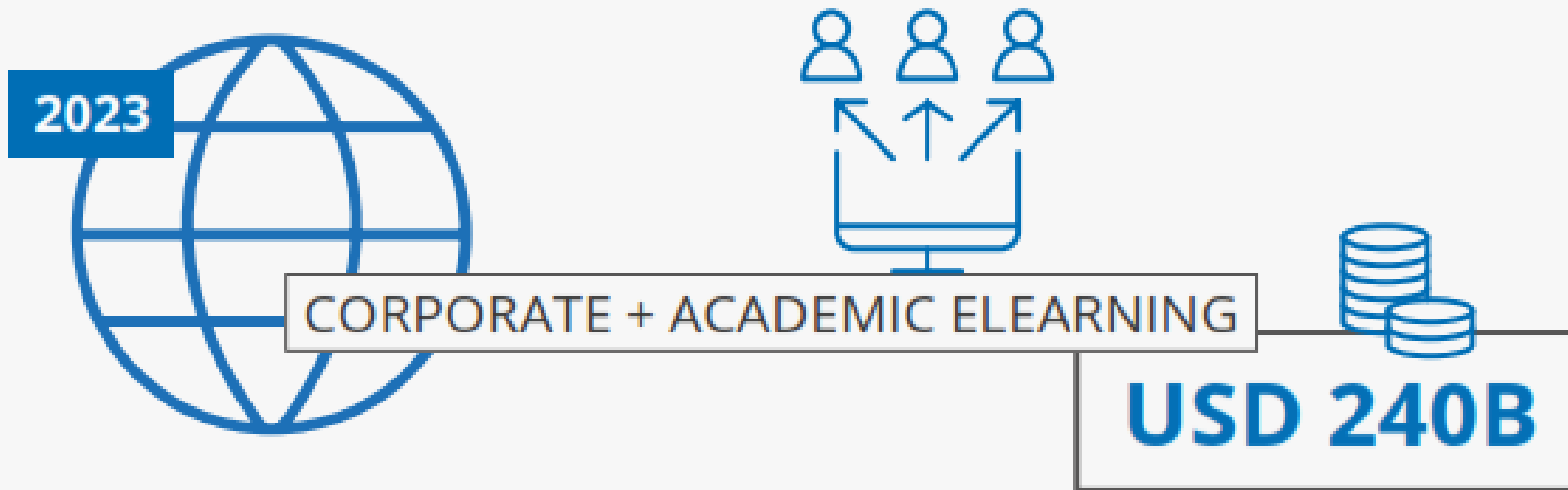




آموزش های مجازی و فرصت های مشارکت دانشگاهی

ظرفیت درآمدی صنعت آموزش های مجازی

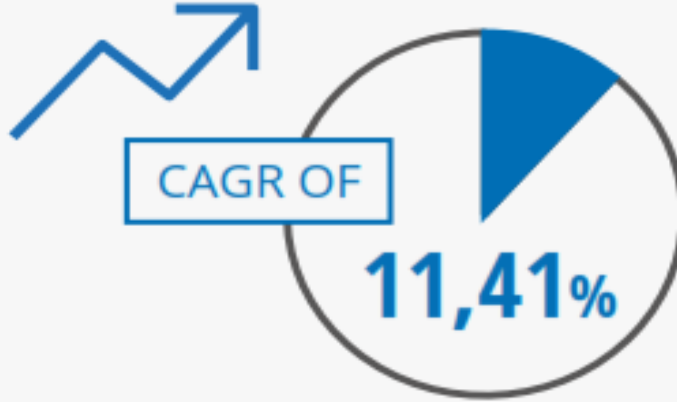
• ۱۵۰ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۵ - متوسط رشد ۵٪



GLOBAL CORPORATE ELEARNING MARKET



2016-2020



USD 31 BILLION



OFF-THE-SHELF
COURSES

READY TO USE



BESPOKE OR
CUSTOM COURSES

SPECIFICALLY DESIGNED
OR TAILOR MADE TO MEET
BUSINESS REQUIREMENTS

- روش های تامین آموزش
- مشارکت با سایر نهادهای آموزشی داخلی
- از طریق همکاری با مراکز آموزش مجازی بین المللی
- از طریق بسته های آموزشی آماده (آموزشی های آماده آنلاین)

دلایل گرایش به آموزش های مجازی

□ فن آوری های SMAC

□ اجتماعی

□ موبایل

□ تحلیلی

□ رایانش ابری

□ تغییر نگرش افراد به سوی خودآموزی به منظور اهداف حرفه ای (شغلی)

