

수험생 유치솔루션 등 인터넷 솔루션 3종

1. 수험생 유치솔루션 소개
2. 전자상거래 실습 솔루션 소개: EC ACADEMY 21
3. 가상학습 구축 솔루션 소개: TRAINER SOFT

㈜전자상거래

www.totalec.com 02-541-5861

이 장 성 과장(jslee@totalec.com)

PART 1.대학교 수험생유치를 위한 수험생 유치 솔루션 제안서

많은 대학을 방문하면서, 학교에서 수험생
유치가 매우 중요한 문제이고, 부담스러운
일이라는 것을 들었습니다.

현재 CRM전문 벤처기업과 함께 기획, 개
발 진행 중에 있습니다. 조만간 개발완료
될 예정입니다.

㈜전자상거래

www.totalec.com

I. 개요

1. 솔루션 정의

수험생관리 솔루션

본 솔루션은 CRM(고객관계관리)을 대학 입학관리에 적용, 다양한 수험생의 성향을 분석하여 수험생 개인에게 1:1 마케팅 실행, 수험생유치 분야 업무 개선과 비용절감 및 광고효과를 극대화 하는 것을 목표로 한다.

효과적인 수험생 유치 전략 수행

수험생 대상 1:1 타겟 마케팅 실행

수험생 유치 업무개선

효과적인 광고 수행 / 비용 절감

광고효과 분석 및 반영

전문성

독창성

차별성

신원대, 지능위협, 취업성향 등 고교

추진지침거래 www.totals.com 2

I. 개요

2. 대내외 환경분석

신입생 유치솔루션

대학 광고비 지출현황

2000년 고교 졸업자 76만명에서 2002년 69만명, 2003년에는 63만 명으로 고교졸업자 수 보다 대입정원이 늘어나, 각 대학의 수험생 유치를 위한 경쟁이 치열해지고 있다.

수험생 유치는 대학생존을 위한 가장 중요한 선택조건이 되었음

연도별 대입정원과 고교졸업(예정)자 수 비교

※ 대학은 일반대·산업대·전문대·특수목적대·4년제 각종학교 포함 (단위:명)

연도	고교졸업 및 예정자	대학정원
1999년	747,723	651,373
2000	784,712	657,728
2001	743,490	656,438
2002	695,156	683,958
2003	680,958	632,822
2004	676,098	635,422

자료: 교육인적자원부

추진지침거래 www.totals.com 3

I. 개요

2. 대내외 환경 분석

<p>신입생 유치률</p> <p>고교 졸업자 추이 변화</p> <p>광고비 및 경쟁률 현황</p>	<p>대다수의 대학이 대중매체를 통한 광고비 1억원 이상을 소비하고 있으나 신생대학의 설립 및 고교졸업생수의 감소로 주요대학의 실질 경쟁률은 하락하고 있어 광고비 지출은 계속 증가할 것으로 예측된다.</p> <p>보다 효과적인 수험생 유치를 위한 광고 전략이 요구됨</p>
---	--

<그림 1> 주요대학 2000년도 광고비 지출현황

(단위: 천원)

출처 : 2000년 대학, 대학원 광고비 지출 현황 조사자료

<그림 2> 주요대학 실질경쟁률 추이 변화

출처 : 중앙교육연구소

www.btlb.com

4

I. 개요

3. 변화의 필요성

대학 수험생 유치 관련 환경 변화에 신속/유연하게 대응하기 위해서는 기존의 대학 홍보를 체계적이고 효과적으로 수행할 수 있도록 수험생 관련 전문 기관의 컨설팅을 바탕으로 자동화된 물적/인적 인프라를 활용, 발전시킴은 물론 장기적인 수험생 유치를 위한 업무개선이 필요함.

