09~'14) : (미주) 7.3%, (유럽) 15%, (중국) 41%, (일본) 10.8%

□ **(기술동향)** 빠르게 발전하는 **IT기술과 인프라**가 이러닝산업의 **패러다임 변화**(스마트화)**와 수요창출**을 견인

○ UCC, SNS 등 **웹2.0 기술**과 **클라우드 컴퓨팅**(Cloud Computing)의 확산으로 인해 **학습참여와 지식공유** 활성화

* Google은 검색, 뉴스, 블로그, 문서 등의 기능을 활용한 온라인교육 플랫폼 'Google for Educators'를 무료로 제공

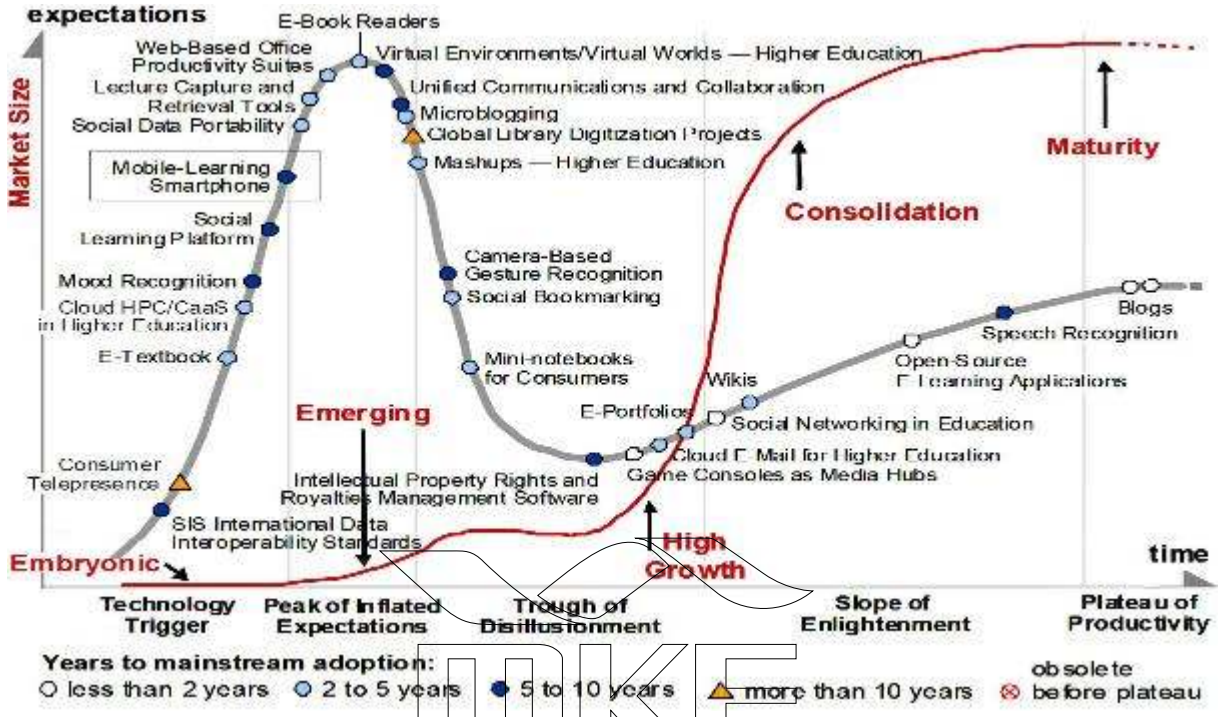
○ **3D가상현실, 증강현실**(Augmented Reality) 등의 신기술을 적용한 **실감형·체험형 이러닝** 부각

* 3D가상현실 서비스인 'Second Life'의 15%가 교육·연수로 활용, 하버드·프린스턴 등 400여개의 유명 대학이 참여하여 프로그램 운영

○ 이러닝 환경(디바이스)이 PC 위주에서 **스마트폰 등으로 확장**됨에 따라 **시간·장소의 제약 없이 이러닝 활용** 가능

* 2012년에 스마트폰의 시장규모가 PC를 추월할 것으로 전망(Gartner, '10.3)

< 이러닝 기술의 현황과 전망 >



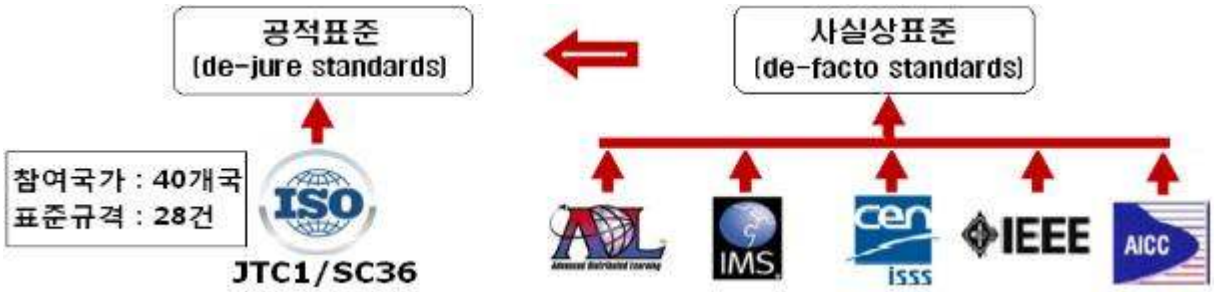
* 자료 : Market Segmant Maturity Model for e-Learning-Related Techonologies(Gartner, '09.12)

□ (표준화) 국제 표준화기구*와 사실상 표준화기구**간 상호협력을 통해 이러닝의 국제표준화 진행

* ISO/IEC JTC1/SC36은 교육훈련 관련 IT기술의 공적표준(de-jure standards) 제정

** ADL(美국방부), IMS/GLC, IEEE/LTSC, CEN(유럽표준위원회) 등의 단체·기관이 시장에서의 사실상표준(de-facto standards) 개발

< 이러닝 국제표준화 추진체계 >



【 참고 : 주요 국가별 동향 】

미 국

시장규모 : ('05) 96.6억불 → ('09) 262억불

○ **세계시장의 60%** 이상 차지, 콘텐츠·솔루션·서비스 등 모든 분야 선도

* 웹2.0 · SNS 확산, 기업교육 · 온라인과외(e-Tutoring) 증대 등에 따라 지속성장 추세

○ 연방정부는 **공무원훈련**에 연간 **16억불**(군사분야 포함) 지출('07)

* 국방부는 산하 이러닝 표준 연구개발기관인 ADL에 '07년 약 22억불 투자

유 럽

시장규모 : ('05) 23.5억불 → ('09) 66억불

○ 지역별 **다양한 언어와 학습문화적 특성**이 **장애요인**

* 영국·프랑스·핀란드·덴마크 등이 유럽 내에서 이러닝 수용도가 높은 국가

○ 「**Education & Training 2010**」 마련, Minerva Programme 등 이러닝 프로그램 추진

일 본

시장규모 : ('05) 9.3억불 → ('09) 23억불

○ 닌텐도DS 등 **게임기용 학습콘텐츠**와 **기업내 교육서비스** 수요증대

* 대기업(5,000명 이상)의 이러닝 보급률은 80%를 상회

○ 「**중점 계획-2006**」('06)을 수립, 차세대 인적기반 확보와 고급IT 인재 육성 등 이러닝 관련 세부시책 추진

한 국

시장규모 : ('05) 14억불 → ('09) 16억불

○ 「**이러닝(전자학습)산업 발전법**」 제정('04), 「제1차 이러닝산업 발전 및 활성화에 관한 기본계획(2006~2010)」 수립('05)