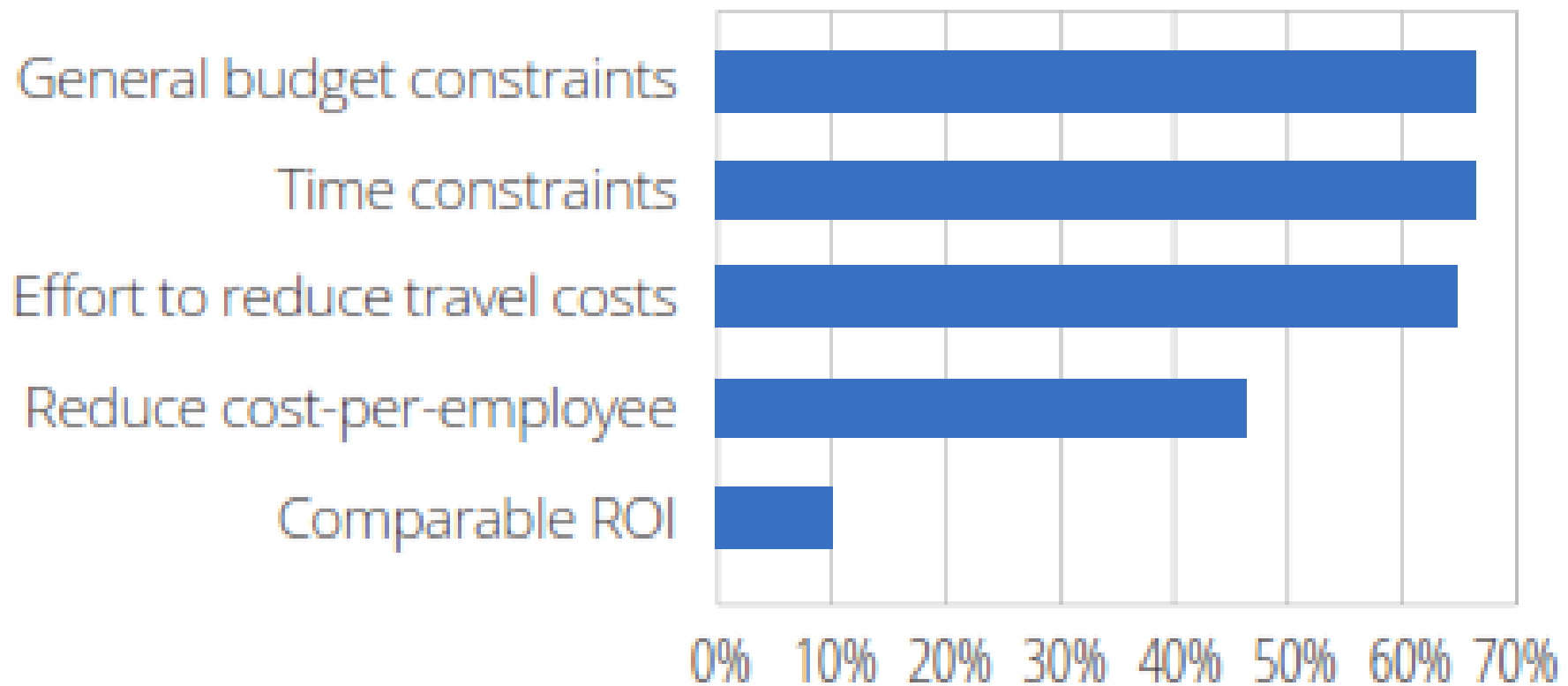
□ ۷۳٪ افراد

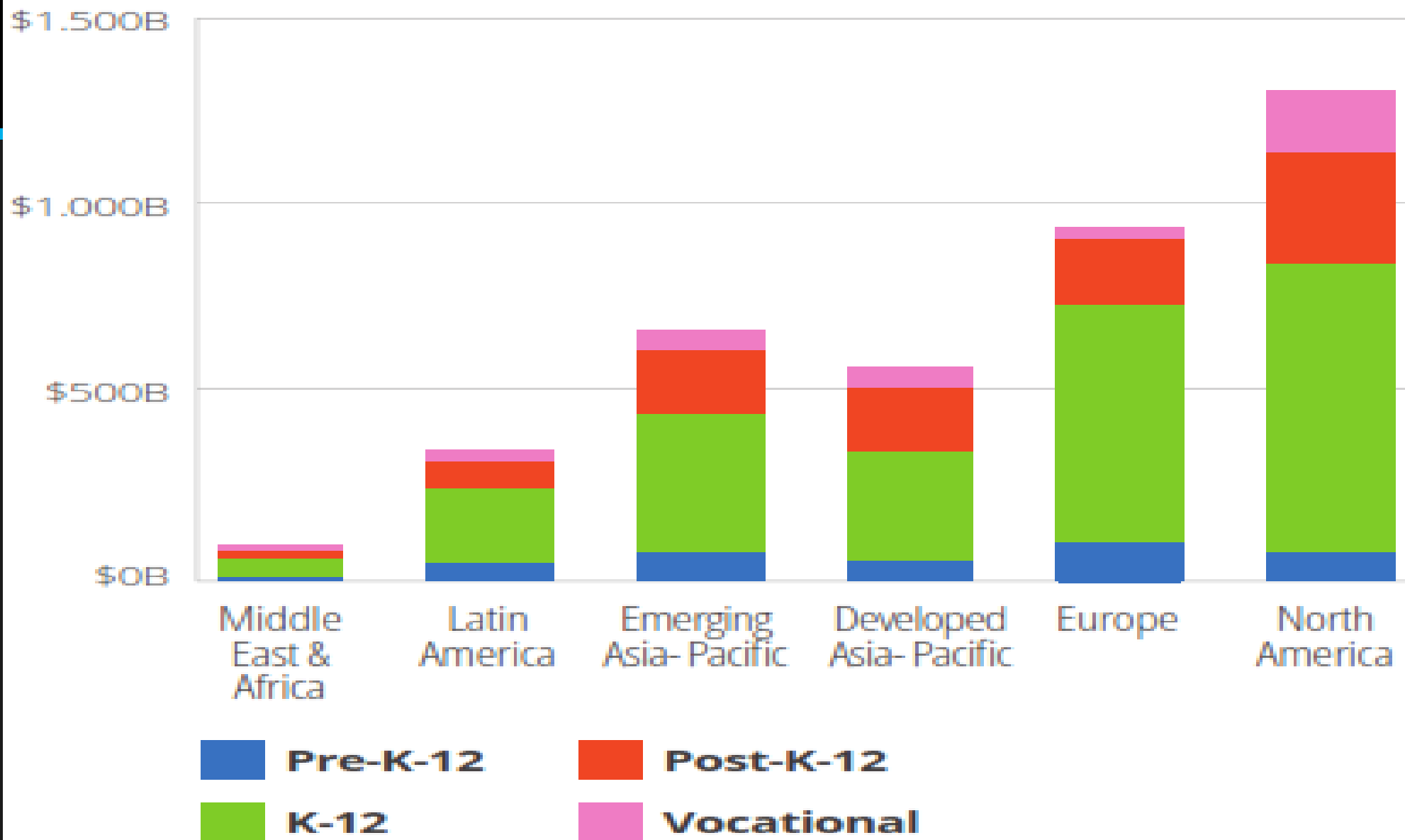
□ به دنبال یادگیری مهارت های مختلف به طور مداوم در طول زندگی هستند

