



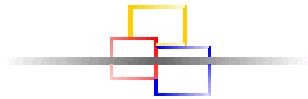
e – 비즈니스 응용



제1절 전자정부

제2정 인터넷 뱅킹

제3절 e-Learning



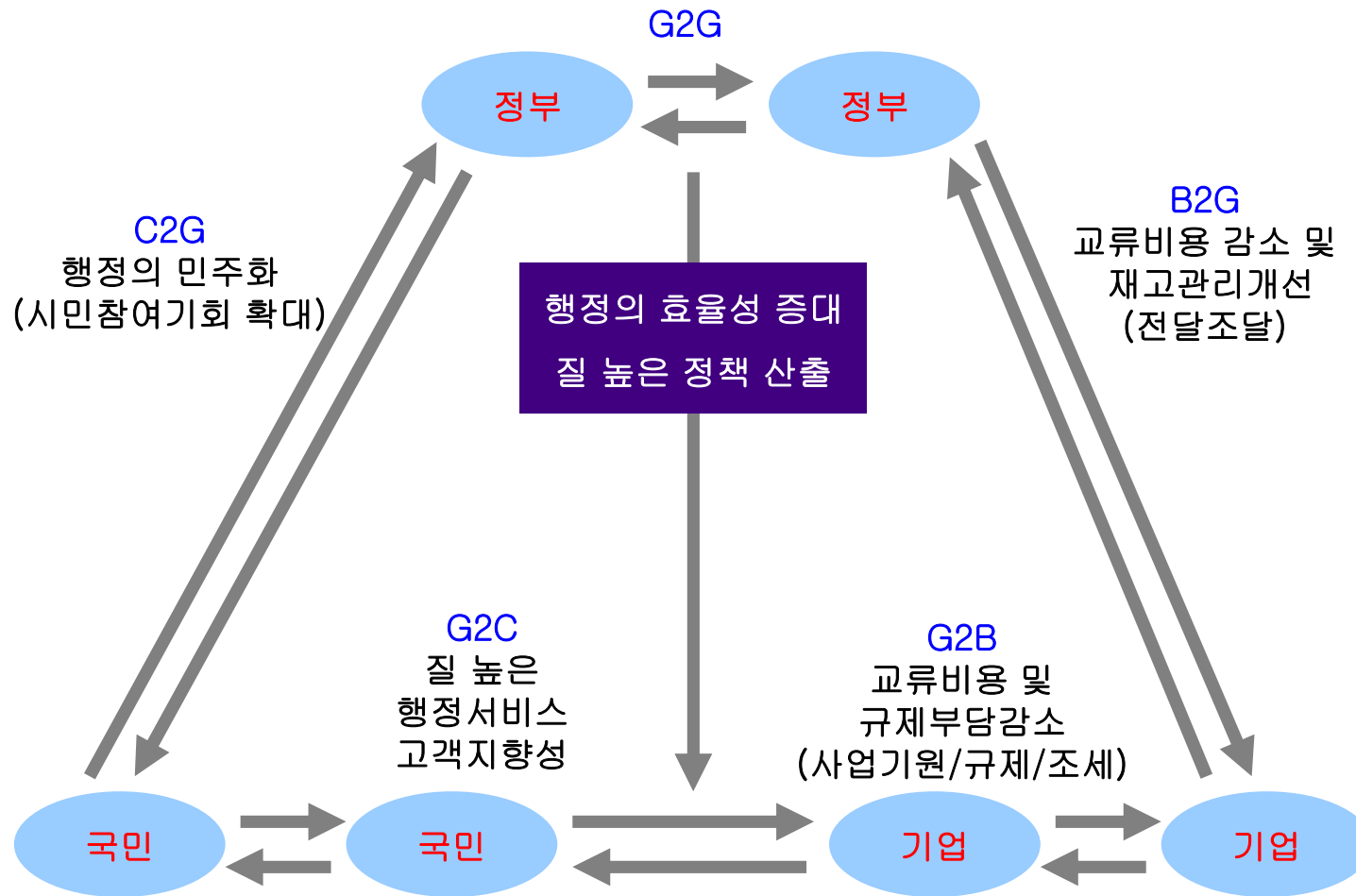
전자정부란?

- 정보기술을 이용하여 정부의 행정조직, 업무, 시스템을 효율적으로 개혁하여 국민에 대한 정부의 각종 정보 및 행정 서비스를 최상의 수단으로 제공할 수 있는 고객 지향적이고 반응적인 정부