중 국

시장규모 : ('05) 2.1억불 → ('09) 8.1억불

○ **디지털대학**이 시장의 **80%** 이상 점유

* '04년 이후 이용자의 연간 증가율이 20%로서 '10년에는 2,310만명으로 확대 예상

○ 교육시장에 대해 엄격한 관리통제 적용, 세부적인 **법규·정책 미비**

* 해외 이러닝 산업동향 및 진출전략(KOTRA, '08.12), 2009 해외콘텐츠시장조사(한국콘텐츠진흥원, '10.1)

다. 국내 이러닝산업 현황

□ **(시장)** 국내 이러닝 시장규모는 '05년 14,708억원 → **'09년 20,910억원**으로 빠르게 성장, **세계시장의 약 4.1%**('09)* 차지

* '09년 세계시장규모 389억불에 당해연도의 연간 평균환율 적용·산출

< 국내 이러닝 시장규모(매출액 기준) **>**

(단위 : 억원)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
콘텐츠	3,363	3,894	4,060	4,328	4,909
솔루션	2,448	2,391	2,184	2,217	2,113
서비스	8,897	9,893	11,027	12,160	13,888
계	**14,708**	**16,178**	**17,271**	**18,705**	**20,910**

* 자료 : 각년도 이러닝산업실태조사(정보통신산업진흥원)

○ **콘텐츠·서비스 부문**의 **성장**이 두드러진 반면, **솔루션 부문**은 공공수요 감소*로 인해 **시장규모 축소**

* 솔루션 부문의 B2G 매출액(억원) : ('07) 1,313 → ('08) 1,182 → ('09) 1,141

□ **(기업)** 이러닝사업자는 **'09년 총 1,368개**로 '05년 대비 3.6배 증가, 특히 **서비스 부문에 신규 사업자 진출이 활발**한 모습

* 전체 이러닝사업자 중 49%(670개)는 콘텐츠·솔루션·서비스 사업을 겸업('09)

< 국내 이러닝사업자 현황 >

(단위 : 업체수)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
콘텐츠	126	167	201	283	312
솔루션	74	92	94	135	152
서비스	181	362	461	727	904
계	**381**	**621**	**756**	**1,145**	**1,368**

* 자료 : 각년도 이러닝산업실태조사(정보통신산업진흥원)

○ 전체 이러닝사업자의 **3%(42개)**에 불과한 **매출액 100억원 이상**인 사업자의 **총 매출액은 10,412억원**으로 **국내시장의 49.8%** 차지

< 매출별 이러닝사업자 분포('09) >

(단위 : 업체수, 억원)

구 분	1억원 미만	1~10억원	10~100억원	100억원 이상
사업자 수	771 (56.4%)	289 (21.1%)	266 (22.5%)	42 (3.0%)
총 매출액	201 (1.0%)	1,302 (6.2%)	8995 (43.0%)	10,412 (49.8%)

* 자료 : 2009년 이러닝산업실태조사(정보통신산업진흥원)

□ **(고용)** 이러닝산업 종사자는 '05년 16,414명 → **'09년 22,687명**으로 증가, **매년 1천여개의 일자리**가 새로이 창출

< 직무별 이러닝산업 종사자 현황 >

(단위 : 명)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
콘텐츠 관련 직무	6,361	9,720	7,268	8,443	9,346
솔루션 관련 직무	3,522	3,686	3,885	3,257	3,298
서비스 관련 직무	6,531	8,038	9,619	9,723	10,043
계	**16,414**	**19,644**	**20,773**	**21,423**	**22,687**

* 자료 : 각년도 이러닝산업실태조사(정보통신산업진흥원)

○ 직무별로 구분하면 **서비스 직무분야 인력이 10,043명**, 경력별로는 **중급인력이 9,368명**으로 가장 큰 비중을 차지

< 직무/경력별 이러닝산업 종사자 분포('09) >

(단위 : 명)

구 분	콘텐츠			솔루션	서비스			계
	내용전문가	교수설계자	콘텐츠개발자	시스템개발자	서비스운영자	기획컨설턴트	기타	
초 급	189	448	1,950	1,327	2,631	735	705	7,985
중 급	692	616	2,109	1,534	2,200	1,164	1,053	9,368
고 급	2,662	272	408	437	635	843	77	5,334
계	**3,543**	**1,336**	**4,467**	**3,298**	**5,466**	**2,742**	**1,835**	**22,687**

주) 초급인력 : 석사, 학사급, 전문대졸, 고졸 3년 이상
중급인력 : 석사 3년 이상, 학사 6년 이상, 전문대졸 9년 이상, 고졸 12년 이상
고급인력 : 박사, 석사 6년 이상, 학사 9년 이상, 전문대졸 12년 이상, 고졸 15년 이상

* 자료 : 2009년 이러닝산업실태조사(정보통신산업진흥원)

□ **(투자)** 국내 이러닝사업자의 **평균 R&D투자**(연간)는 **159.7백만원**('09)으로 **전체 투자액의 54.3%, 매출액의 10.4%** 수준

* 국내 이러닝사업자의 평균 매출액('09) : 1,528.5백만원

< 이러닝사업자의 평균 투자액('09) >

(단위 : 백만원)

구 분	R&D	시스템	기 타	계
콘텐츠	203.6 (55.2)	144.8 (39.3)	20.3 (5.5)	368.7 (100.0)
솔루션	126.3 (59.8)	83.3 (39.4)	1.6 (0.8)	211.2 (100.0)
서비스	149.9 (53.0)	94.7 (33.5)	38.3 (13.5)	282.9 (100.0)
계	**159.7** (54.3)	**104.9** (35.7)	**29.3** (10.0)	**293.9** (100.0)

* 자료 : 2009년 이러닝산업실태조사(정보통신산업진흥원)

□ **(활용)** 초기 교육기관을 중심으로 이러닝이 도입되었으나, 최근 **일반 개인과 기업체 등으로 이러닝 활용이 확산**되는 추세

< 수요자별 이러닝 이용(도입)률 >

(단위 : %)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
개 인	13.6	27.8	39.4	45.0	48.3
기업체	-	2.6	3.1	3.2	3.6
300인 미만	-	2.6	3.0	3.1	3.5
300인 이상	-	39.2	52.0	53.8	60.7
교육기관	26.5	29.1	74.3	76.8	80.0
정부·공공기관	43.0	47.9	56.9	59.4	76.4

주) 개인 : 전국 만 3세 이상의 인터넷 이용자
기업체 : 종사자수 1인 이상의 전 업종 기업
교육기관 :「초중등교육법」상 초·중·고등학교, 「고등교육법」상 대학, 전문대학 등
정부·공공기관 : 중앙행정기관, 지자체, 공기업·준정부기관·기타공공기관, 교육청 등

* 자료 : 2009년 이러닝산업실태조사(정보통신산업진흥원)

○ 이러닝 수요자 중 **개인·기업체의 총 지출액**이 전체의 **88.3%** 차지

* 이러닝 총 지출규모(억원) : (개인) 9,454, (기업체) 8,863, (교육기관) 964, (공공기관) 1,438

□ **(수출)** 국내 이러닝사업자 1,368개 중 **해외시장 진출실적**이 있는 이러닝사업자는 **51개(3.7%)** 수준

< 국가별 이러닝사업자 진출현황(복수응답, '09) >

(단위 : 업체수)