□ ۶۳٪ افراد

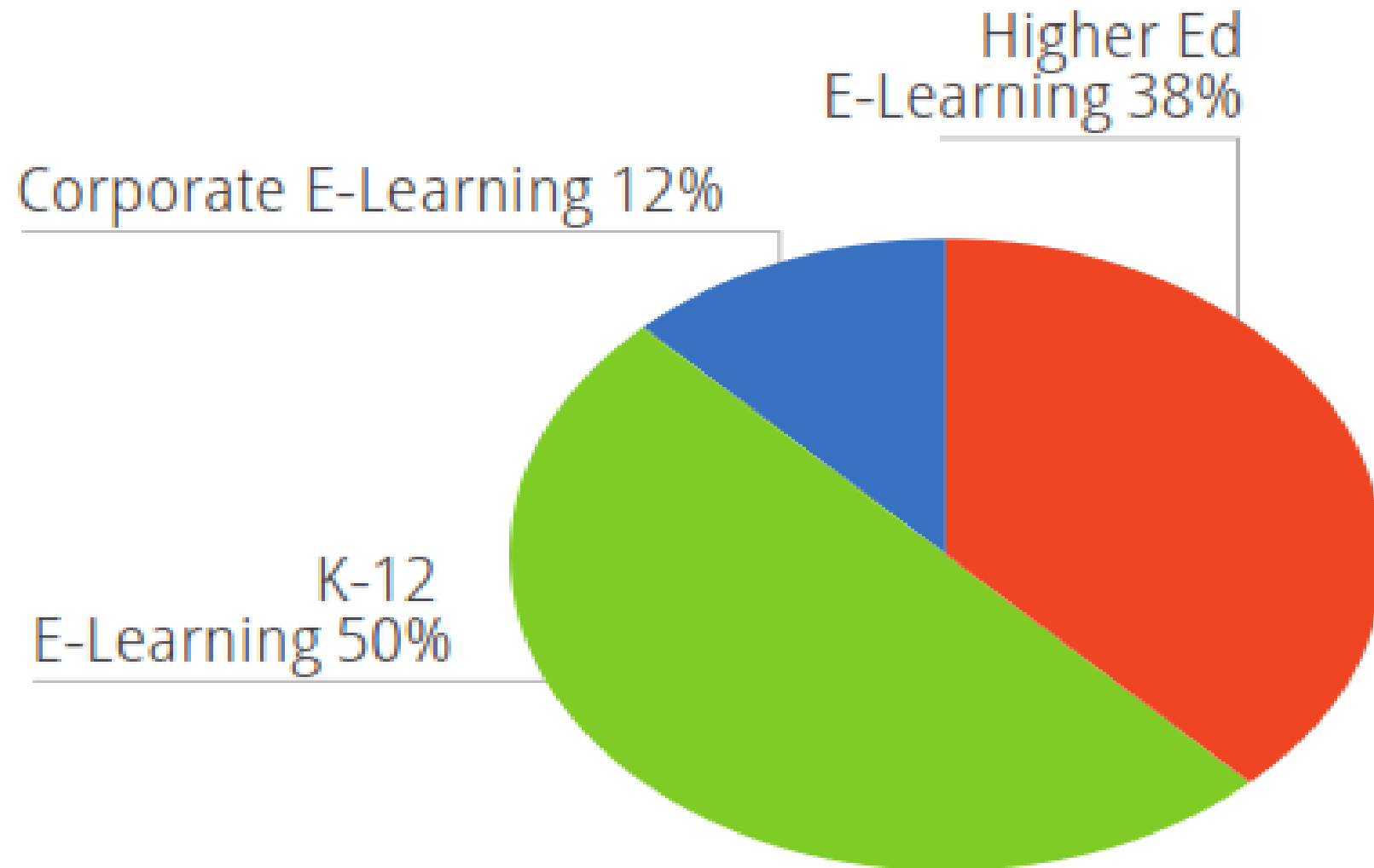
□ یادگیری را تنها به منظور اهداف حرفه ای (شغلی) خود دنبال می کنند

