在線教育平台產業分析報告

線上全改成在線 網際網路全改成互聯網

目錄

定義 發展歷程 產業現況 環境分析 產業鏈分析 用戶研究 案例分析 發展趨勢 項目介紹(為解決什麼痛點) 參考資料 檢討(拜占庭將軍)

定義

在線教育為遠程教育的一種,藉由應用信息科技與互聯網技術進行內容傳播和快速學習的方法,他突破了空間的界線,不再將教學模式侷限於校舍教室,學生不必被聚集在一起,使學習具電子化、易使用性、可拓展性、可延伸性、可探索性等特點,來增強學習的效率

根據現有技術可分為兩種類型:

- . 同步:同一時間可將教材資訊傳送給在線的所有參與者的一種傳遞模式
- . 非同步:任意時間所有參與者可以在線自主選擇自己的教材資訊學習



https://baike.baidu.com/item/%E5%9C%A8%E7%BA%BF%E6%95%99%E8%82%B2 https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%81%99%E8%B7%9D%E6%95%99%E8%82%B2 http://tech.sina.com.cn/i/2015-03-05/doc-iavxeafs1521687.shtml

高速发展期

2010-至今

快速发展

發展歷程

隨著carnet始建立於 1994. 提供面向教育 的專門應用, 遠程教 育平台出現, 主要形 式為視頻課件的網路 分享

在線教育 開始萌芽 但內容 以線上教 學為主

在線教育初 步發展.騰 訊、百度等 涉足互聯網 網教育,在 線教育形式 逐漸多樣化

隨著互聯 網的發展 在線教 育移動化 移動教 育進入高 速發展階 段

1.行业整合,加速教 育产业升级。 2.在线教育行业复苏 行业巨头初见规模。 3.大额投融资进入, 帮助企业进行新的研 发和扩张,上市热潮 兴起。

1.在线教育投资热潮 出现,创业热潮火热 展开。

2.教育形式、渠道 多元化。

3.市场规模、企业数 量、用户规模稳定快 速增长。

4.职业、语言在线教 育细分市场优势突出。 5.BAT等老牌互联企 业、传统教育机构、 初创企业各方参与混

6.企业存活率低

历在线教育得到发 展, 弘成等民营培 训机构也积极转战 短暂繁荣 线上,与40多家高 校展开合作。

2.网校概念被炒得火 热,数量达到近 8000家。

1.国家支持的高等学

3.互联网技术提升, 多媒体参与教学, 但制作成本较高, 规模化程度很难。

1996-200

產業現況

K12在線教育、在線外語培訓、在線職業教育等細分領域成為中國在線教育市場規模增長的主要動力。

K12教育领域

K12在線教育市場火爆引無數公司追捧 傳統面授機構開闢移動互聯網教育領域 社交類家庭作業問答平颱風潮來襲 數據管理在K12領域的嘗試和應用 虛擬課堂:實現直播教室與電視機、電腦、手機/iPad聯動

外語教育領域

網站多數規模不大規模化集中效應將體現 老牌企業線上線下教育結合緊密 新興企業開創大眾化平價英語學習時代

職業教育領域

競爭最激烈前景最被看好 市場規模尚小,盈利不易 政策和環境利好,可與招聘渠道對接 企業陸續推出移動端課程 課程內容愈加多樣化非IT類課程活躍

環境分析-政策

政策促使教育市場走向市場化、民營化、信息化, 創造K12在線教育發展歷史契機。借力"互联网+"進行优化教育产业升级。 K12指小學6年, 初中3年和高中3年共12年的中小學基礎教育階段。

隨著教育民營化、市場化、信息化趨勢的不斷深化,國家政策對在線教育持支持肯定態度,並通過政府購買、後補助、稅收優惠等 實質性支持手段擴大行業需求,帶動行業發展,力求解決教育不公平問題。將持續利好教育產品內容開發、教育信息化、教育設 備等在線教育子領域。