장기적인 수험생 유치를 전략 수립

<p>특성적이고 체계적인 마케팅 수행</p> <p>인력 육성과 등용의 조직 구축</p> <p>수험생 관리를 자동화 시스템 구축</p>	<p>대학 홍보 부속 마련</p> <p>수험생과의 커뮤니케이션 강화</p> <p>입학관리를 위한 새로운 IT의 활용</p>
--	--

변화 / 도전

대입 정원의 고교 졸업자 수 초과

- 다양한 대학 광고 기법 출연

전문 수험생 관리 기관 컨설팅 요구

- 기존 수험생 유치 기술 축적 및 신규 기술의 적극적 활용

새로운 영역 진출

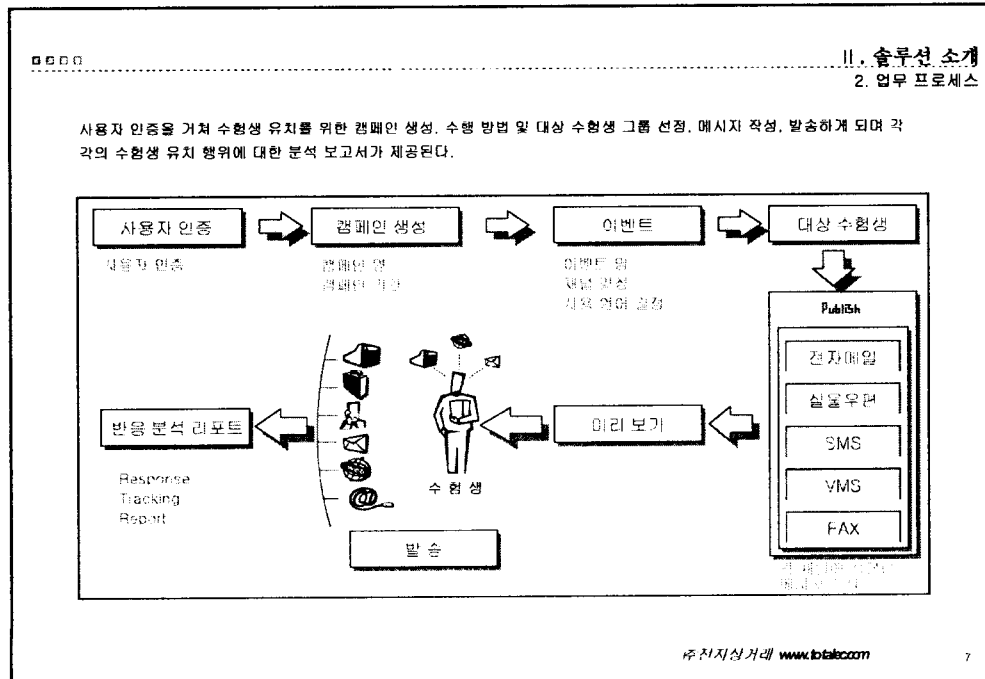
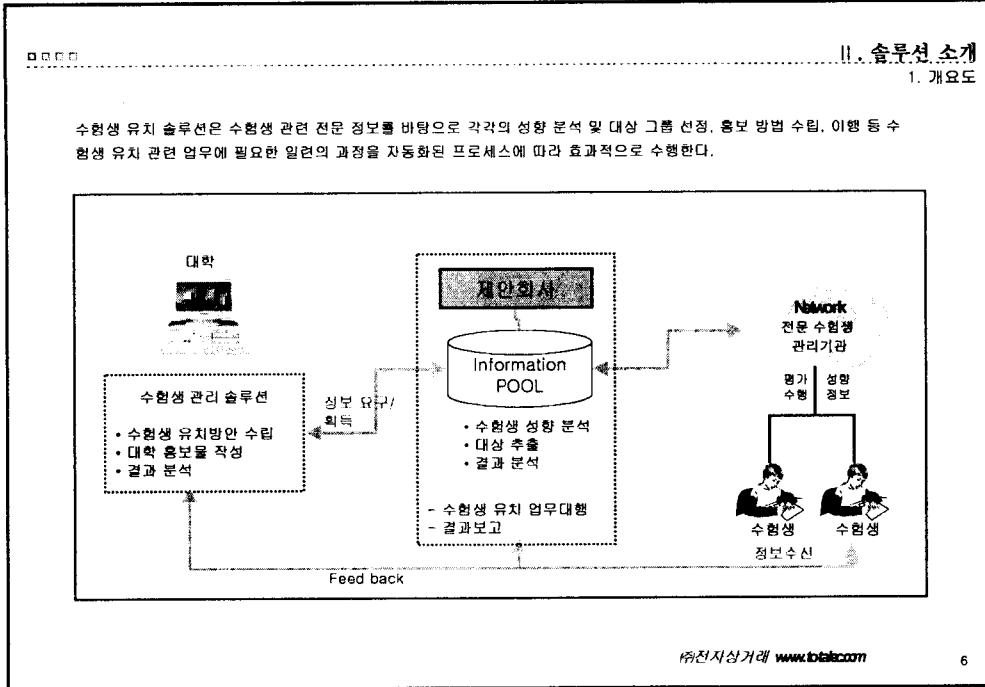
- 수험생 유치를 위한 대학의 새로운 사업 영역 등장
- 수험생 관리를 위한 자동화 기술 필요