Top Drivers of Shift to Tech-based Learning

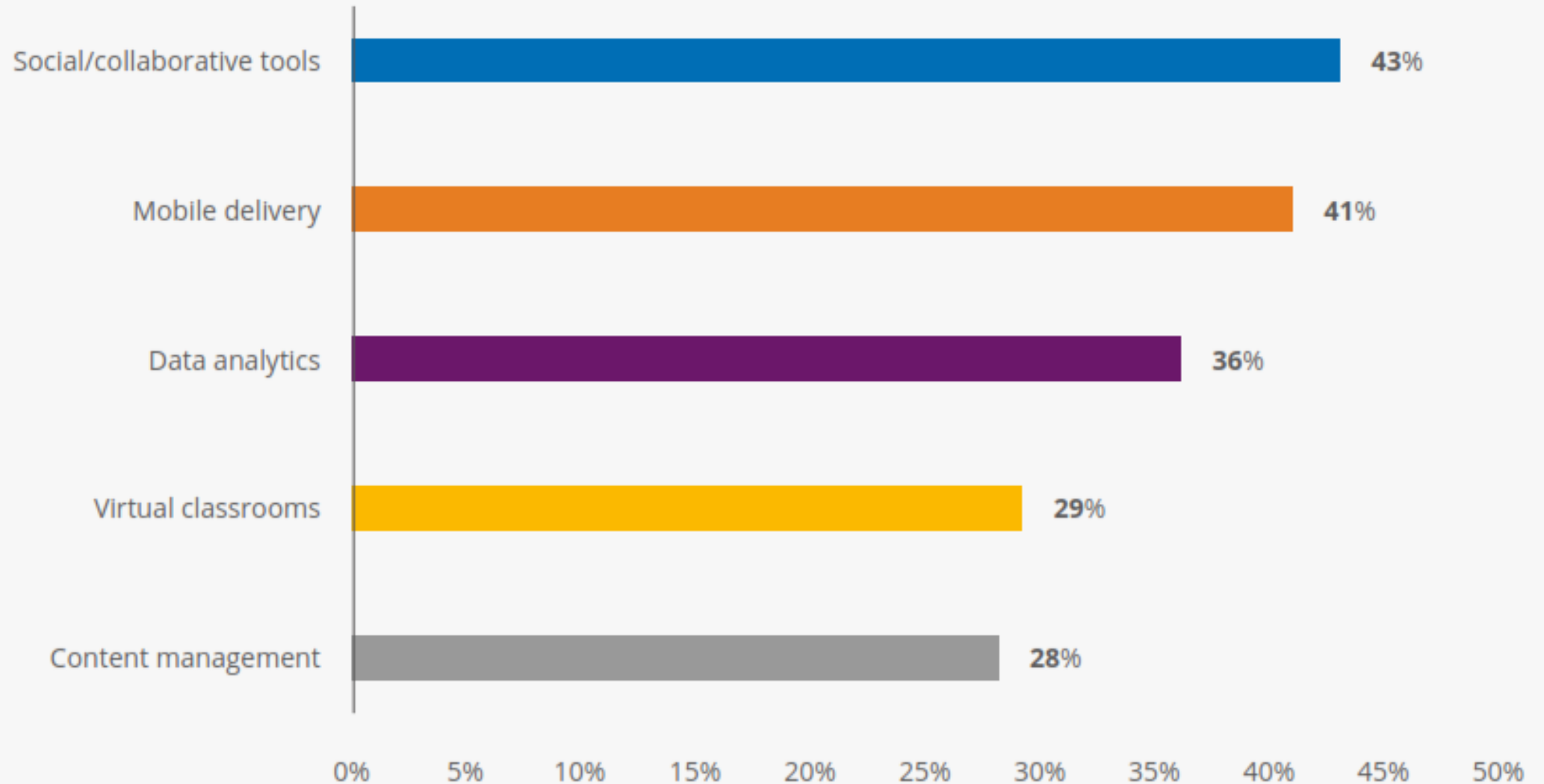




E-Learning 2012-2017 Growth (CAGR)