- 2010年國務院提出《國家中長期教育改革和發展規劃綱要》:積極探索營利性和非營利性民辦學校分類管理,展開對兩類學校分類管理試點。
- 2012年教育部提出《關於鼓勵和引導民間資金進入教育領域,促進民辦教育健康發展的實施意見》:拓寬民間資金與教育事業的渠道,建立全民办教育管理与服务体系。
- 2015年2月教育部提出《2015年教育信息化工作要点》:基本完成全国中小学互联网接入,基本实现每校至少拥有1套多媒体教学设备;加快推进职业院校数字校园建设。
- 2015年3月国务院提出《政府工报告》:随着"互联网+"概念上升为国家战略,让在线教育正站在了起飞的风口上,市场潜力巨大。
- 2015年4月中央深改小组会议通过《乡村教师支持计划(2015-2020年)》:借力"互联网+"打造中国中小学智慧教育平台,以期实现教育公平。
- 2015年8月全國大常委會提出《教育法律-攬子修正案(草案)》:民办学校的收费项目和标准由办学成本、市場需求等要素確定,並向社會公示。其中,非营利民办学校由政府规定,营利性名办学校实行市场条件、自主决定。
- 2015年12月全國大常委會提出《關於修改中華人民共和國教育法的決定》:**国家推进教育信息化, 加快教育信息基础设施建设, 利用信息技** 术促进优质教育资源普及共享, 提高教育教学水平和教育管理水平。
- 2016年2月教育部提出《2016年教育信息化工作要點》: 鼓励企业开发专业化教育应用工具软件, 并提供资源推广普及应用;加快中小學寬

環境分析-經濟

國家教育行業投入占GDP比值逐年增長,教育行業發展空間大。2013年至今中国互联网经济市場规模增长迅速,移动端的增长速度十分可觀,各領域企業積極將企業佈局在移動端。移動端用戶已有一定移動教育基礎,但用戶的消費習慣還有待培養。

2010年至2015年, 在线教育市场规模和用户规模便高速增长, 增長速度维持在10%以上。

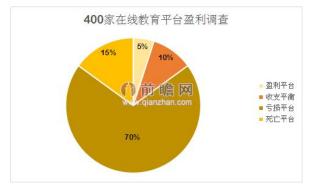
2010年中国在线教育市场规模为491.1亿元, 2011年为575亿元, 到2014年激增至998亿元, 2015年突破千亿元大关, 达1171亿元。

相對於線上教育市場的蓬勃發展,行业整体面临较大問題是盈利困难。截至2015年底,中国约有9500家从事互联网教育的公司,針對其中400家在线教育平台進行调查,发现實際有盈利的平台仅占5%,收支達平衡的平台占10%,亏损平台占比70%,其中死亡的平台占15%。

2013-2018年中国网络经济市场







環境分析-社會

随着移动互联网的发展,移动端的网民用户增长速度明显高于PC端,但增长速度逐漸放緩並趨於飽和。

移动端擁有流量数据的优势, 让移动端成为互联网的下一個主要战场, 企業應盡早布局移动端互联网市场。

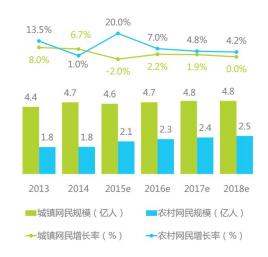
2013-2018年中国网民规模



教育資源分配不均, 主要集中在一線城市, 隨著二三線城市經濟基礎與網絡環境的發展, 對於優質教育需求更加強烈, 為線上教育發展的藍海。

在線教育使優質教育資源能從新分配,因此農村需增強互聯網基礎設備,以應對移動互聯網之巨大的需求。

2013-2018年中国城镇及农村网民规模



環境分析-科技

移動智能終端普及和移動數據通信基礎的完善,為線上教育的發展提供了技術條件。新的技術與學習模式正在重構學習的過程和 體驗,包括人機互動、人工智能、遊戲化、大數據、語音辨識、直播互動、遠程測評、穿戴裝置等。