제 1 절 전자정부



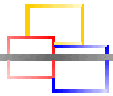
전자정부의 역할과 범위



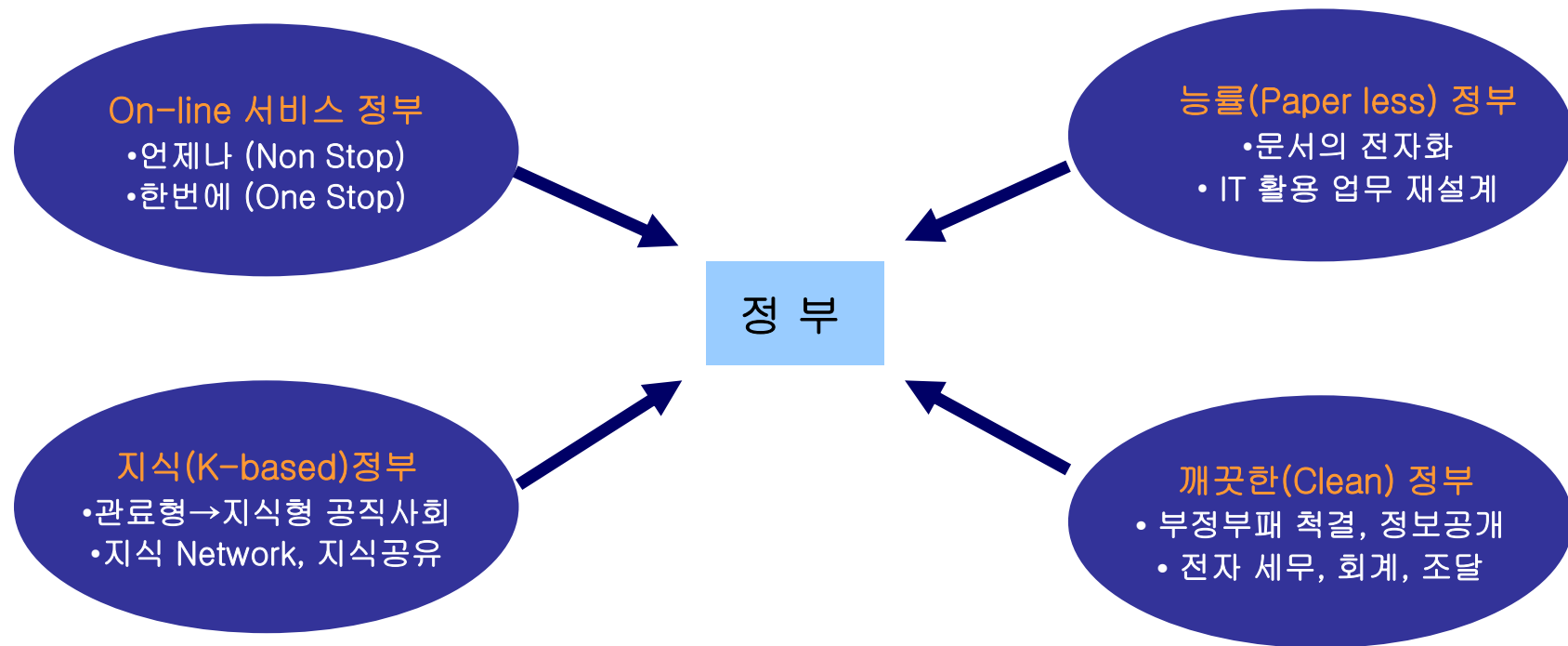
3-4
전자정부의 역할과 범위



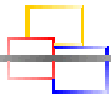
동익대학교
DONG-EUI UNIVERSITY



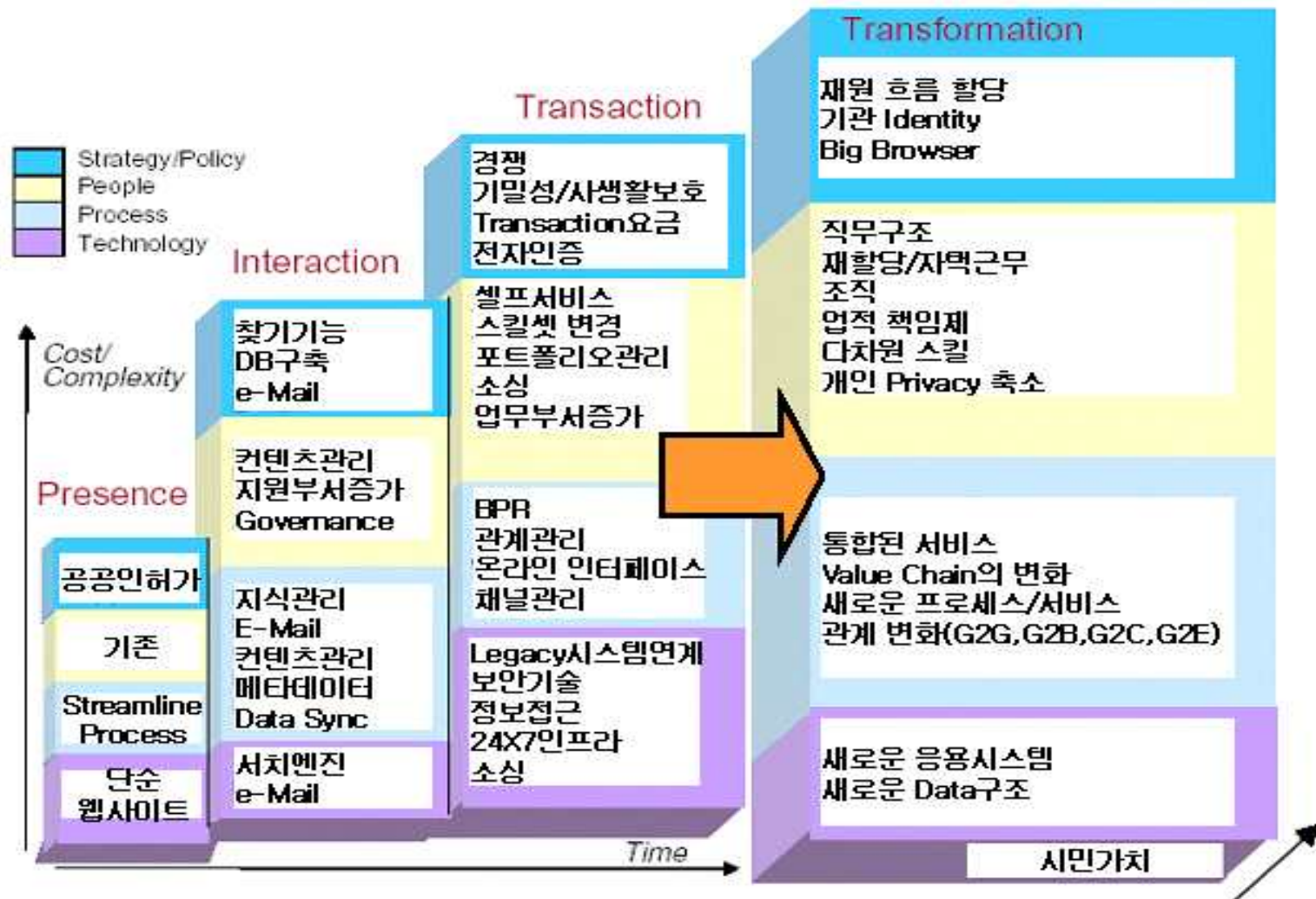
전자정부의 4가지 개념적 요소



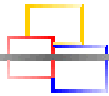
제 1 절 전자정부



전자정부의 진화단계

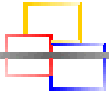


제 1 절 전자정부



전자정부에서의 정부운영방식 변화

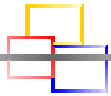
기존의 정부	전자정부
<ul style="list-style-type: none"> • 관 중심, 관 편의 위주의 행정 - 국민을 관리 • 통제 대상으로 보는 행정 	<ul style="list-style-type: none"> • 시민중심, 시민편의위주의 행정 - 국민이 정부의 주인으로서 정책에 직접 참여할 수 있고, 국민을 봉사 및 서비스 대상으로 보는 행정
<ul style="list-style-type: none"> • 시간과 공간의 제약이 있는 행정 - 행정기관을 방문해야만 서비스를 받을 수 있는 행정 	<ul style="list-style-type: none"> • 시간과 공간의 제약이 없는 행정 - 행정기관을 방문하지 않고도 대부분의 서비스를 받을 수 있는 행정
<ul style="list-style-type: none"> • 책임소재가 불분명한 행정 - 불투명한 행정 - 예측이 어려운 행정 - 상호 불신하는 행정 - 면대면 접촉이 있어야 하는 행정 	<ul style="list-style-type: none"> • 책임소재가 분명한 행정 - 투명한 행정 - 예측 가능한 행정 - 상호 신뢰하는 행정 - 면대면 접촉이 없어도 되는 행정
<ul style="list-style-type: none"> • 신체부자유나 외국인에게는 거의 불가능한 행정 	<ul style="list-style-type: none"> • 신체부자유자나 외국인에게도 열려 있는 행정