TOP 5 LEARNING TECHNOLOGY PRIORITIES



SOCIAL-ENABLED LEARNING PROCESS

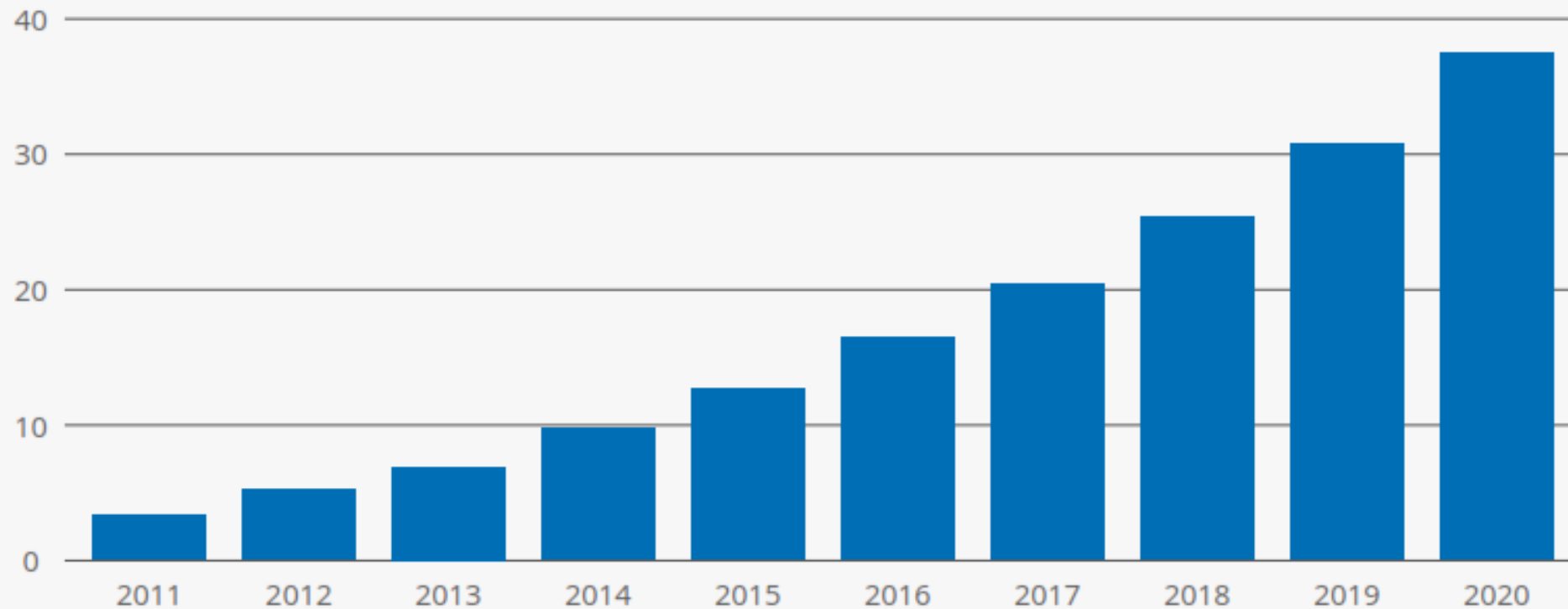
- مبتنی بر نظریه ارتباطات جمعی
- در چنین محیط هایی افراد پیش و پس از آموزش به تبادل اطلاعات با خود یا با مربی می پردازند
- همگام با آموزش یا پس از آن **رصد** می شوند
- در حاضر شخصی سازی آموزش ها در محیط های جمعی حائز اهمیت است تا آموزش ها خاص نیازهای دانشجو شود
- حرکت از مدل آموزش از **پیش معین شده** به سوی **مدل انطباق پذیر** در آموزش
- همانند ایده **شخصی سازی** صفحات در فیس بوک
- در حال حاضر یکی از مهمترین روندها در محیط های آموزش جمعی، **موتورهای پیشنهاددهنده** هستند که با توجه به خرد جمعی (حرکت سایرین) **گام های بعدی** را به شما پیشنهاد می دهند
- مانند ایده آمازون در انتخاب کتاب

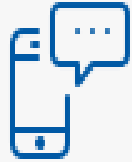
- پیش بینی بر آن است نرم افزارهای آموزشی بر مبنای مدل انطباق پذیر رشد چشم گیری (در حدود ۳۱٪) تا سال ۲۰۲۰ داشته باشند