구 분	중국	일본	필리핀	미국	베트남	기타	계(중복제외)
콘텐츠	7	2	1	3	-	9	22 (13)
솔루션	5	9	-	-	2	18	34 (15)
서비스	13	7	6	3	3	4	36 (23)
계	25	18	7	6	5	31	92 (51)

* 자료 : 2009년 이러닝산업실태조사(정보통신산업진흥원)

3 그간의 정책성과와 평가

가. 주요 정책성과

◈「**제1차 이러닝산업 발전 및 활성화 기본계획**(2006~2010)」을 수립, 이러닝 경쟁력 강화, 확산·수요창출 등 정책추진으로 산업기반 조성

□ **기업·교육·공공분야의 이러닝 활용률 제고**

○ **(기업)** 고용보험기금의 이러닝 지원*('99도입) 등을 통해 **300인 이상 기업**의 이러닝 도입률이 '06년 32.9% → **'09년 60.7%**로 증가

* 고용보험환급제도의 재직자 직업능력개발 사업으로서 이러닝(인터넷 원격훈련) 지원

- 수요와 파급효과를 고려하여 매년 2개 업종을 선정, 업종별 협회 주도로 특화된 **산업기술·지식**을 **이러닝 콘텐츠**로 **개발·보급**



○ **(교육)** 사이버가정학습, EBS강의, 대학이러닝지원센터 등 지원으로 **정규교육기관*** 이러닝 도입률이 '05년 26.5% → **'09년 80%**로 증가

*「초중등교육법」상 초등학교·중학교·고등학교, 「고등교육법」상 대학·전문대학 등

○ **(공공) 공공기관 이러닝 활용 권장정책***에 따라 공공기관의 이러닝 도입률이 '05년 43% → **'09년 76.4%**로 증가

* 공공기관 교육훈련의 20% 이상 이러닝으로 시행토록 권장(「이러닝산업 발전법」)

□ 이러닝산업 종사자의 실무역량 강화

○ **미취업자·재직자 대상 9개 교육과정***을 운영하여 이러닝산업에 특화된 실무인력 **2,000여명** 양성(이러닝산업협회, '04~)

* 콘텐츠 기획력 향상, 프로젝트 매니저, 컨설턴트, 기획/교수설계 기초, 기획/교수설계 실무자, 콘텐츠 개발 실무자, 프로젝트 리더, 이러닝 튜터, 스토리텔링 실무

□ 이러닝산업 원천기술개발 지원

○ **이러닝업계의 수요**를 바탕으로 콘텐츠·솔루션·서비스 등 분야별 원천기술개발에 **총 461억원(6개 과제)** 지원

과제명	출연금	기 간	부 처
객체기반의 지능형 학습관리를 위한 차세대 이러닝 통합기술 개발	74억 원	'04~'09	지경부
네트워크 기반의 u-Devices 및 Robot을 이용한 개인별 맞춤 학습 관리기술 개발	95억 원	'07~'12	지경부
고품질 이러닝 콘텐츠 구현을 위한 핵심 기술개발	150억 원	'08~'10	지경부·문화부
복합지식 기반의 이러닝 오픈프레임워크 개발	52억 원	'08~'13	지경부
공개SW기반 디지털교과서 시범사업	45억 원	'08~'09	지경부·교과부
감성기반 상호작용 학습시스템 기술개발	45억 원	'09~'12	지경부

MKE

□ 국가 이러닝 표준체계 구축

○ **기술표준원***과 **표준개발협력기관**** 중심으로 이러닝 국가표준 개발(13건)과 국제표준 제안(1건) 등 **이러닝 표준화 대응**

* 이러닝 표준화를 위한 교육정보기술위원회 구성·운영

** 이러닝 표준개발협력기관 현황 : (산업)정보통신산업진흥원, (학술)한국교육학술정보원

□ 이러닝 품질인증제도 도입

○ **이러닝품질인증위원회** 구성('06.3), 이러닝제품 **품질인증기준** 마련('08.2)



나. 평가 및 시사점

1 그간 이러닝산업은 빠르게 성장한 반면, 경쟁력·품질은 취약한 실정

○ 국내 이러닝 시장규모는 '05년 14,708억원 → '09년 **20,910억원**으로, 이러닝사업자 수는 '05년 381개 → '09년 **1,368개**로 성장

○ 이러닝사업자의 **56.4%(771개)**가 **매출 1억원 미만**의 영세업체로서, 경쟁력이 부족한 사업자간 **저가·과당경쟁**에 따른 **품질저하 초래**

* 이러닝사업자 중 지적재산권(특허·실용신안·상표·디자인·저작권)을 보유한 기업은 30.1%에 불과

○ 이러닝산업의 "개발→거래→활용단계" 전반에 선순환 구조가 정착되지 못해 **이러닝사업자간 분쟁, 소비자 불만 증가**

* 이러닝 소비자상담 건수(한국소비자원) : ('07) 2,122건 → ('08) 2,433건 → ('09) 2,731건

☞ **이러닝산업 생태계 개선을 통해 양(量)→질(質)로 산업패러다임 전환**

2 이러닝의 '스마트화'가 급진전되고 있으나 전문인력·기반기술 부족

○ 세계시장은 스마트폰·태블릿PC 등 **스마트 디바이스와 이러닝 신기술이 융합**된 **스마트러닝**(Smart Learning)이 빠르게 확산

* 사례 : SKT는 대성학원·YBM 등과 스마트러닝 서비스 위한 전략적제휴 체결('10)

○ **세계 스마트러닝 시장을 선점**하기 위해 우수한 IT기술·인프라를 활용하고, 이를 이러닝에 접목시킬 **전문인력과 기반기술 부족**

* 전체 이러닝사업자의 39.6%가 전문인력이 부족한 실정('09)

☞ **산업환경 변화에 대응한 스마트러닝 전문인력 양성과 기술개발 추진**

3 이러닝 보급을 통해 활용률은 제고된 반면, 계층간 불균형 심화

○ 그간 이러닝 **공급확대에 주력**, 분야별 도입률은 대기업(300인 이상) 60.7%, 정규교육기관 80%, 공공기관 76.4%로 각각 상승

○ 시간·장소에 상관없이 활용 가능한 이러닝의 특성에도 불구하고, **지역/소득/분야별 이용률 격차는 여전**한 상황

* 지역별 이러닝 이용률(개인, '09) : (인천) 64.1%, (서울) 52.7%, (전북) 35.0%, (경북) 33.4%

○ 수요자의 눈높이에 맞지 않는 **획일적인 이러닝 과정의 보급**과 **취약계층에 대한 배려 부족**에 기인

* 이러닝 이용자 불편사항(개인, '09) : 질문 등 불편(45.3%), 원하는 콘텐츠 부족(20.8%)

☞ **공급자 중심에서 수요자 니즈(Needs)에 맞춘 스마트러닝으로 전환 필요**

4 국내 이러닝산업은 내수시장 중심으로 성장하여 글로벌 경쟁력 취약

○ 국내 이러닝사업자 중 **200개 이상이 해외진출을 희망**하나, 실제 해외시장 진출에 **성공한 업체**는 **51개**로 전체의 **3.7%**('09)에 불과