전자정부에서의 정부운영방식 변화

전자정부에서의 정부운영방식 변화

1. 업무처리 및 의사소통방식의 변화
2. 정확한 정보의 파악과 제공으로 인한 투명성 제고
3. 중간관리층 감소 및 일선현장중심의 권한배분구조
4. 부처간의 기능 및 역할의 변환



전자정부 서비스

1) 정보화를 통한 민원서비스혁신사업 (G4C)

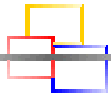
- 민원서비스혁신시스템(G4C)은 행정에 정보기술(IT)을 도입하여 민원 등의 행정업무를 정보화하고, 각 행정기관의 보유 정보를 다른 행정기관과 공동 이용할 수 있게 해준다.

2) 4대 사회보험 정보연계시스템

- 4대 사회보험 정보시스템 간에 정보자원을 상호 연계하여 대국민 민원 서비스의 질적 향상을 도모하고, 4대 사회보험 관리운영체계의 효율성을 증대 시키는데 그 목적이 있다.

3) 홈택스 서비스 (HTS)

- 홈택스서비스 구축사업(Home Tax Service : HTS)은 납세자가 세무서에 가지 않고도 가정이나 사무실에서 인터넷으로 세금업무를 처리할 수 있도록 국세청이 행정서비스를 제공하는 시스템을 구축하는 사업



전자정부 서비스

4) 국가종합 전자조달시스템 (G2B)

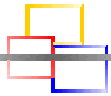
- G2B는 종전의 복잡한 절차와 서류 중심의 조달 업무를 혁신적으로 재설계하여 모든 조달절차를 인터넷을 통해 온라인으로 처리하고, 조달단일창구(Single Window)를 구축함으로써 공공조달의 효율성과 투명성을 향상시키는 것을 목표로 한다.

5) 국가재정 정보시스템

- 국가재정 정보시스템은 재정업무 전 과정을 자동으로 상호 연계처리하고 재정 전반에 걸친 종합적인 정보를 관리·분석한다.

6) 교육행정정보시스템 (NEIS)

- 교육행정정보시스템(NEIS)은 교육행정전반의 효율성을 높이고, 교원의 업무 환경 개선을 위하여 구축되었다.



전자정부 서비스

7) 시군구 행정종합정보화

- 행정기관의 창구를 직접 방문해야만 처리되었던 민원을 집이나 사무실에서 처리할 수 있게 하고, 1건의 민원처리 때문에 여러 곳을 방문해야 했던 불편을 해소하기 위해 민원 창구 한 곳에서 모든 사무를 정보시스템을 통해 원스톱 처리할 수 있도록 하는 것이다.

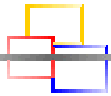
8) 전자 인사관리 시스템 (PPSS)

- 전자인사관리시스템(Personal Policy Support System : PPSS)는 정부의 인적자원관리 수준 향상을 통한 정부 경쟁력 강화를 위해 중앙인사위원회에서 개발하여 전 중앙부처에 보급하고 있는 전자적 정부 인사관리 시스템이다.