MOBILE LEARNING

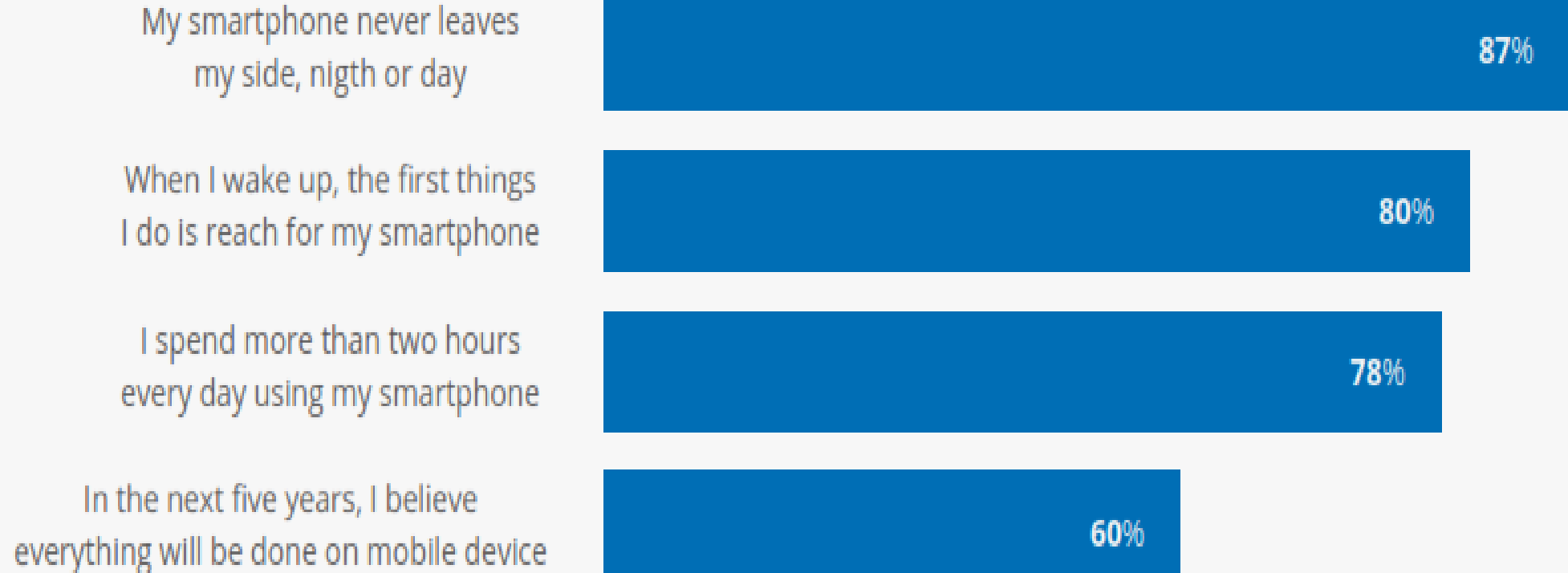
MOBILE LEARNING MARKET BY 2020

\$38B





87% = "Smartphone Never Leaves My Side"



MICROLEARNING



- آموزش های موضوعی **چند دقیقه ای** هستند.
- اغلب به شکل چند رسانه ای هستند
- قابلیت ارائه بر روی موبایل، تبلت، کامپیوتر را دارند.
- این نوع آموزش را در **لحظه نیاز** (JIT) می نامند.
- مانند یوتیوب

Massive open online course

- مبتنی بر دو فلسفه است
- جمعی (Cmoocs)
- سنتی (Xmoocs)
- اغلب با مشارکت نهادهایی چون شرکت های سرمایه گذار، دانشگاه های معتبر، نهادهای حرفه ای انجام می شود
- مدارک صادره اغلب به صورت حرفه ای است و ارزش دانشگاهی ندارد
- دانشگاه های بزرگی در کانادا، مکزیک و اروپا مشارکت های حرفه ای با شرکت های سرمایه گذار بزرگ امریکایی دارند.