○ 대다수 이러닝제품은 국내용으로 개발되어 **현지화가 미흡**하고, 이러닝사업자의 **해외마케팅 정보·경험도 부족**한 실정

* 해외진출시 애로사항 : 정보부족(22.1%), 판로개척(22.1%), 현지화부족(17.1%)

○ 각종 수출지원제도가 제조업 중심으로 운영됨에 따라 **이러닝제품 수출에 적합한 지원제도 부재**

☞ **내수 중심에서 탈피하여 해외시장 진출 확대, 글로벌 협력 네트워크 구축**

Ⅱ. 비전과 전략

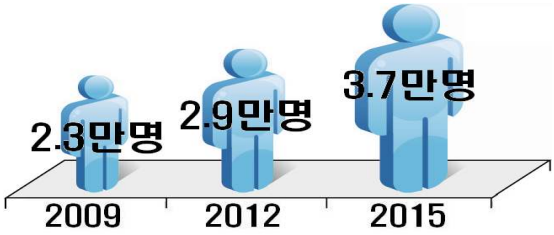
비전

글로벌 4대 스마트러닝 강국 실현
"Smart Learning, Smart KOREA"

목표



< 산업 규모 >



< 고용 규모 >

전략

질적 성장 ⬆ 양적 성장	스마트러닝 ⬆ 온라인 학습	수요자 중심 ⬆ 공급자 중심	수출 확대 ⬆ 내수 위주

정책 과제

이러닝산업 생태계 개선
- 공정한 시장환경 조성
- 이러닝 개발·활용기반 구축
- 이러닝제품·기업 인증체계 정비

기술혁신 역량강화와 창의적 인재양성
- 이러닝R&D 활성화
- 이러닝 표준화 대응
- 이러닝 전문인력 양성

이러닝 활용 촉진
- 산업분야 이러닝 활용 촉진
- 공공분야 이러닝 도입 확대
- 취약계층 이러닝 활용 지원

이러닝산업 해외진출 확대
- 이러닝 수출 활성화
- 글로벌 교류협력 확대

Ⅲ. 이러닝산업 정책과제

1 이러닝산업 생태계 개선

1-1. 공정한 시장환경 조성

◈ 이러닝사업자의 **불공정한 계약관행***으로 인해 **중소 이러닝기업의 경영난** 가중, **이러닝제품 품질저하** 초래

* 무리한 사업단가 삭감, 지재권료 전가, 소비자 피해책임 전가, 용역범위 임의변경 등

○ 이러닝사업 관련 **기업간 분쟁**, 이러닝제품에 대한 **소비자 불만** 증가

☞ **공정거래환경 조성, 소비자 보호 등 위한 제도개선과 지원체계 구축**

□ **(공정거래)** 불합리한 계약관행을 개선하기 위해 **'이러닝사업 표준계약서*'를 보급**함으로써 공정·투명한 거래 유도

* 이러닝사업자 협단체 등 민간주도로 기존의 '디지털콘텐츠(이러닝) 공급표준계약서'(문화부)를 개선·보완하여 활용

○ 이러닝 서비스기업과 콘텐츠기업간 합리적 성과공유가 가능한 **러닝로열티(Running Royalty)방식*** 확산, 일방적인 **저작권 비용전가 방지**

* 매출액이나 판매수량에 비례하여 제품·서비스의 사용료를 지급하는 방식

○ 표준계약서의 활용도와 실효성을 높이기 위해 **공공기관, 이러닝사업자단체 등에 사용을 권장**하고, 정기적인 실태점검 실시

* 불공정 거래행위를 조사·발표하고, 우수 이러닝업자의 공공입찰시 우대방안 검토

□ **(소비자 보호)** 이러닝기업별로 상이한 이용약관을 통일하여 **'이러닝서비스 표준약관'을 제정·보급**, 소비자의 혼란과 피해 예방

○ 소비자의 불만과 피해가 많은 **계약해지, 환불조건·범위** 등에 관한 내용은 **필수사항으로 포함**

* 소비자 피해의 74.4%가 계약해지 거부·지연, 위약금 과다청구 관련사항(한국소비자원, '09)

○ **소비자단체와 이러닝사업자단체가 공동**으로 표준약관 **준수실태 모니터링·시행권고** 활동을 추진토록 지원

□ **(분쟁조정)** 이러닝의 거래, 이용, 지적재산권 등과 관련된 분쟁(피해)을 조정·지원하기 위한 **분쟁조정기구*의 기능 강화**

* 한국저작원위원회, 전자거래분쟁조정위원회(정보통신산업진흥원), 콘텐츠분쟁조정위원회(한국콘텐츠진흥원)

○ 분쟁조정사례집 발간·홍보, 계약·지적재산권 관련 교육 등 **이러닝 분쟁 사전예방**을 위한 활동 추진

□ **(제도개선)** 이러닝제품 개발시 **고아저작물* 활용에 필요한 법정 허락절차**(약 60일 소요)**를 간소화**하는 등 제도개선 추진

* 저작권은 존재하나 저작자가 누구인지 알 수 없거나 소재불명인 저작물

○ 이러닝기업의 의도하지 않은 저작권 위반 등으로 발생하는 피해를 예방하기 위해 **'저작물 이용 가이드라인' 마련·보급**

<이러닝제품 개발시 지적재산권 관련 애로사항>

(단위 : %)

높은 비용	권리자 확인	관련규정 부재	권리자 동의	소송 가능성	기타
29.3	16.8	13.6	11.0	9.7	19.5

* 자료 : 2009년 이러닝산업실태조사(정보통신산업진흥원)

○ 이러닝산업의 세부영역별(콘텐츠·솔루션·서비스)로 상이한 **산업분류 체계를 조정**하여 독립된 단일업종으로 분류

* 이러닝산업의 정확한 실태(통계)파악과 체계적인 지원정책 수립을 위해 필요

1-2. 이러닝산업 인프라 확충

◈ 수도권에 비해 경쟁력이 취약한 **지역 이러닝산업**의 개발·유통·활용 등을 **종합적으로 지원하는 지원체계 미흡**

* 효율적 이러닝 지원을 위해 이러닝센터를 지정·운영할 수 있으나 지정실적 전무
** 이러닝기업 현황(기업수, '09) : (서울) 1,038, (경기) 152, (충청권) 45, (호남권) 33

○ 지식공유·거래, 이러닝 이력·성취도 관리 등 위한 **소프트 인프라 부족**

☞ **이러닝기업과 이용자의 '이러닝 활동'을 지원하는 인프라 확충**

□ **(이러닝센터)** 권역별로 **'이러닝센터'를 지정·운영**하여 개인·기업·지역·학교의 이러닝 활용지원과 산업육성 추진

* 지정요건 : 업무수행에 필요한 전문인력과 시설·장비 보유, 합리적 재원조달계획

○ 창업·경영, 인력양성, 활용확산, 컨설팅 등 이러닝산업 **지원창구를 이러닝센터로 일원화**하여 **지역의 이러닝 허브(Hub)**로 활용

* 기업지원·인력양성·활용지원 등 기능별 특화센터와 종합지원기능의 통합센터로 구분

○ **이러닝 전문인력과 시설·장비를 기보유**한 전자상거래지원센터, 테크노파크, 대학이러닝지원센터, 시도 교육정보원 등 활용 추진

□ **(지식공유) 공유저작물*의 수집·검색·활용** 가능한 **지식공유 인프라 조성**을 통해 이러닝기업의 이러닝제품 개발 지원

* 저작권만료 저작물, 자유이용허락 저작물, 기증저작물, 공공기관 무료개방 저작물 등

○ CCL*권리등록저장소, 저작권거래소 등과 연계, 공유저작물의 권리·소재정보(원문DB연계)를 제공하는 **'공유저작물 가상은행' 구축**

* Creative Commons License : 저작권자가 자신의 저작물에 일정한 조건을 붙여 자유롭게 이용할 수 있도록 하는 자유이용허락표시제도