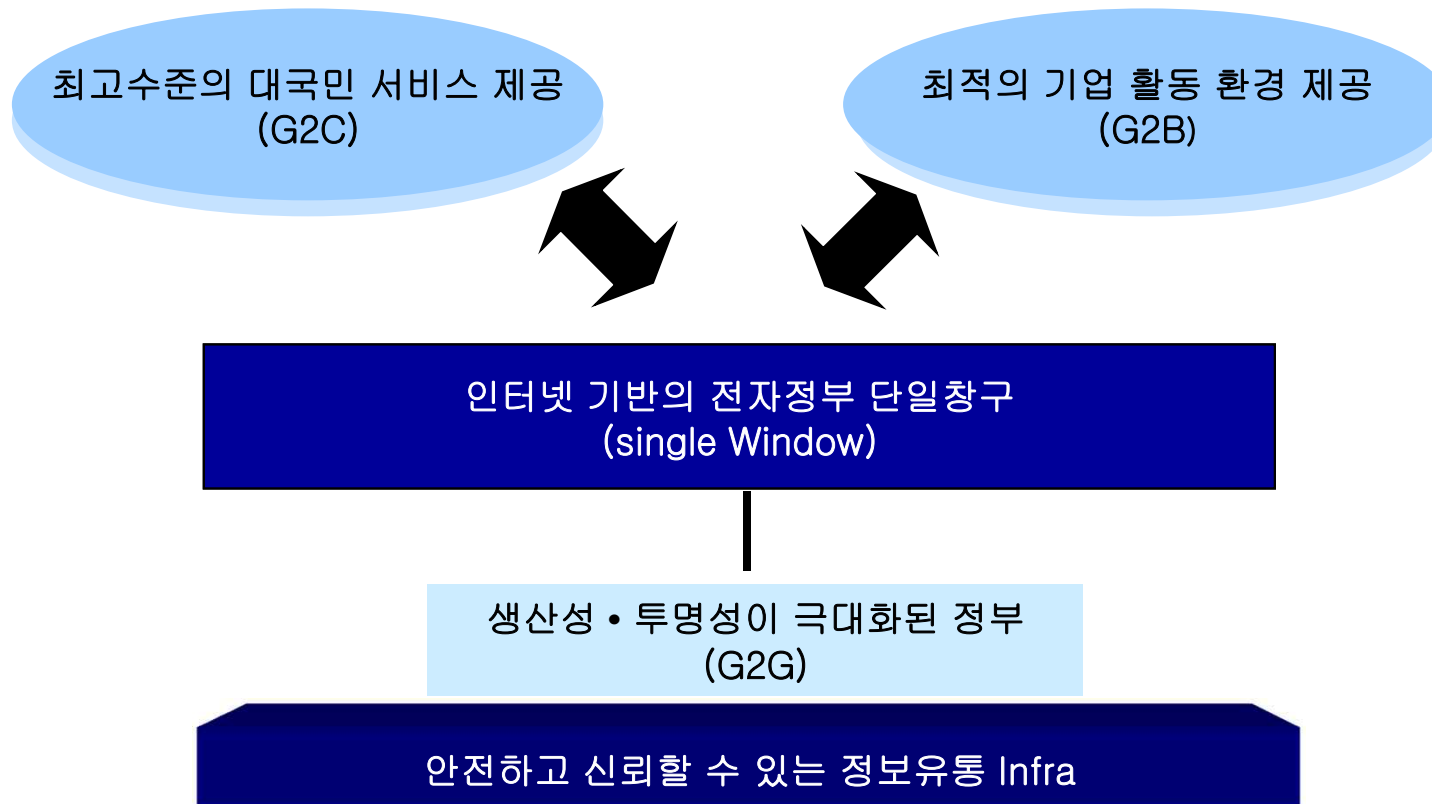
인터넷에서 발생하는 새로운 참여의 유형

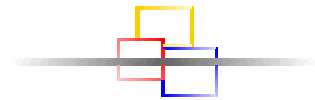
구분	형태	유형	참여방식
개인적 참여방식	1:1	정보수집/인식	과거와는 달리 정보에 대한 개인의 접근성이 높아졌고 정보수집에 있어서 인터넷을 통해서 적극적으로 수집하고 이해함
	1:1	E-Mail 보내기	개인이 알고 싶거나 주장하고 싶은 내용에 대하여 자유롭게 e-mail을 통해서 표현할 수 있음
	1:多	온라인 게시판 의견제시	개인이 알고 싶거나, 알고 있거나, 주장하고 싶은 내용에 대해서 온라인 게시판을 통하여 다수와 공유할 수 있음
	1:多	온라인 토론	자신의 주장이나 생각, 혹은 특정 문제에 대하여 다수의 자유로운 의견을 논의하고 주장할 수 있음
집단적 참여방식	多:1	사이버 투표	특정문제나 이슈에 찬반 혹은 선호를 온라인상의 투표 방식으로 자신의 의사를 표출하고 여론 형성에 동참함
	多:1	리본달기 운동	특정문제나 이슈에 찬반 혹은 리본 등과 같은 심볼을 온라인상에 부착함으로써 자신의 의사를 표출하고 여론 형성에 동참함
	多:1	온라인 캠페인	온라인상의 적극적인 참여방식으로 특정 문제나 이슈에 대해서 개인이 적극적으로 온라인상의 모든 참여방법을 동원하여 활동하는 것
	多:1	사이버 공격	“해당사이트 서버다운 시키기” 등과 같이 집단적으로 특정대상을 상대로 온라인을 통하여 업무 방해 및 피해를 주는 방법
지속적 참여방식	•	온라인 동호회	특정 문제나 이슈 혹은 개인의 관심에 따라 모임을 형성하고 지속성을 유지하고 또한 이러한 모임은 3.12 off-line으로 연결되어 나타남



우리나라의 전자정부

● 우리나라 전자정부의 비전



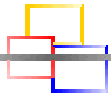


우리나라의 전자정부

- 전자정부의 기대효과



제 2 절 인터넷 뱅킹

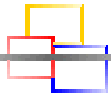


인터넷 뱅킹

◆ 전자금융(Electronic Banking)이란?

- CD/ATM, 텔레뱅킹, PC뱅킹, 인터넷 뱅킹 등 전자화된 매체에 의한 금융서비스 제공과 지급결제기능을 수행하는 것

단계	주요내용
<1단계> 금융기관 내 온라인 단계	<ul style="list-style-type: none">• 금융기관 내 온라인 구축을 통한 사무자동화• 급여계산 업무 등의 일괄 처리, CD 및 ATM기의 도입• 어음, 수표 등 장표 처리 자동화
<2단계> 금융 네트워크 구축 단계	<ul style="list-style-type: none">• 금융기관 간, 금융기관과 고객 간 네트워크 구축으로 타행환, CD/ATM, ARS, CMS, Firm/Home Banking 등• 전자자금 이체 및 온라인 증권거래 촉진• 신용카드, 선불카드, 직불카드의 보급 확산• 신종 금융상품과 첨단 금융기법의 등장, 금융혁신 진전
<3단계> 사이버금융단계	<ul style="list-style-type: none">• 리스크관리시스템, 융자결정지원시스템, 유가증권투자지원시스템 등 각종 전략정보시스템 구축• 인터넷 뱅킹, 온라인트레이닝 등자, 전자화폐 개발• 기업의 거래정보와 은행의 지급결제 정보를 전자적으로 상호 연계시키는 금융 EDI와 부가가치 은행 등장• 부의 계정(Wealth Account) 출현



인터넷 뱅킹의 개념

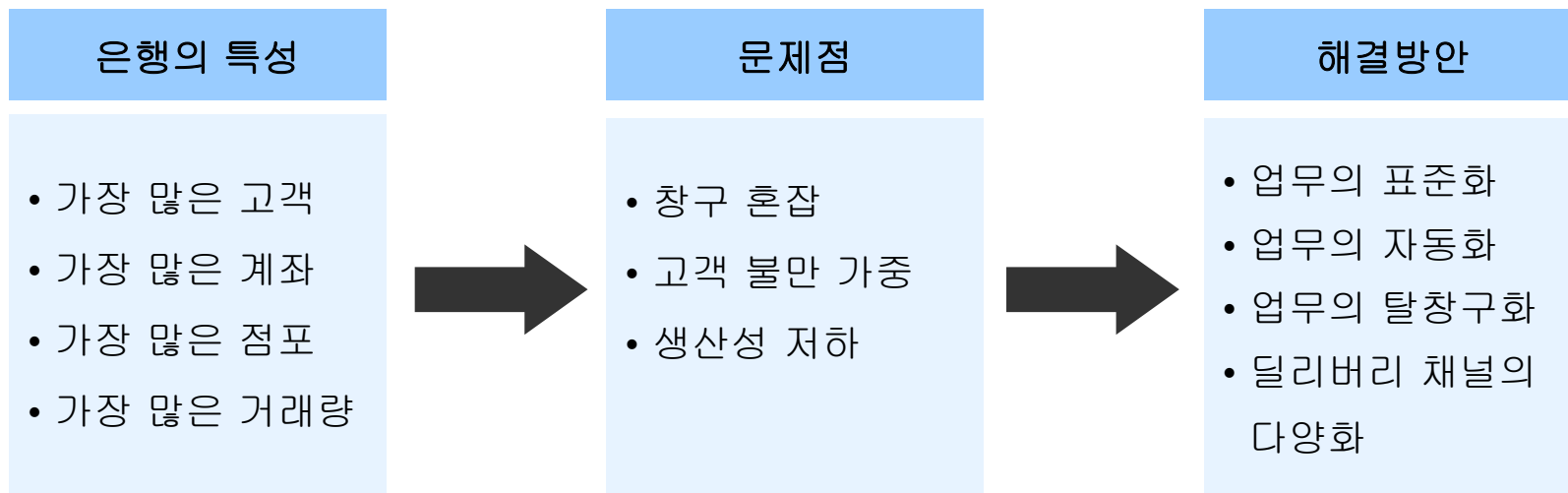
◆ 인터넷 뱅킹이란?