수험생 요구의 다변화

- 수험생 중심의 사고 지향과 신속, 정확한 수험생 대응 필요

www.btlb.com

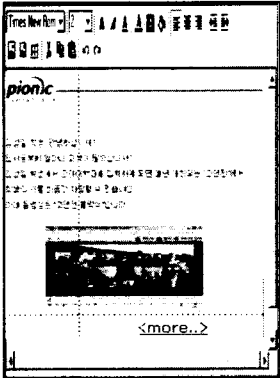
5



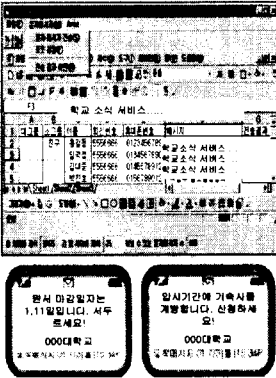
II. 솔루션 소개
3. 활용 예

체계적이고 정확한 수험생 분석정보를 바탕으로 E-mail, SMS 문자 발송, 오프라인 DM 발송 등 수험생 유치를 위한 다양한 형태의 대학 홍보 전략을 수행한다.

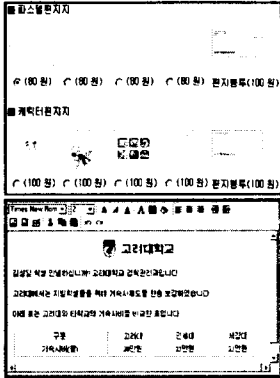
□ E-Mail 내용 편집



□ SMS 정보 관리



□ Off-line DM 편집



유천서상거래 www.totals.com 8

III. 구축효과

수험생 유치 솔루션 도입으로 타겟 그룹별 다양한 대학 홍보 및 업무 프로세스 개선을 통한 효율적인 인력 활용으로 경쟁력 있는 수험생 유치 전략 수립 및 효과적인 광고 효과에 기여한다.

경쟁력 있는 수험생 유치 전략 수립을 통한 효과적인 대학 홍보

광고 효과 극대화	<ul style="list-style-type: none"> • 수험생 성향 분석을 바탕으로 체계적이고 장기적인 수험생 유치 전략 수립 • 타겟 그룹별 세분화된 유치 전략으로 효과적인 광고 전략 수행
비용절감 효과	<ul style="list-style-type: none"> • E-mail, DM 발송, SMS 등 다양한 홍보물 제작 및 발송에 필요한 비용의 획기적인 절감 • 수험생 유치를 위한 계획적인 마케팅 수행으로 체계적이고 효과적인 예산 집행
Network 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 수험생 특성에 따른 캠페인 실시 및 수험생과의 지속적인 Interaction을 통한 지속적인 관계 유지 • 웹 사이트, on-off mail, SMS 발송 등 다양한 접점에서 수험생 정보/문화적 욕구 지원
운영 인력의 효율화	<ul style="list-style-type: none"> • 발전된 시스템 운영 체계와 수험생 요구 수준을 만족시키기 위한 효율적인 인력 자원 운용 • 입학관련 업무 결과에 따른 DM/SMS 시행, 설문조사 실시, 수험생 관련 각종 통계 리포트 지원 등 자동화된 업무 프로세스 이행을 통한 관리 능력 향상 기대