○ **지식플랜트**(www.knowledgekorea.kr)**의 이러닝스토어*와 연계**함으로써 공유저작물이 실질적으로 **이러닝 상품화·거래**될 수 있는 기반 마련

* 이러닝 생산-소비자간 이러닝제품의 판매·유통·구매가 가능한 온라인 마켓플레이스

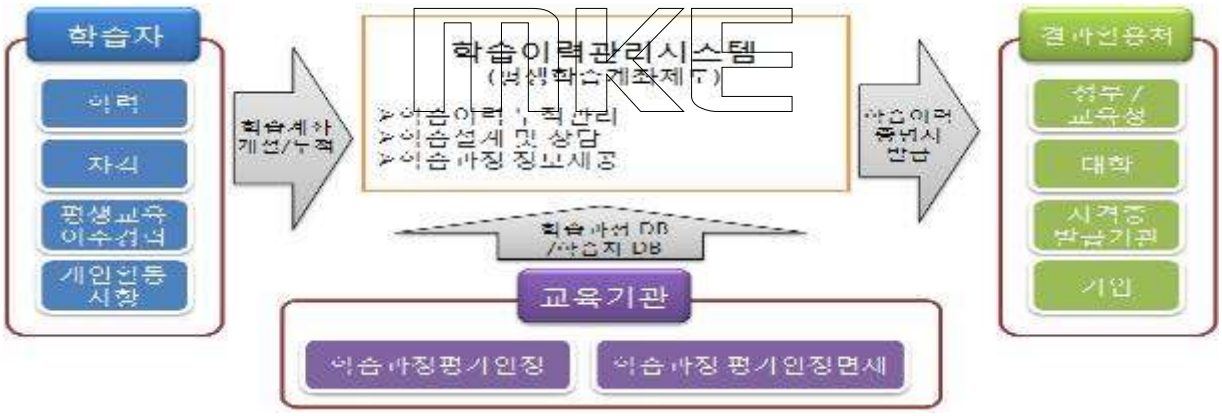
□ **(이력관리) '학습이력관리시스템**(평생교육진흥원)*'을 활용, 개인의 **이러닝 학습·산업훈련 이력과 성취도**의 종합적인 **관리·공인** 지원

* 개인의 학습경험을 시스템으로 관리하여 학력인정, 고용정보 등과 연계·지원하는 제도

○ 이러닝 과정의 **품질·효과·운영능력 등을 평가**하여 **인정과정으로 선정**하고, 주기적인 평가로 이러닝 과정의 질적관리 강화

○ 이용자의 **학습·산업훈련 이력의 등록과 관리**를 지원하고, **이력증명서*, 이력철** 발급 서비스 제공

* 증명서 : 개인이 입력한 학습·산업훈련이력 중 확인된 내용만 문서로 발급
** 이력철 : 개인이 입력한 이러닝 학습·산업훈련이력 전체를 문서로 발급



□ **(조사연구)** 국내외 이러닝산업 동향분석과 실태조사 실시, 이러닝 백서 발간·보급 등 **산업통계 조사·분석과 기반연구 추진**

○ 국내외 시장현황, 산업동향 등 분석정보를 **이러닝기업에 정기적으로 제공**하고, 조사·연구 추진시 **이러닝기업의 수요 반영**

□ **(네트워킹) '이러닝산업포럼'** 운영을 통한 산·학·연 교류협력 확대, 이러닝 관련 **시상, 언론홍보** 등 **이러닝 인식제고 활동** 추진

1-3. 이러닝 창업·경영 지원

◈ 이러닝산업은 고용과 부가가치 창출효과가 높은 산업임에도 **보급·확산 위주의 단편적 지원정책**으로 인해 **이러닝기업의 성장 정체**

* 연간 397개 신규 이러닝기업 창업, 174개 이러닝기업 사업중단('09기준)
** 매출 100억원 이상 이러닝기업 : ('06) 32개 → ('07) 38개 → ('08) 39개 → ('09) 42개

☞ **이러닝 창업과 우수 이러닝제품·기업 지원 통해 이러닝산업 활성화**

□ **(창업지원)** 권역별 **이러닝센터**의 **시설·장비, 교육프로그램 등을 활용**해 이러닝 예비창업자와 창업초기기업의 조기안착 지원

○ 기존 **중소기업 창업지원제도*와 연계**하여 이러닝에 특화된 기술·인력·자금·마케팅 등 지원서비스 제공

* 창업준비활동, 창업컨설팅, 창업보육센터, 창업특례보증 등 지원

□ **(품질인증)** 「**이러닝품질인증기관**」을 통해 이러닝 품질인증의 체계·기준 선진화, 품질컨설팅 지원, 매뉴얼 보급·교육 등 추진

○ 인증제품의 **공공기관 우선구매 확대, 국내외 품질인증제도*와 상호인정·심사면제**를 추진하여 제도의 실효성·인지도 제고

* 교육용콘텐츠품질인증(교과부), 미국 DETC, EU EFQUEL, 프랑스 EQNA 등

□ **(우수기업)** 「**우수 이러닝사업자 인증제도**」를 **도입**, 이러닝기업의 자발적 품질제고를 유도하고, 소비자의 선택권 확대와 신뢰도 제고

○ **공공기관 이러닝사업 발주시** 인증기업을 **우대(가점부여)**하고, 도입 성과 홍보 등을 통해 인증기업 우대제도의 민간부분 확대 유도

2 기술혁신 역량강화와 창의적 인재양성

2-1. 이러닝R&D 활성화

◈ 우리나라는 **세계적 수준의 IT기술력**을 보유하고 있으나, IT융합 산업인 **이러닝 기술역량은 선도국에 비해 저조**한 실정

* 선도국 대비 기술수준('09) : (전체) 85.1점, (콘텐츠) 85.3점, (솔루션) 84.2점, (서비스) 85.7점

○ 스마트러닝 기술 선점을 위한 **R&D전략과 지원프로그램 부재**

☞ **미래 스마트러닝 원천기술 확보 위한 기술로드맵 수립과 R&D지원 추진**

□ **(기술로드맵)** 미래 이러닝산업의 발전방향과 중장기 이러닝R&D 전략을 담은 **'이러닝산업 기술로드맵 2020'** 수립

○ 기존 이러닝 선도국을 쫓는 Fast Follower에서 **미래 스마트러닝 시장을 선도하는 First Mover로 전환**하기 위한 전략 제시