- 고객이 인터넷을 통해 금융기관 홈페이지와 접속하여 관련된 금융업무를 처리할 수 있는 시스템

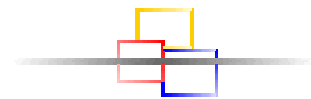
	정 의	특 징	은행의 전략목표
채널적 시각	가장 최근에 도입된 전자 금융 접속매체 중의 하나	<ul style="list-style-type: none"> • 시간 / 공간적 제약 없음 • 처리비용 가장 저렴 	비용절감
비즈니스적 시각	전자금융채널이 보다 고도화되고 새로운 업무 수행을 통해 수익을 창출 하는 것	<ul style="list-style-type: none"> • 서비스의 양과 질이 진화, 발전 	<ul style="list-style-type: none"> • 고객만족도제고 • 수익원 확충 • 수익구조 개선



인터넷 뱅킹 등장 배경

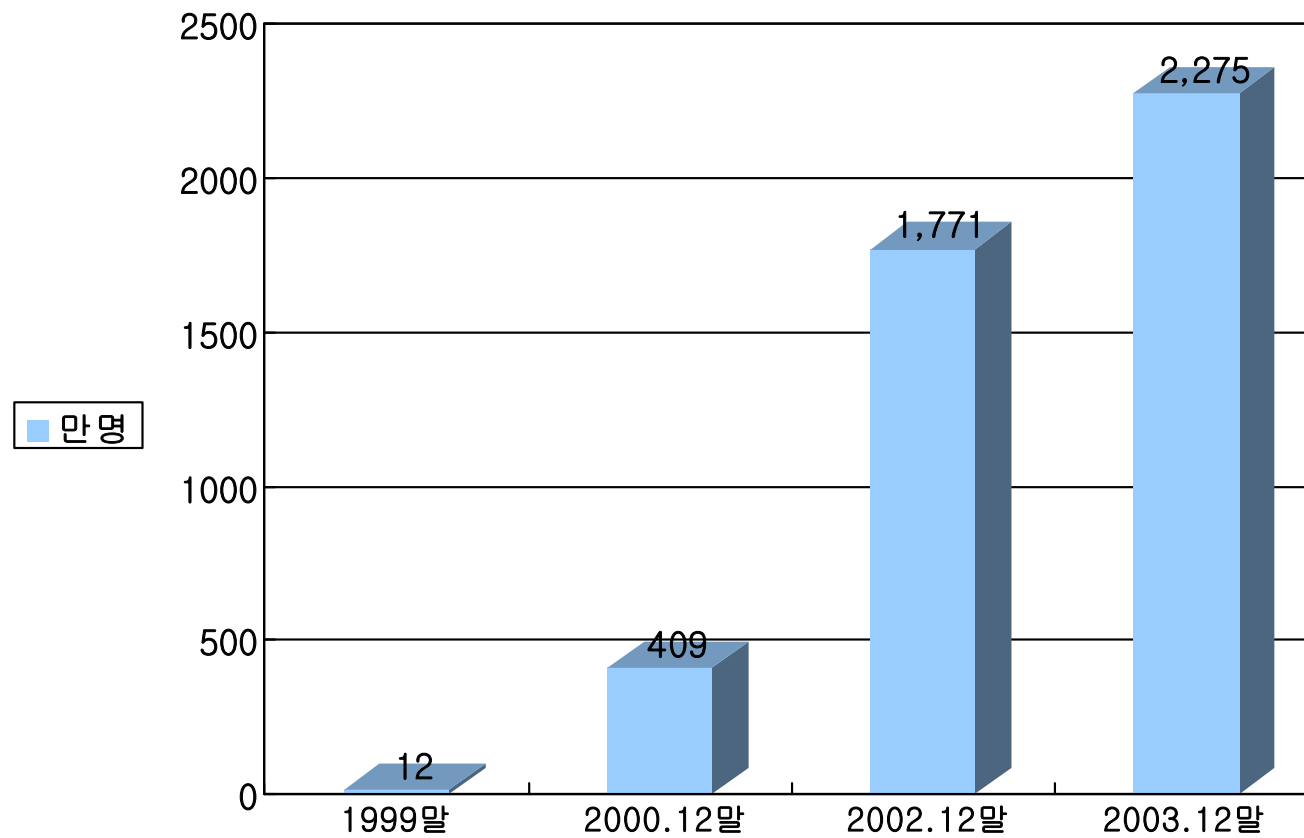


제 2 절 인터넷 뱅킹



인터넷 뱅킹 현황

◆ 한국

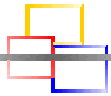


3-18



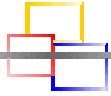
동익대학교
DONG-EUI UNIVERSITY

제 2 절 인터넷 뱅킹

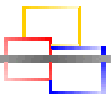


인터넷 뱅킹 서비스

서비스	개요
계좌관리	실시간 온라인 계좌정보 조회
자금이체	계좌간의 온라인 자금 이체
온라인 과금	매월 정기적인 청구요금을 온라인(인터넷)으로 자동화하여 결제하는 서비스(EBPP)
온라인 고지	온라인(인터넷)으로 요금 청구서를 고객에게 고지함 이 서비스에는 분류, 세부내용 확인, 광고, 원클릭 결제 등의 양방향 서비스가 포함됨
온라인 대출	온라인으로 대출상품을 검색해 신청하고 대출현황을 파악함
펌뱅킹 서비스	기본적인 지급결제 서비스 및 계좌정보 파악 등과 결제망(ACH 등)을 통한 매출채권의 송부, 고객/거래기업 등으로부터 지급된 자금의 관리
대고객 서비스 및 고객관리	고객 스스로 자신의 업무를 온라인상에서 처리함으로써 금융기관은 초기 고정투자에 따른 규모의 경제를 누리고, 고객은 즉각적이고 자신에 알맞은 서비스를 제공받을 수 있음
교차판매	금융상품뿐만 아니라, 일반상품의 판매가 가능해짐
고객맞춤 콘텐츠 및 도구	개별 고객의 요구에 부응한 맞춤 서비스를 웹을 통해 제공 가능함
전자화폐	개인금융정보와 전자화폐가치가 저장된 전자지갑을 이용해 결제함