人機互動:包括多點觸摸、增強現實、智能語音、圖像識別、眼動、體感等,通過有趣的交互方式建構良好的用戶體驗。

人工智能:數據挖掘支持個性化學習。

智能題庫:通過知識地圖以及推薦引擎的方式進行個性化學習內容。

遊戲化:遊戲化機制增強用戶黏性,改善學習體驗。

大數據:运用在线教育参与者的消费习惯、学习偏好、易错点等相关的追蹤與记录,为用户推荐定制化、个性化的学习服务。

語音辨識:通过智能语音识别技术与在线教育的融合,推出外语口语培训与测评技术,帮助纠正外语发音等。

直播互動:直播互动模式具備实体课堂老師與學員之間的互動氛围,以及達到监督與糾正之作用。

遠程測評:提供或者帮助学生获得资质证明,教育机构亦可以对教学结果进行检测,針對學員狀況制定个性化的教学方案。

穿戴裝置:实现在线教育仿真课堂、随时随地学习、拓展和优化了在线教育的学习场景。

產業鏈分析





素

政府監管

企業要求

消費者要求

免費/付費

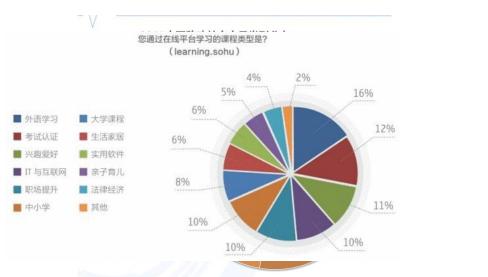
一對一/一對多

教育水平

時間彈性

使用成本

用戶研究





学前教育、高等教育类应用由于受众年龄的限制,产品数量也相应较少。而综合教育平台对资源、运营等要求较高,目前移动市场上产品较少。

中國教育行業圖譜

學前教育





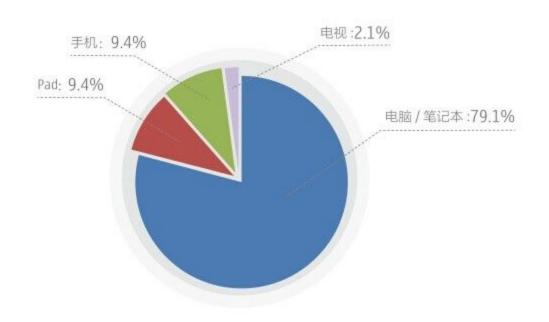


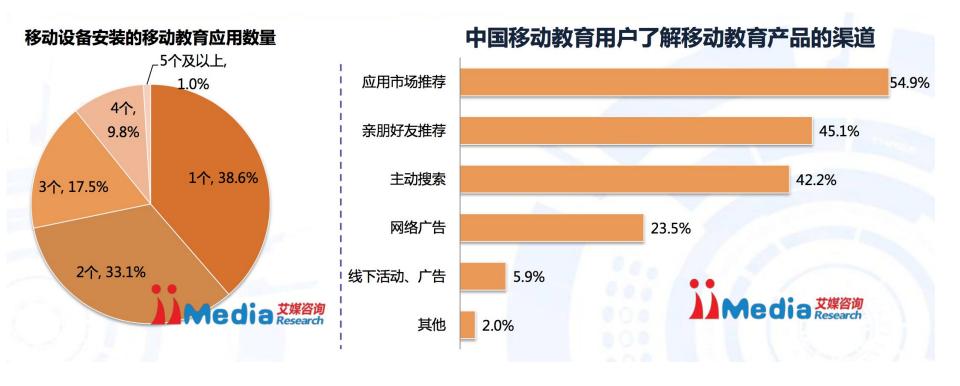




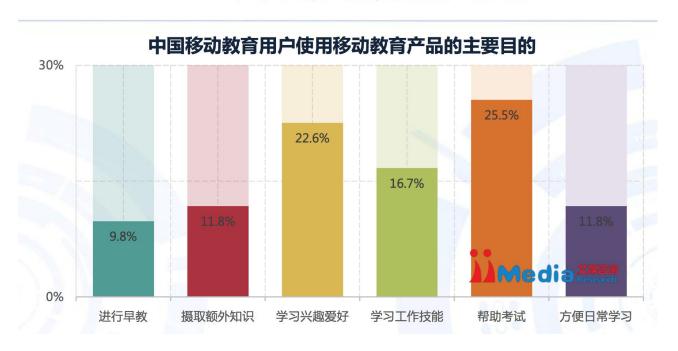


您更喜欢用哪种设备在线学习? (learning.sohu)