Educational Data Analytics Technologies

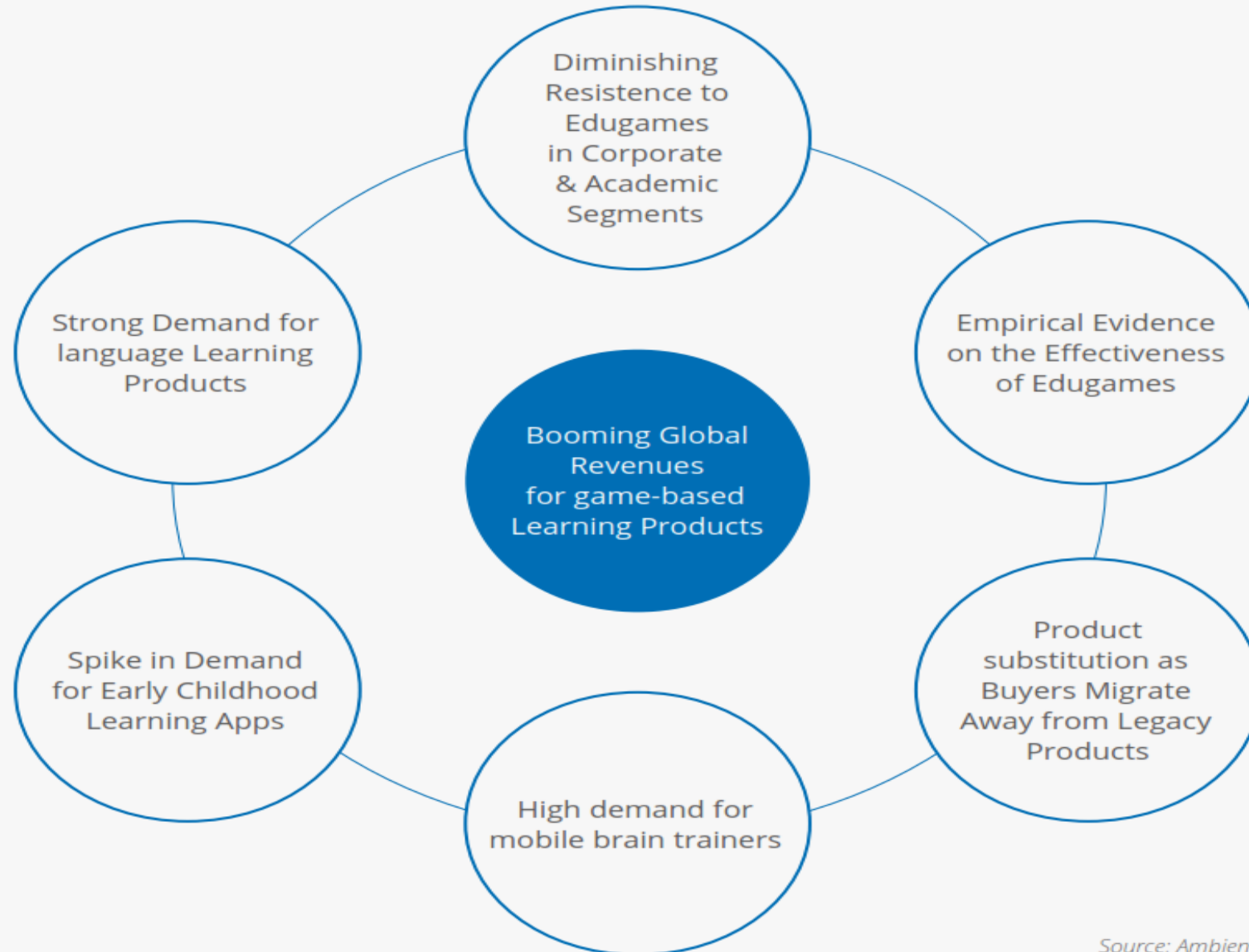
teaching Analytics □

□ روش ها و ابزارهایی به منظور تنظیم و سنجش سرفصل های تدریسی، منابع، زمانبندی ارائه

Learning Analytics □

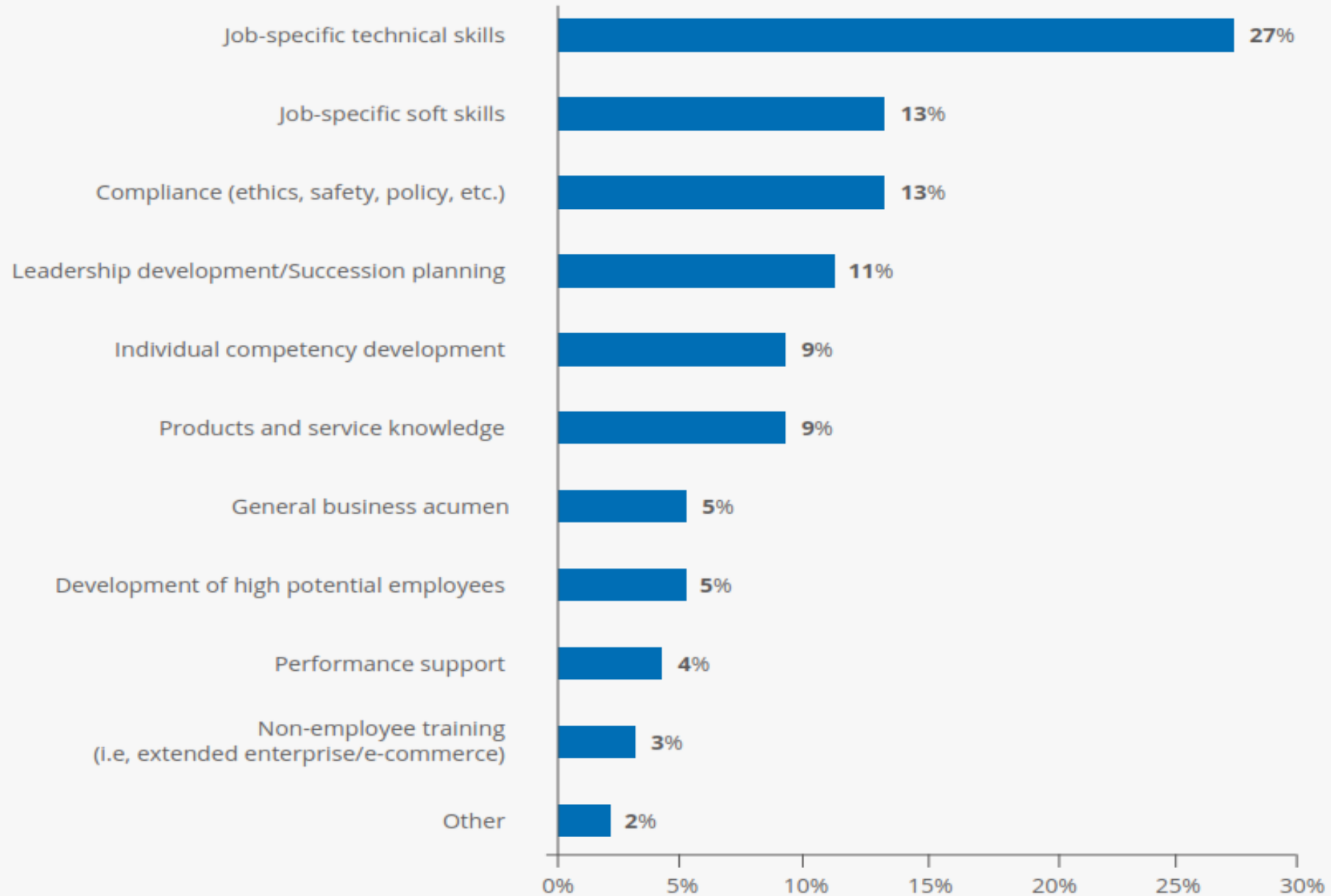
□ اندازه گیری، ثبت و گزارشگری اطلاعات شخصی و آموزشی (فعالیت های آموزشی طی دوره ها)
دانشجویان و ارزیابی و تحلیل، پیشنهاد در خصوص ضعف ها و قوت ها و روش های رفع