인터넷 뱅킹의 문제점



인터넷 뱅킹 문제점의 해결방안

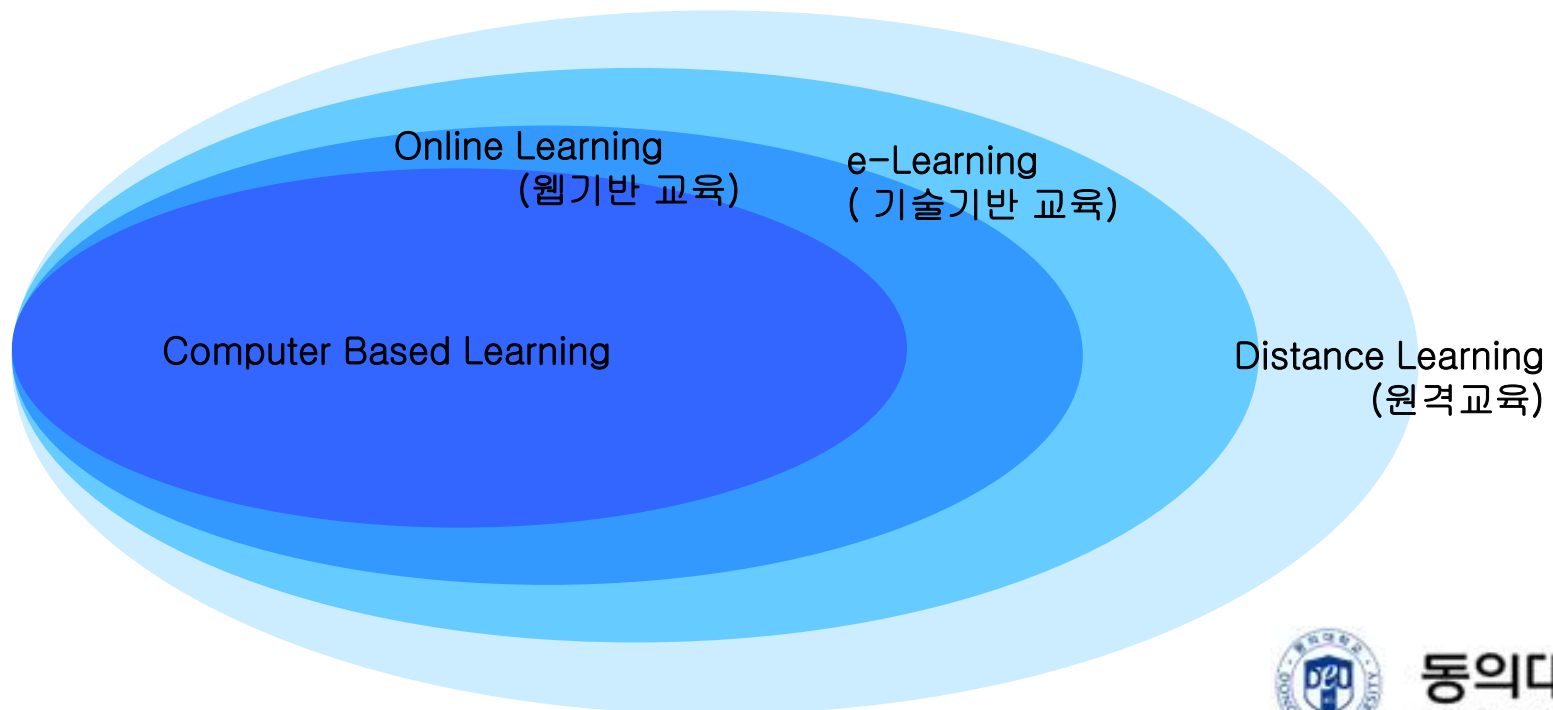
- 1) 고객 정보 보안
- 2) 멀티서비스 제공을 보다 강화

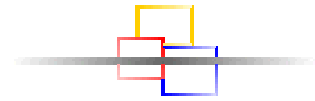


E-Learning의 개념과 범위

◆ E-Learning이란?

- 기술기반 교육을 의미하며, 교육용 CD-ROM이나 교육용 소프트웨어를 이용하는 교육으로서 컴퓨터기반 교육, 웹 기반 교육, 가상학습, 교육과 협업을 강조하고 있는 디지털 공동작업을 포함 하는 개념

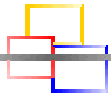




온라인 교육의 장점

- 1) 기존 오프라인 교육과 달리 시간적, 공간적인 제약이 없다.
- 2) 획기적으로 비용절감을 할 수 있다.
- 3) 자기학습방식(Self-study)으로 교육이 이루어진다.
- 4) 획일적 교육에서 탈피하여 개인의 니즈에 맞는 커스터마이징(Customizing)이 가능하다.
- 5) 최신의 경향 및 이론변화를 신속히 반영할 수 있다.
- 6) 인터넷의 매체적 특성을 활용하여 커뮤니티 서비스, 동영상을 통한 쌍방향 교육 등 다양한 서비스 및 교육방법을 활용할 수 있다.

제 3 절 e-러닝(e-Learning)

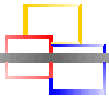


온라인 교육의 장점

온라인 교육과 기존 오프라인 교육 비교

구분	온라인 교육	오프라인 교육
교육수단	인터넷, 멀티미디어	직접 강의, 컴퓨터
교육장소	구애받지 않음 (사무실, 가정)	강의실 (집합교육)
교육방식	자기학습방식 (Self-Study)	강사 주도식 (Instructor-Led), 주입식
교육내용	Customization, Personalization 트렌드, 니즈를 반영하여 신속한 업데이트 가능	획일적(재고형, 기성식) 교육과정이 연간 교육 계획에 의해 고정되어 있음
교재	텍스트 파일, 음성, 동영상	인쇄물, 책자
교육비	저가	고가, 출장비 등 부대비용 발생
교육기간	개인별 수준에 따라 차이	교육과정/과목별로 고정적
교육효과	쌍방향, 개인별 수준에 따른 자기 진도 관리식으로 교육효과 향상	일방적, 획일적 교육으로 개인차에 따라 교육효과 차이

제 3 절 e-러닝(e-Learning)