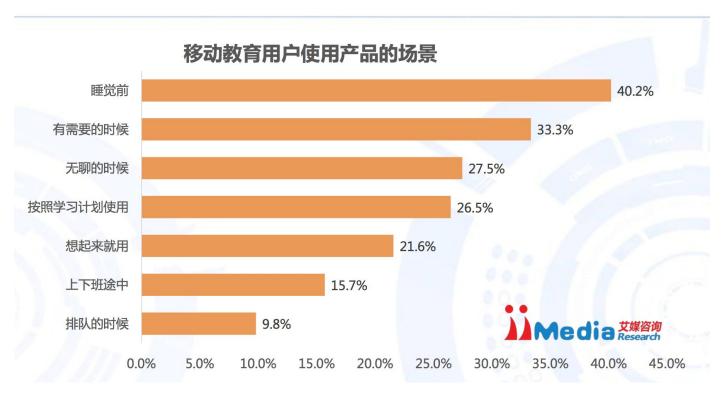




产品的口碑是移动教育用户最看重的因素之一,因此提升内容质量,优化用户体验,最大程度满足用户需求是移动教育产品的发展出发点。



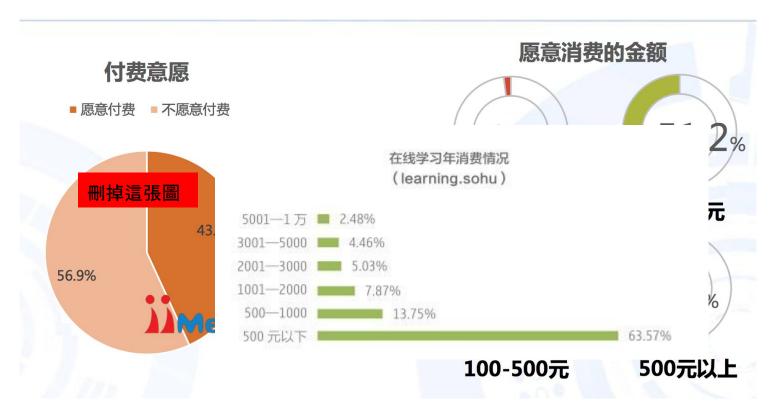
由于目前中国教育绝大部分还处于应试阶段,因此用户的目的主要为帮助考试。隨著國民的教育素質越來愈高,越来越多的用户使用移动教育产品来学习兴趣爱好与摄取额外知识。



目前大多数移动教育用户偏好在睡前和碎片时间使用应用,按计划使用的用户较少。



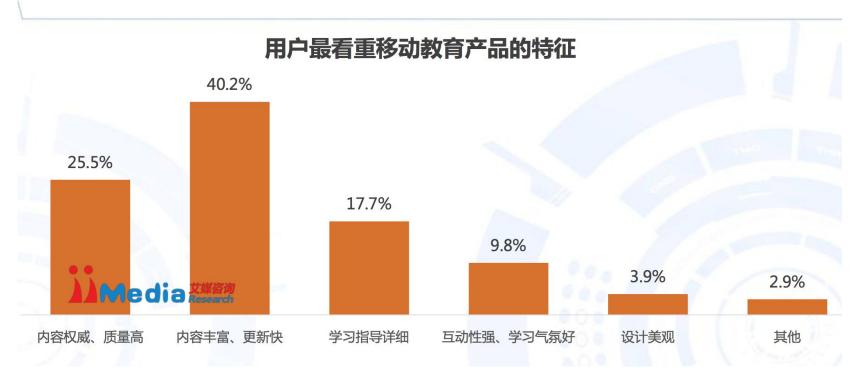
数据显示, 绝大多数用户使用某个移动教育产品的最长时间在6个月以下, 占比66.7%, 而用户停止使用某个产品的四大原因是认为该产品无法满足自身需求、产品体验不佳、产品占内存/耗流量以及发现更好用的同类产品, 分别占比43.1%、35.3%、34.3%和31.4%。