* IT기술 경쟁력을 바탕으로 다학제적 이러닝 융합기술을 확보하여 신시장 창출

□ **(전략기술개발)** 기술로드맵을 기반으로 스마트러닝 핵심기술 확보를 위한 **이러닝산업 원천·융복합기술개발** 추진

① **교육용 가상현실 플랫폼**

요소 기술	주요 내용
학습자 관리형 가상현실 플랫폼	‣ 학습자의 학습 상태 정보를 추출하기 위해서는 학습자의 표정인식을 통한 상태정보 추출, 학습자의 입모양 추적을 통한 상태정보 추출, 학습자의 시각 추적 등을 통한 상태정보 추출 등을 통해 가상공간에 반영하는 기술
교육용 가상현실 학습 콘텐츠	‣ 다중/다형 터치 인식기술, 음성인식, 제스처인식을 이용한 콘텐츠 저작 도구. 셋탑박스 형태를 사용하여 IPTV로 여러 학습자들이 협력학습을 진행 할 수 있도록 하는 콘텐츠 저작기술
교육용 가상현실 학습 시나리오	‣ 학습시나리오를 분석하여 가상현실에서 사용할 수 있는 형태의 학습 시나리오로 재창조 하여 인터렉티브 시나리오를 구성한 후 시나리오를 기반으로 하여 학습콘텐츠를 저작하는 기술

② 교육용 Social Networking Service 시스템

요소 기술	주요 내용
온/오프라인 및 모바일 협력 교육용 소셜 네트워크 플랫폼	‣ 소셜네트워크 구성을 위한 사용자별 특성 및 분야 등을 분류하고 색인화 하며, 검색용 태그를 지원하는 인적자원 검색 서비스
집단지성 학습 플랫폼	‣ 집단지성의 결과물들을 만들어 내기 위한 저작도구 및 학습지원을 위한 데이터베이스 지원 서비스

③ 교육용 증강현실 콘텐츠

요소 기술	주요 내용
증강현실 교육 운영을 위한 모듈개발	‣ 현실의 실사 화면과 가상의 3D 객체들을 혼합하여 재구성하는 혼합현실을 이용한 학습 환경을 제공하는 실감형 학습 플랫폼 기술
증강현실 플랫폼 전용 콘텐츠 개발	‣ 표준형 증강현실 전용 콘텐츠 저작을 용이하게 해주는 표준툴 및 서드파티의 참여를 가능케 해주는 오픈소스형 콘텐츠 제작기술

④ 학습자 학습이력 통합관리/인증 시스템

요소 기술	주요 내용
콘텐츠를 활용한 학습자 학습이력 통합관리 및 학습인증 프레임워크	‣ 학습누수와 자원낭비를 막기 위한 학습이력 통합관리 시스템 ‣ 학습이력을 인정하여 연계된 타 커리큘럼과의 통합 및 수업이전을 용이하도록 도와주는 기술
이러닝 지식 구조체계	‣ 이러닝 학습의 지식구성 체계를 학습자가 사용하는 플랫폼이나 기기별로 세분화하여 적용하는 기술
학습지식 통합 플랫폼	‣ 학습 지식 통합 관리 서비스 환경 제공, 지식 협업, 분야별 지식 공유 및 통합 관리 서비스 환경을 제공하는 기술

⑤ 지능형 학습 분석 및 요구지원 시스템

요소 기술	주요 내용
지능형 Agent system	‣ 학습자의 학습 환경과 패턴에 능동적으로 반응하는 학습 에이전트 기술 ‣ 지능형 학습자 맞춤 학습지원 시스템 제공 기술
개인화 지식 관리 도구 개발	‣ 학습자의 학습 패턴과 이해 패턴을 분석하여 개화되고 맞춤화된 학습 솔루션을 제공하는 기술
학습자 요구 및 성향 분석 도구	‣ 학습자의 요구를 실시간으로 집계, 분석 할 수 있는 도구의 개발 ‣ 학습자의 학습이력과 학습성과를 기반으로 한 학습자 성향분석 도구

* 「2010 산업원천기술로드맵」 중 지식서비스 부문('10.7)

□ **(테스트베드)** 이러닝 개발기술의 사전 **상용화 테스트, 적합성 검사** 등을 지원하기 위한 **테스트베드(Test-Bed) 구축**

* 권역별 이러닝센터를 Test-Bed로 우선 선정하여 시범운영 후 확대

□ **(산학연교류)** 사람·기술·정보의 소통을 위한 창구로서 **이러닝산업 포럼을 활용**하여 산·학·연의 기술교류 활성화

* 산·학·연 교류를 통해 도출된 아이디어를 R&D과제 선정·기획시 반영

2-2. 이러닝 표준화 대응

◈ 그간 국제표준(공적표준·사실상표준)의 보급·확산에 주력하였으나, **국내 이러닝기업의 국제표준 적용률은 저조**한 실정

* 국내 이러닝기업 중 표준기술을 적용하고 있는 기업은 전체의 27.9% 불과('09)

○ 표준기술 활용을 통한 생산성 강화와 국내표준 개발·국제화 미흡

☞ **이러닝표준의 개발·국제화 추진, 이러닝기업의 표준기술 적용 지원**

□ **(표준개발)** 국가표준기관(기술표준원) 중심으로 **이러닝표준 개발**을 위한 **산·학·연·관 공동연구와 교류협력** 추진

* 정보통신산업진흥원, 한국교육학술정보원, 이러닝학회·사업자단체 등 유관기관 참여

○ **스마트러닝 관련 표준* 개발**을 우선 지원하여 국내 이러닝기업의 스마트러닝 시장 선점 도모

* u-LMS 분야, OSMU(One Source Multi Use), 로봇러닝, 엠러닝 등 관련 표준

○ **국제표준기구·단체**(ISO, ADL, IMS 등)**와 공동연구, 협력사업 추진** 등을 통해 국내 이러닝표준의 국제표준 반영 추진

□ **(산업적용)** 중소 이러닝기업의 이러닝표준에 대한 이해와 활용을 돕기 위해 **「이러닝표준 적용가이드라인」 개발·보급**

○ **이러닝표준과 R&D지원, 품질인증 등을 연계**하여 이러닝기업의 적극적인 표준 준수 유도

○ 권역별 **이러닝센터**를 통해 이러닝기업을 대상으로 **이러닝표준 실무교육, 제품적용** 등 지원

2-3. 이러닝 전문인력 양성

◈ 이러닝산업의 빠른 성장으로 전문인력 수요가 늘고 있으나, **이러닝 기업의 39.6%가 전문인력 부족**으로 어려움을 겪는 실정

* 이러닝 전문인력 부족현황('09) : (고급) 334명, (중급) 901명, (초급) 527명

○ **부족인력**의 **70.1%**가 **중·고급인력**으로 실무역량 갖춘 인재양성 미흡

☞ **산업현장에 필요한 전문인력 양성·공급체계 확립 통해 기업경쟁력 강화**

□ **(양성체계)** 주요 이러닝센터에 **'이러닝 아카데미'를 설치·운영**하여 이러닝 전문인력 양성과 산·학·연 협력 거점으로 활용

○ **이러닝기업·대학 공동**으로 다양한 **인재양성 프로그램**을 개발·운영

○ **학습이력관리시스템과 연계**, 전문인력의 **체계적 경력관리** 지원

□ **(고급인재)** 산업현장의 **실무인력**을 대상으로 **신기술, 표준, 시장동향 등 전문교육**을 제공, 최고급 이러닝 전문가로 성장 지원