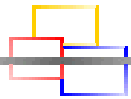


E-Learning 사업의 분류

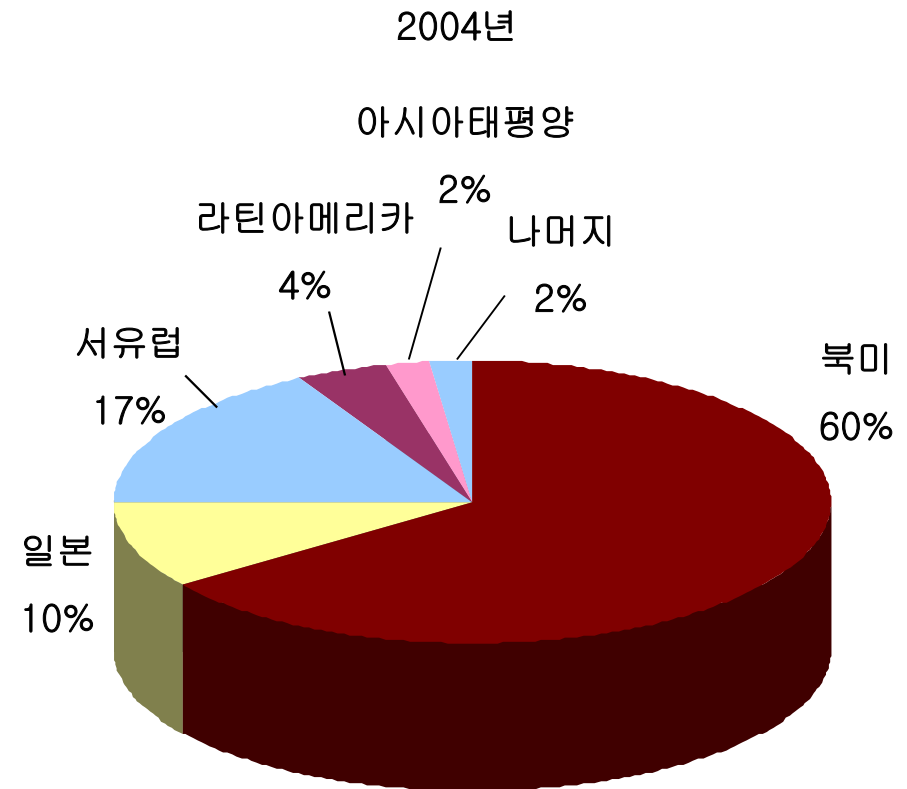
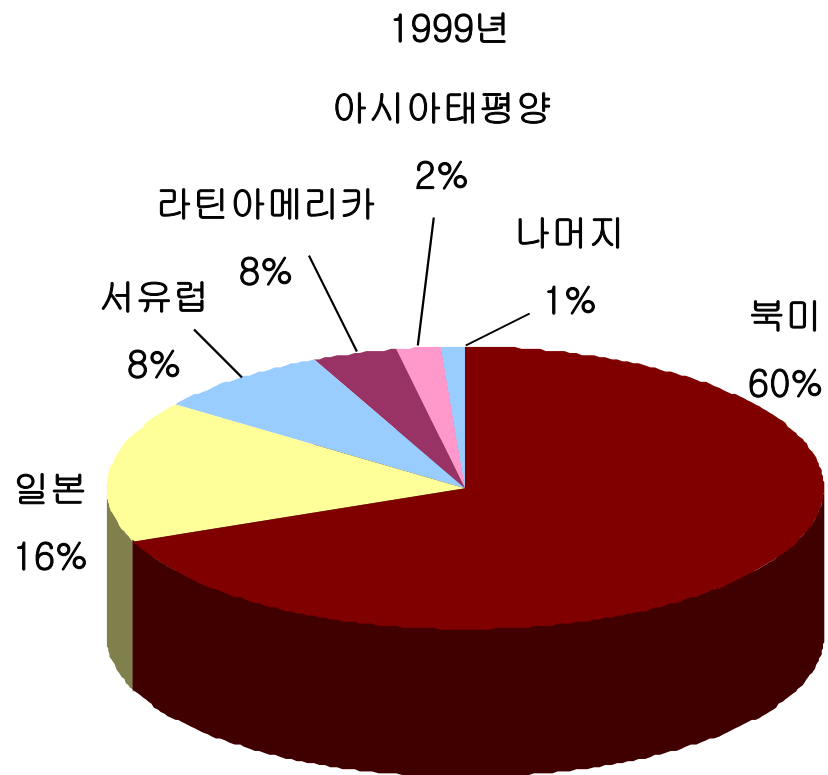
시장구분	교육기관	기업	개인
수익모델	계약	사용료	광고/스폰서

	서 비 스		
상 품	교육컨텐츠 (LGP)	교육서비스 (LSP)	교육솔루션 (Enabler)
	정보통신기술	교육컨텐츠 유통	교육제작 툴
	경영기법(Soft skill)	교육컨설팅	컨텐츠 저작 툴
	라이프스타일	교육관련 전자상거래	교육 플랫폼
	학문	커뮤니티 포탈	협업 도구
	고객기호	교육대행	

제 3 절 e-러닝(e-Learning)



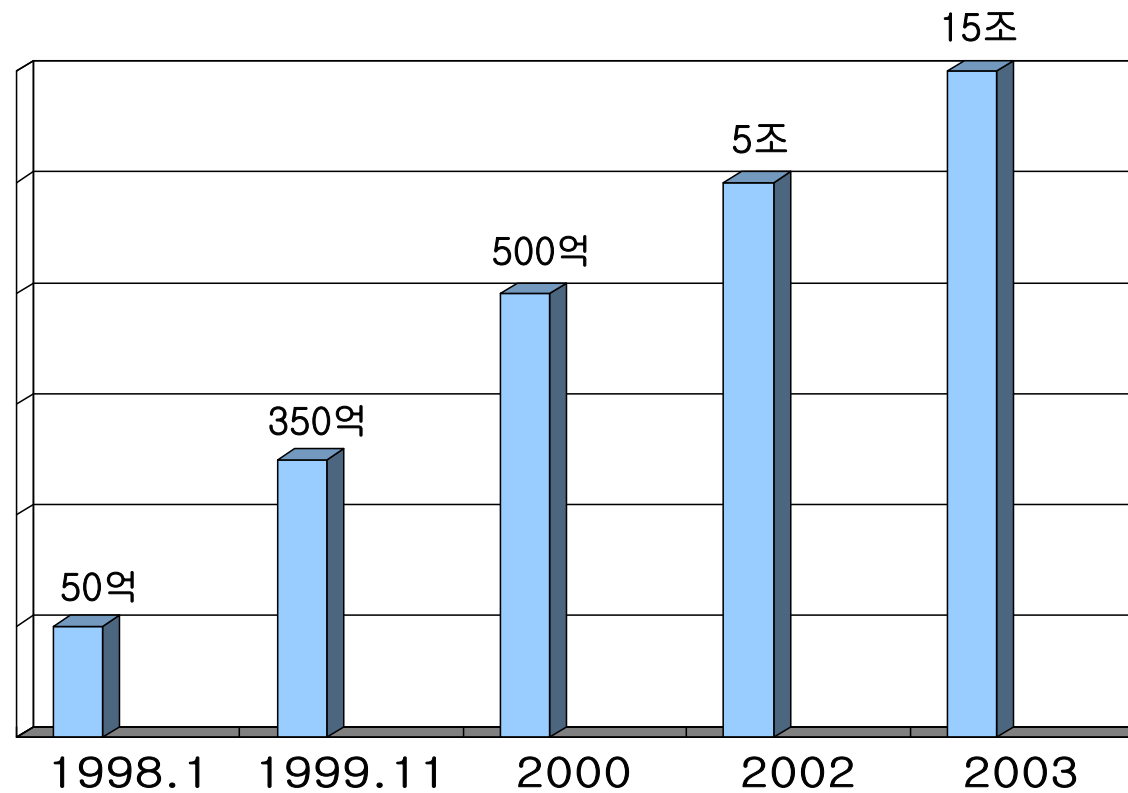
e-Learning 시장 규모(세계)