유천서상거래 www.totals.com 9

□□□□□

<첨부>

I. 수험생 유치 캠페인 예

❖ A 대학 현황

1. 대전에 위치하고 있음
2. 입학생의 수험능력평가 성적은 상위 30-40%의 학생들임.
3. 입학생의 성별비는 남학생 50%, 여학생 50%.
4. 입학생의 출신 지역은 충남 50%, 서울30%, 충북 20%임.
(서울출신 입학생들은 2학년을 못 넘기고 서울소재 대학으로 편입율이 높음)
4. 타 대학에 비해 기숙사 제도가 뛰어나.
5. 지방 기업체와의 탄탄한 유대관계로 취업율이 타 대학보다 월등함.

기존의 A 대학의 수험생 유치 홍보 방법

1. 수험생유치 광고를 전국적으로 했다.(예, 잡지광고, TV광고, 라디오 광고)
2. 수험생의 성적에 따른 수험생유치 홍보전략을 실시하지 못했다.
3. 타 대학보다 월등한 면을 제대로 캠페인하지 못했다.

주전사상거래 www.totale.com 10

□□□□□

I. 수험생 유치 캠페인 예

A 대학 수험생유치 홍보 원칙

1. 충남, 서울, 충북 지역의 수험생에게 캠페인을 집중한다.
(경상도, 전라도, 제주도, 강원도 학생들에게는 상대적으로 캠페인의 양을 줄인다)
2. 모의고사 성적 상위 30-40%에게 캠페인 해야 한다.
3. 남학생, 여학생에게 균등하게 캠페인 해야 한다.
4. 타 대학보다 월등한 점을 캠페인 해야 한다.

1. 지역별 캠페인
 - 성적이 상위 30-40%학생 중, 충남, 서울, 충북 학생들에게 캠페인을 한다.
 - 해당 지역에 있는 학생들을 추출하여 입학 권유 캠페인을 시행한다.
 - 캠페인 실행 중에 캠페인의 실행상태를 모니터링하고 학생들 반응을 분석한다.
2. 성별 캠페인(여학생 대상)
 - 성적이 상위 30-40%이며, 출신지역이 충남, 서울, 충북인 여학생들에게 입학 캠페인 할 것을 결정한다
 - 충남지역 여학생들에게는 취업제도, 장학제도 등에 대한 정보를 준비하여 캠페인을 실시한다.
 - 서울, 충북지역 여학생들에게는 기숙사제도, 취업제도, 장학제도 등에 대한 정보를 준비하여 캠페인을 실시한다.
 - 졸업자 중, 성공한 여자 선배들의 인터뷰 기사 등을 Text, 동영상 작성하여 캠페인을 실시한다.
 - 캠페인 실행 중에 캠페인의 실행상태를 모니터링하고 학생들 반응을 분석한다

주전사상거래 www.totale.com 11

PART2. 전자상거래 실습솔루션 EC ACADEMY 21 제안서

현재 80개 대학에서 사용중인 대표적인
전자상거래 교육 패키지입니다.

2001년 7월 이후 벤처경영시뮬레이션 게
임도 포함하여 구성하였습니다.

“제1회 전국대학생 쇼핑몰 구축경진대회”
의 구축 톨로 사용되었습니다.

㈜전자상거래

www.totalec.com

제안의 글

귀교의 일익 번창과 교수님의 건승을 기원합니다.

당사는 전자상거래의 활성화를 위하여 '99년 2월부터 현재까지 각 교육 기관과의 축적된 경험을 바탕으로 교육기관에 좀 더 확실한 지원을 하기 위하여 일반 시장과는 차별화 된 제품을 구성, 실습실 구성을 원스톱으로 구축할 수 있는 제품 " EC Academy 21 "을 출시, 현재까지 약 80개의 대학에서 실습 교육에 응용하고 있습니다.