随着移动教育产品的发展,各厂商会逐渐从前期的用户争夺思路向产品经营思路转变,开始通过高质量的产品来吸引用户、以增加用户的黏性,而不是削價競爭。



目前移动教育仍面临着诸多痛点,相比线下教育,移动教育的教学内容质量参差不齐,教学气氛不佳/互动性较差。



因為用戶最注重內容豐富、更新快,为用户提供真正有价值、高质量的教育内容是移动教育产品开发商赢得用户的关键。

案例分析

- 主要業務
- 客戶群
- 盈利模式
- 大致現況
- 對象
 - codementor.io/外包网
 - stack overflow
 - MOOC/名校线上课程

github

CodementorX 以專業媒合服務協助亞洲企業與全球資深工程師合作,解決徵才困難。Codementor 最主要的特色為它是從導師制程式教學開始發展的技術社群,因此吸引了包括來自矽谷的工程師、技術長、頂尖開源社群的開發者,及經驗豐富的接案工程師等具高實力水準的資深工程師加入。而為了維持高素質的人才供給及服務品質,CodementorX 採取有別於傳統接案平台的邀請制,通過嚴格審核的工程師才會被登錄為 CodementorX 的工程師。

許多不理解技術的案主只能選擇報價相對偏低,過去經歷好像很豐富的工程師,卻常踩到地雷再摸摸鼻子,風險自負,平台不做任何保證,「所以我認為任何一間公司如果有辦法把找 freelance 工程師的體驗做好,就有機會變成很大的一間公司。」

160 萬美元投資

擁有全球 15 萬名工程師的活躍社群, 其中包含了超過 5000 位已通過審核的資深工程師

stackoverflow

簡介

Stack Overflow是一個程式設計領域的問答網站,隸屬Stack Exchange Network [2][3][4][5][6]。網站允許註冊用戶提出或回答問題,還可對已有問題或答案加分、扣分或進行修改,條件是用戶達到一定的「聲望值」。「聲望值」就是用戶進行網站互動時能獲取的分數,例如,用戶A回答了一個問題,用戶B對用戶A的解答給予了「加分」,用戶A就會因而獲得10點聲望值。當聲望值達到某個程度,用戶的權限就會增加,如聲望值超過50點就可以評論答案,另外網站也會根據用戶的貢獻與預發徽章[2]。用戶建立的內容都使用知識共享協議授權。[8]

盈利模式

媒合企業與人才: 匹配企业和开发者两边的需求, 帮助开发者找到梦寐以求的工作, 藉此以收費。

廣告:提供有質量的廣告,部分

收費

融資 解決的問題

http://www.xueerxing.com/cygl/shangye/1970.html

發展趨勢

- 1.人才结构失衡, 就業壓力大->職業技能培訓和職業考試培訓需求增加, 在線教育市場規模擴大
- 2.學校不重視英語教育改革->將教育改革機會留給社會,小學階段英語能力教育需求增大;初中階段為高考準備的應試需求增大,移動教育在K12市場的滲透率越來越高
- 3.教育理念的變化和移動互聯網的普及->在線教育逐漸從網頁朝移動端發展,產品的形式也將更加多樣化,不僅覆蓋各個年齡段,在內容上也將涉及更多領域
- 4. 留學低齡化->留學市場進一步擴大, 低齡英語學科培訓需求增大
- 5.二胎化政策->帶來人口紅利, 嬰童數量持續提高, 拉升相關產業市場規模
- 6.城市化持續加深->二三線城市居民收入提升, 在教育上投入增加, 在線教育市場發展
- 7. 傳統企業與互聯網的聯合->結合線上與線下的資源,提升教學資源整合的效率與教學質量
- 8.完成用戶習慣的大數據積累->開始跨領域经营與创新教學模式,提高在线教育平台的留存率
- 9.用戶的付費意願薄弱->關注用戶需求, 培育用戶是移動教育發展的重心

項目介紹

參考資料

檢討

拜占庭將軍理論