제 3 절 e-러닝(e-Learning)



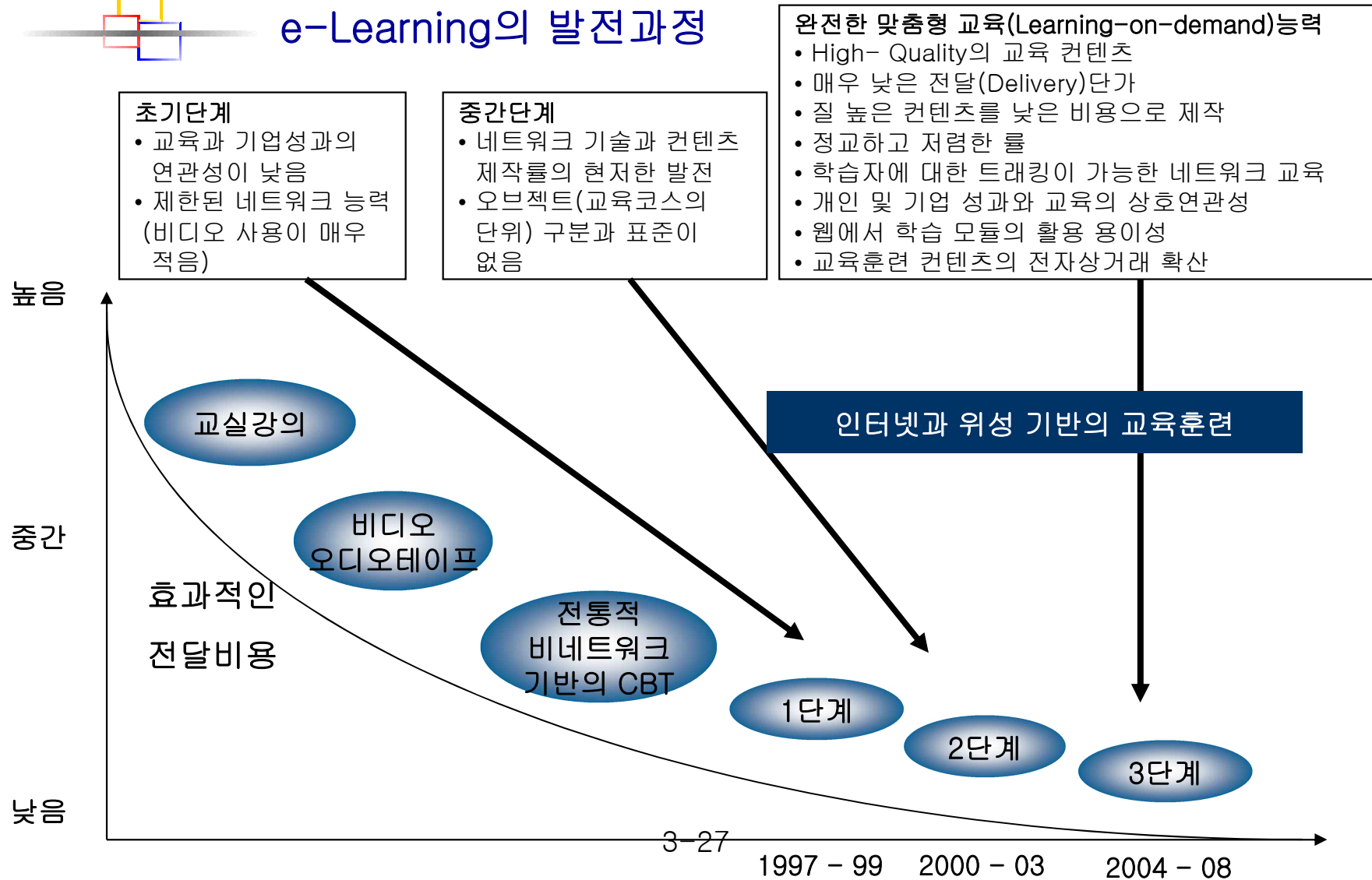
e-Learning 시장 규모(국내)

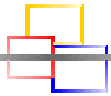


제 3 절 e-러닝(e-Learning)



e-Learning의 발전과정





e-Learning 성공 포인트

- 1) 비즈니스 파트너와의 제휴 능력
- 2) 고객확보 및 유지능력 (마케팅 등)
- 3) 온라인/오프라인의 교육 서비스 제공능력
- 4) 맞춤형 교육 콘텐츠 개발 및 과정 운영 능력
- 5) 안정적인 교육 플랫폼과 지원 기술력
- 6) 교육과정 설계능력
- 7) 교육 콘텐츠의 질
- 8) 우수한 강사진



향후 전망과 발전 방향

1) 모바일 e-Learning

- 무선인터넷 환경이 일상화됨에 따라 이동성 단말기를 통한 e-Learning 서비스를 제공하는 것

2) 게임 e-Learning

- e-Learning 산업의 고도화를 위해서 보다 소비자가 만족할 수 있는 서비스 제공이 필요한데, 그 중의 하나가 시뮬레이션이다.

소프트웨어 시뮬레이션, 비즈니스 시뮬레이션, 상황 시뮬레이션, 기술 시뮬레이션, 절차 시뮬레이션, 가상세계 시뮬레이션 등이 가장 일반적으로 찾아볼 수 있는 게임 e-Learning의 유형이다.