GAME-BASED LEARNING



Source: Ambient Insight

TRAINING BREAKDOWN BY TOPIC





COURSE
DISTRIBUTION
BY SUBJECTS

○
16.8%
Business
& management

○
7.44%
Programming

○
9.74%
Computer
Science

○
4.09%
Mathematics

○
8.27%
Health
& Medicine

○
10.8%
Social
Sciences

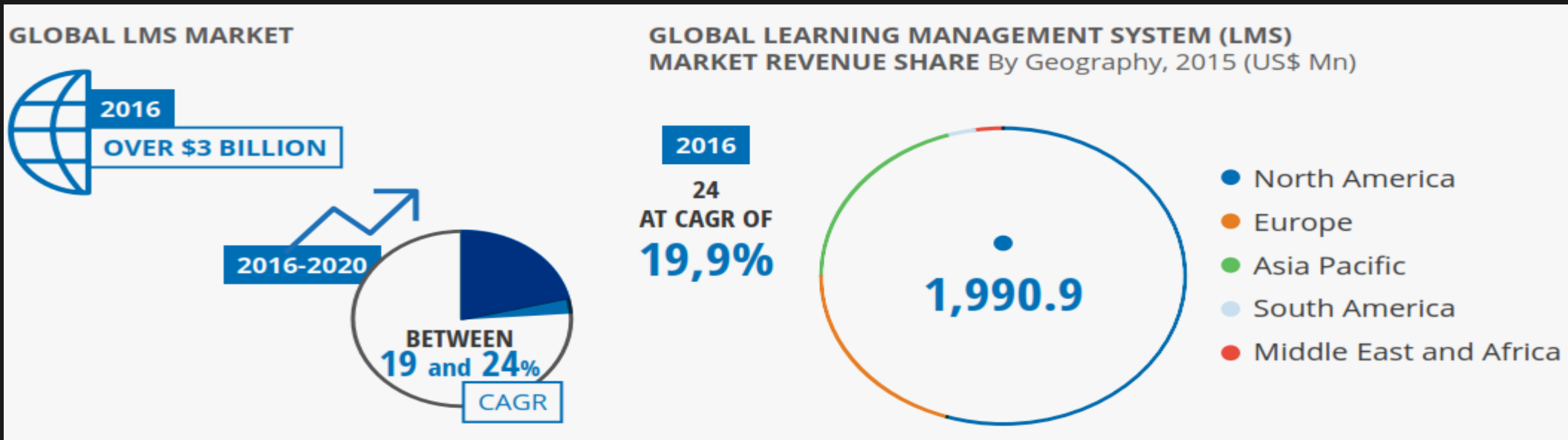
○
6.11%
Engineering

○
9.36%
Education
& Teaching

○
11.3%
Science

شرایط لازم برای مشارکت دانشگاه ها

- انسجام بازار آموزش و جهت دادن آموزش های حرفه ای تخصصی ، شرکتی، اجتماعی و توسعه مهارت های زندگی به مشارکت های خاص دانشگاه، انجمن های حرفه ای و شرکت های سرمایه گذاری (بستر سازی قانونی)
- توسعه نرم افزارهای مدیریت آموزش (LMS) (شامل SaaS) برای پشتیبانی الگوهای آموزشی
- توسعه نرم افزارهای توسعه محتوای آموزشی



□ فرصت قانونی :

□ قانون برنامه پنج ساله ششم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی (ماده ۸)

□ دولت موظف است:

□ سازمان دهی نظام مالی و محاسباتی:

□ تهیه نرم افزار حسابداری بر مبنای حسابداری تعهدی

□ تهیه صورت های مالی تلفیقی

□ ارتقا نظام نظارت مالی با نظام بودجه ریزی بر مبنای عملکرد

□ تدوین بسته آموزشی نظام حسابداری بخش عمومی