* 기획·컨설팅, 교수설계, 콘텐츠개발, 시스템개발, 서비스운영 등 직무별 과정 운영

□ **(맞춤인재) 산·학 공동프로젝트, 멘토링 제도** 등을 지원하여 산업현장에서 필요로 하는 **맞춤형 인력양성** 추진

* 산·학 협력프로그램 운영시 참여인력(학생)이 해당기업에 고용될 수 있도록 연계

□ **(자격인증)** 전문분야/직무별 **이러닝 자격인증의 도입·체계화**를 추진하여, 이러닝산업 전문인력의 역량제고와 처우개선 도모

* 직무정의, 등급 등에 대한 기준마련, 자격인증에 따른 인센티브 부여방안 검토

** 직무분류(이러닝실태조사, '10.4) : 기획컨설팅, 교수설계, 콘텐츠개발, 시스템개발, 서비스운영

3 이러닝 활용 촉진

3-1. 산업분야 이러닝 활용 촉진

◈ 이러닝 시장의 42.8%('09)를 차지하는 **기업시장**은 **매년 10% 안팎의 꾸준한 성장**을 지속하는 추세

○ 이러닝 활용도의 **대·중소기업간, 업종간 격차는 심화**되는 실정

* 규모별 이러닝 도입률('09) : 대기업(300인 이상) 60.7%, 중소기업 3.5%
** 업종별 이러닝 도입률('09) : 금융 27.7%, 정보서비스 15.5%, 제조 2.1%, 건설 1.9%

☞ **중소기업과 산업훈련분야 이러닝 확산을 지원하여 산업수요 창출**

□ **(상생협력) 대기업이 보유·활용**하는 이러닝제품을 **중소 협력사와 공유**함으로써 중소기업의 경쟁력을 강화하는 상생 프로그램 운영

○ **대기업 산업지식·기술 전수**를 통해 중소기업 경쟁력 제고 도모

□ **(활용지원)** 권역별 **이러닝센터 중심**으로 **산·학·연 협의체**를 구성하여 **지역 중소기업**에 대한 **이러닝 보급·활용** 지원

○ 이러닝과 오프라인 훈련이 결합된 **블랜디드러닝**(Blended learning) **기반의 산업훈련 프로그램** 개발·제공

□ **(직업훈련)** 근로자의 직무능력 향상을 위한 **이러닝 훈련과정*의 품질관리를 강화**하고, 경쟁에 기반한 이러닝 훈련 확대

* 사업주직업능력개발금, 근로자수강지원금, 능력개발카드제 등을 통해 지원

○ IT기술 발달에 따른 기업과 근로자의 교육훈련환경 변화에 대응한 **이러닝 훈련과정의 중·장기 발전방향 모색**

○ **지식서비스업종**[*]을 대상으로 **'이러닝 산업훈련과정 시범사업'**을 추진하고, 타 업종으로 이러닝을 활용한 산업훈련 확산

* 디자인, 컨설팅, 연구개발전문업, 패키징, 패션, 프랜차이즈, 전시산업, 유통, 시험·분석, 이러닝, 에너지절약전문업 등 유망분야('07.8선정) 우선 지원

□ **(이트레이닝)** 고위험·고비용의 산업훈련을 대체하는 **이트레이닝** (e-Training)[*] **보급·확산**을 통해 새로운 이러닝 시장 창출

* 이트레이닝은 IT기술을 활용하여 고위험·고비용 산업훈련을 대체하는 가상훈련방식

< 이트레이닝 적용분야와 형태 >

구 분	공정분야	장비분야	전문기술분야
훈련형태	Job-aid Training	Blended Learning	Self-directed Learning
기술형태	증강현실, HMD 등	시뮬레이션, 4D시스템 등	가상현실, 특수장비 등
적용분야	원전, 플랜트, 정비	항공기, 선박, 중장비	의료, 도장, 용접
			

○ 용접, 도장, 원전 등 이트레이닝 **수요확대가 예상**[*]**되는 유망 분야를 발굴**하여 **기술개발 지원**

* 예상 시장규모 : 용접 250억원('15), 선박도장 450억원('15), 원전 550억원('18)

○ **'이트레이닝지원센터**[*]**'를 구축**하여 중소기업과 이공계 교육기관(마이스터고, 전문대 등)의 이트레이닝 활용지원, 신규수요발굴[**] 추진

* 이러닝센터 등 이트레이닝 지원을 위한 전문인력, 인프라를 보유한 기관중 선정
** 산업별 작업공정분석을 통해 적용분야를 발굴하고, 직무수준·훈련요구 조사 실시

○ 수요기업, 산업훈련기관 등을 대상으로 **이트레이닝 세미나, 전시·체험전을 개최**하여 산업현장에 도입 확산 유도

3-2. 공공분야 이러닝 도입 확대

◈ 공공기관의 이러닝 도입률은 **76.4%**('09)로서 **정부의 이러닝 보급·확산 정책**에 따라 단기간에 큰 폭으로 확대

* 공공기관 이러닝 도입률(%) : ('05) 43.0 → ('06) 47.9 → ('07) 56.9 → ('08) 59.4 → ('09) 76.4

○ 개별 기관의 **이러닝 투자**, 이러닝을 활용한 **공공서비스**는 **미흡**

☞ **공공부문의 이러닝 투자확대, 이러닝 기반의 대국민 서비스 강화 추진**

□ **(투자확대)** 이러닝 도입 확산을 위해 **공공기관의 이러닝 투자를 지속적으로 확대**하도록 **권장·홍보**

* 공공기관의 교육훈련시 이러닝을 활용·시행토록 권장(「이러닝산업발전법」)

< 공공부문 교육훈련의 이러닝 비중('09) >

(단위 : %)

구 분	중앙정부기관	광역지자체	기초지자체	기타공공기관	전체
과정운영 비중	30.2	28.1	34.1	29.7	30.2
사업예산 비중	15.5	11.8	13.2	14.8	14.8

* 자료 : 2009년 이러닝산업실태조사(정보통신산업진흥원)

□ **(민원서비스)** 자격·면허 보수교육, 안전·보건교육 등 **공공기관이 시행하는 대국민 교육과정**에 **이러닝을 활용**하여 국민편의 제고

○ 공공기관이 생산한 각종 **서적·강연·방송자료 등을 이러닝화**하여 **무료로 제공**하여 지식의 재활용(One Source Multi Use) 촉진

□ **(정책홍보)** 이러닝을 활용하여 복지·교육·조세 등 **국민의 실생활과 관련된 정책**을 알기 쉽게 안내·홍보

* 각 부처 홈페이지, G4B 사이트 등을 통해 대국민 서비스 제공

3-3. 취약계층 이러닝 활용 지원

◈ 이러닝은 **지역·계층간 지식정보격차를 해결**하기 위한 대안으로서, 교육복지를 통한 공정한 사회 조성에 기여

○ 그간 기업교육·공교육에 치중, **취약계층*에 대한 지원은 미흡**

* 다문화가정, 장애인, 장기 입원환자 등 정규교육 접근이 어려운 계층

☞ **다문화가정·장애인 등 취약계층의 이러닝 활용 지원으로 공정사회 실현**

□ **(다문화가정)** 다문화가정, 외국인근로자를 대상으로 **우리 문화와 역사, 한글** 등 이러닝 교육 지원

* 국내 체류 외국인은 총 86.5만명으로 노동자 40만명, 취학대상 외국인 자녀 2만명, 국제결혼이주여성 6.2만명 등으로 구성('06)

○ **이러닝센터**가 지역별 **다문화가정지원센터, 외국인근로자지원센터**와 연계하여 이러닝 개발·보급

□ **(장애인)** 언어·청각장애 학생의 학습지원을 위한 **특수 이러닝 교육 프로그램**을 개발, **특수교육전문포털**(에듀에이블)과 **연계·운영**

