

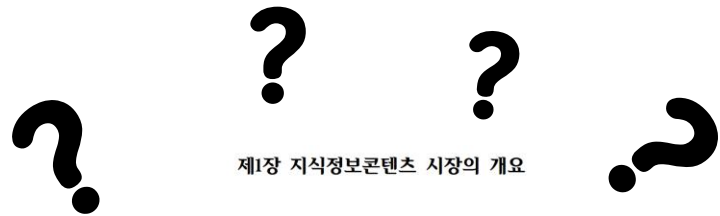


# 모바일 콘텐츠의 미학

## 지식정보조



# 지식정보란?



## 제1장 지식정보콘텐츠 시장의 개요

### 제1절 지식정보콘텐츠 시장의 정의와 특성

#### 1. 지식정보콘텐츠 시장의 정의

##### 가. 지식정보콘텐츠 시장의 정의

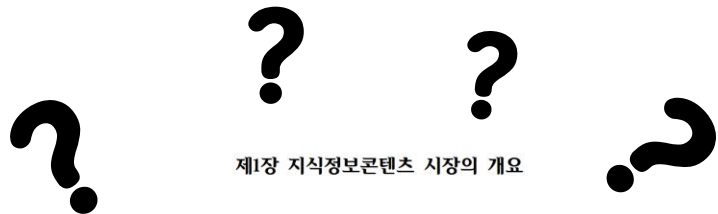
본 연구에서 지식정보콘텐츠는 ① 이러닝, ② 정보콘텐츠, ③ 솔루션의 세 가지를 포괄하는 것으로 규정하고자 한다.

첫째, 이러닝이란 “전자적 수단, 정보통신 및 전자기술을 활용하여 이루어지는 학습을 의미하며, 단순히 인터넷이나 디지털 매체에 제공되는 정보나 강의 내용뿐만 아니라 다양한 학습활동까지 포괄하는 개념으로 통용된다”. 이러닝은 전통적인 교육 방식을 보완하는 방안으로 도입되었는데, 이는 시간상의 제약이 없는 교육 및 훈련이 가능하다는 점뿐 아니라 경우에 따라서는 교육에서의 생동감과 피교육자의 참여도와 몰입도를 증대시킬 수 있다고 평가된다. 또한 비용 절감의 측면에서 대안으로 제시되기도 한다.

이러닝은 온라인을 활용한 교육만을 일컫는 협의의 개념으로부터 시작하여 교육에 IT를 활용하는 활동을 전반적으로 포괄하는 광의의 개념으로 확장되어 왔으며, 그 때에 또한 과거 컴퓨터만을 고려하였던 데에서 모바일 및 유비쿼터스 디바이스를 포괄하는 방향으로 확장되어가고 있다. 이를 도시화하면 다음과 같다.

# 지식정보는 어렵다?

# 지식정보란?



## 제1장 지식정보콘텐츠 시장의 개요

### 제1절 지식정보콘텐츠 시장의 정의와 특성

#### 1. 지식정보콘텐츠 시장의 정의

##### 가. 지식정보콘텐츠 시장의 정의

본 연구에서 지식정보콘텐츠는 ① 이러닝, ② 정보콘텐츠, ③ 솔루션의 세 가지를 포괄하는 것으로 규정하고자 한다.

첫째, 이러닝이란 “전자적 수단, 정보통신 및 전자기술을 활용하여 이루어지는 학습을 의미하며, 단순히 인터넷이나 디지털 매체에 제공되는 정보나 강의 내용뿐만 아니라 다양한 학습활동까지 포괄하는 개념으로 통용된다”. 이러닝은 전통적인 교육 방식을 보완하는 방안으로 도입되었는데, 이는 시간상의 제약이 없는 교육 및 훈련이 가능하다는 점뿐 아니라 경우에 따라서는 교육에서의 생동감과 피교육자의 참여도와 몰입도를 증대시킬 수 있다고 평가된다. 또한 비용 절감의 측면에서 대안으로 제시되기도 한다.

이러닝은 온라인을 활용한 교육만을 일컫는 협의의 개념으로부터 시작하여 교육에 IT를 활용하는 활동을 전반적으로 포괄하는 광의의 개념으로 확장되어 왔으며, 그 매체 또한 과거 컴퓨터만을 고려하였던 데에서 모바일 및 유비쿼터스 디바이스를 포괄하는 방향으로 확장되어가고 있다. 이를 도시화하면 다음과 같다.

# 지식정보는 ~~어렵다?~~



“우리가 매일 대화하고  
나누고 쓰는 모든 정보”

# 지식정보의 “미학”?



지식정보는 오랜 시간 동안  
각기 다른 매체와 함께 발전해왔다.

# 지식정보와 모바일

**모바일 : 움직일 수 있는**

현대 사회에서 가장 효과적이며  
우리의 생활에 밀접해 있는  
정보지식 전달 수단



# 우리의 목표

지식정보가  
모바일 시대에



어떻게  
향유되고 있는가

# 그래서,



여러분의  
스마트폰을  
들어주세요



**aboutmobile.github.io**