○ 특수교육현장 교사들의 **장애학생 지도를 위한 직무훈련**을 이러닝으로 개발하여 보급

□ **(학습소외자) 장기 입원환자, 만성질환자** 등을 위해 정규·비정규 교육을 받을 수 있도록 병원 등에 **이러닝 학습시스템 보급**

○ **학습이력관리시스템과 연계**함으로써 학습소외자가 이러닝을 활용하여 자격·학위를 취득할 수 있는 방안 검토

4 이러닝산업 해외진출 확대

4-1. 이러닝 수출 활성화

◈ 국내 이러닝기업은 세계시장의 4.1%에 불과한 내수시장에 머물러 **글로벌 경쟁력이 취약**하고, 과당경쟁으로 인해 **성장 정체**

* 2.1조원 규모의 내수시장에서 1,368개 이러닝기업이 경쟁, 평균매출 15.3억원 수준('09)
** 해외시장 진출실적이 있는 이러닝기업은 전체의 3.7%(51개)에 불과('09)

☞ **해외진출 중점국가를 선정, 현지화를 통한 전략적 시장진출 추진**

□ **(협의회) '이러닝산업해외진출협의회'**(이러닝산업발전위원회 산하)를 구성하여 이러닝기업의 해외진출 위한 **범부처 지원체계 구축**

* 중장기전략 수립, 중복·유사제도 정비, 정보공유 등 효율적 해외진출지원 도모

○ **현지 시장현황, 산업·교육제도 등을 조사·분석**하여 해외진출 중점대상 국가를 선정하고, 세부 진출전략 마련

□ **(현지화)** 해외진출 중점대상 국가별 **수출 유망 이러닝제품을 발굴**하여 번역, 플랫폼 변환, 캐릭터 개발·전환, 테스트 등 **현지화 지원**

○ **현지 파트너 이러닝기업·교육기관**을 선별하여 현지화 공동 추진

□ **(마케팅)** 이러닝기업으로 구성된 **'이러닝시장개척단'을 파견**, 현지 수출상담회 개최 등 비즈니스 매칭 기회 제공

* KOTRA의 현지 비즈니스센터(KBC)와 협력하여 현지 바이어·기업 유치 지원

○ **해외 전시·박람회 참가 지원**, 정기적인 **해외 이러닝 시장정보 제공** 등 이러닝기업의 해외마케팅 활동 지원

4-2. 글로벌 교류협력 확대

◈ 매년 **이러닝 국제박람회*** **개최, 개도국 이러닝 초청연수** 등 해외 기업·정부 등과 지속적인 교류협력 추진

* 2010 이러닝국제박람회 : 21,000명 참관, 국내기업 70개 참가, 해외기업 25개 참가

○ 양적 교류확대에서 벗어나 **실질적 성과를 도출**하는 방식으로 전환 필요

☞ **글로벌 교류협력의 내실화를 통해 이러닝기업의 해외진출 기반조성**

□ **(국제박람회)** 제품전시 위주의 現 **이러닝 국제박람회***를 글로벌 비즈니스의 장으로 전환, **아시아 최대의 이러닝 마켓**으로 육성

* '10년 이러닝박람회는 9개국 95개 기업·기관, 관람객 21,150명 참가('10.9월, COEX)

○ **세계적 이러닝박람회*와 제휴**, 인지도 제고와 글로벌 브랜드화 추진

* 미국 ASTD, 영국 BETTShow, 독일 EDUCA, 일본 e-Learning World, 등

□ **(국제컨퍼런스) 글로벌 이러닝 트렌드·이슈를 선도**하는 학술행사로 육성

○ 이러닝 산·학·연·관 분야별 전문가 교류와 인적 네트워크 확대

□ **(개도국지원)** 개도국 정부·공공기관의 이러닝산업 담당자를 대상으로 **국내 초청연수를 지원**하여 우리나라 **이러닝 기술·표준 전수**

○ **협력 네트워크를 구축**함으로써 국내기업의 **현지시장 진출기반 조성**

□ **(국제기구) 국제기구*** **산하**에 이러닝 분야 **전문가 워킹그룹, 글로벌 커뮤니티** 등 설치·운영 추진

* UNESCO, APEC, FEALAC(동아시아·라틴아메리카 협력포럼) 등 우선 검토
** 이러닝 이슈연구, 통계조사, 전문가 교환, 정보공유 등 글로벌 교류 확산

Ⅳ. 추진일정

정책과제	추진일정 '11 '12 '13 '14 '15	소관부처
1 이러닝산업 생태계 개선		
1-1. 공정한 시장환경 조성		
이러닝 표준계약제도 보급		지경부·교과부·문화부
이러닝 표준약관 보급		지경부·교과부·문화부
이러닝 분쟁조정기구 기능강화		지경부·문화부
지적재산권 제도 개선		지경부·교과부·문화부
1-2. 이러닝산업 인프라 구축		
이러닝센터 지정·운영		지경부·교과부
지식공유 인프라 조성		지경부·교과부·문화부
이러닝 학습이력관리 지원		지경부·교과부
이러닝 관련 조사연구		지경부·교과부
이러닝산업포럼 운영		지경부
1-3. 이러닝기업 창업·성장 지원		
이러닝 창업 지원		지경부·중기청
통합 이러닝품질인증 체계 운영		지경부·교과부·고용부
우수 이러닝사업자 인증제 도입		지경부·교과부
2 기술혁신 역량강화와 창의적 인재양성		
2-1. 이러닝R&D 활성화		
이러닝 중장기 기술로드맵 수립		지경부·교과부
이러닝 원천·융복합기술개발		지경부·교과부·문화부
이러닝 테스트베드 구축		지경부·교과부
산학연 기술교류 강화		지경부·교과부
2-2. 이러닝 표준화 대응		
국내외 이러닝 표준 개발		지경부·교과부
이러닝 표준 활용지원		지경부·교과부

정책과제	추진일정 '11	'12	'13	'14	'15	소관부처
2-3. 이러닝 전문인력 양성						
이러닝아카데미 설치·운영						지경부·교과부
이러닝 산업인력 전문교육						지경부·교과부
맞춤형 인력양성 추진						지경부·교과부
이러닝 자격인증제도 도입						지경부·교과부·고용부
3 이러닝 활용 촉진						
3-1. 산업분야 이러닝 활용 촉진						
대중소 이러닝 공동활용체제 구축						지경부
중소기업 이러닝 활용지원						지경부
직업훈련 프로그램 강화						지경부·고용부
이트레이닝 보급·확산						지경부
3-2. 공공분야 이러닝 도입 확대						
공공기관 이러닝 투자 확대						지경부·행안부
민원서비스의 이러닝화						지경부
정책홍보의 이러닝화						지경부
3-3. 취약계층 이러닝 활용 지원						
다문화가정 이러닝 지원						지경부·교과부
장애인 이러닝 지원						지경부·교과부
학습소외자 이러닝 지원						지경부·교과부
4 이러닝산업 해외진출 확대						
4-1. 이러닝 수출 활성화						
이러닝해외진출협의회 구성·운영						지경부·교과부·문화부
이러닝제품 현지화 지원						지경부
이러닝기업 해외마케팅 지원						지경부
4-2. 글로벌 교류협력 확대						
국제박람회·컨퍼런스 강화						지경부·교과부·문화부
개도국 이러닝 교류·지원						지경부·교과부
국제기구 협력네트워크 구축						지경부·교과부