지속적인 성원에 진심으로 감사 드리며, 2001년 6월 1일에 출시된 벤처 경영 시뮬레이션 게임과 관련된 내용을 교육에 접목코자 하며, 여러 교수님들에게 적극적으로 제안합니다.
본 제품은 단순한 게임이 아닌 실제 발생할 수 있는 경영의 위험 요소 및 환경적 요인을 게임과 결합시켜, 경영 학습을 체험하며, 자연스럽게 경영 이론도 습득 할 수 있는 시뮬레이션 게임입니다.

EC ACADEMY 21에 관한 자세한 내용은 WWW.TOTALEC.COM 을 참조하시기 바랍니다.

전남
부
수
대,
대,인
영상

청강문화산업대, 연세대(원주), 안동대, 안동정보대, 성덕대, 명지대, 김천과학대, 서강정보대,
대, 경북테크노대, 연암공대, 동강대, 울산과학대, 용인송담대, 주성대, 계능대, 남해대, 양산대,
산여대, 대구산업정보대, 창원전문대, 대구보건대, 농협대, 순천제일대, 천안외국어대, 동원대,
원과학대, 대구과학대, 삼육대, 안동과학대, 경동대, 조선이공대, 국민대, 경원전문대, 영진전문
동국대, 한양여자전문대, 인하대, 동신대, 이화여대, 경도대, 충북과학대, 홍익대, 동우대, 두원공
덕대, 서울보건대, 안산공대, 남서울대, 가천길대, 신성대, 해전대, 김천대, 계명문화대, 대불대, 공주
정보대, 부산외국어대, 경남정보대, 춘해대, 서해대, 동명정보대, 제주한라대, 가톨릭상지대
등 80여 대학

㈜전자상거래 www.totalec.com

부속도표

EC Academy 21[®] 제품 가격

제 품 명	공급 금액(VAT별도)	비 고
1. EC Academy 21 Basic	5,400,000원	<ul style="list-style-type: none"> One Stop Site Builder 사이버 학습 도우미 CD
2. EC Academy 21 Standard	5,600,000원	<ul style="list-style-type: none"> One Stop Site Builder 사이버 학습 도우미 CD T3-Studio
3. EC Academy 21 Perfect	6,300,000원	<ul style="list-style-type: none"> One Stop Site Builder 사이버 학습 도우미 CD T3-Studio Venture Tycoon
4. EC Academy 21 Premier	7,600,000원	<ul style="list-style-type: none"> One Stop Site Builder 사이버 학습 도우미 CD T3-Studio Venture Tycoon Web Hosting Builder


추천서신거래 www.tsbk.com 14

부속도표

EC Academy 21[®] 각 구성품의 소개

실습 환경에 맞게 제작 되어 있습니다!
전자상거래 교육용 솔루션 윈스톱 사이트 빌더 2

Window '95/'98을 기본 OS로 사용 하 실수 있습니다



MS의 Access DB를 기본으로 사용하고 있습니다

교육용은 상거래용과 기능은 동일하면서 상거래용의 OS와는 다른, 현재 실습실에서 갖추어진 OS를 사용하여 비용을 절감하면서, 충분한 실습을 할 수 있습니다. 윈스톱 사이트 빌더는 개발 초급부터 교육용으로 다양한 제작에 편리한 거래용 솔루션입니다.

Server 에서든 Client 에서든 학교 환경에 따라 맞추어 가능합니다

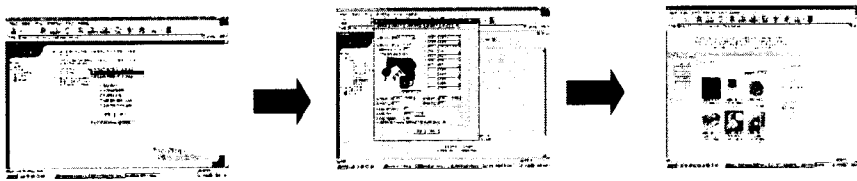
윈스톱 사이트 빌더는 매우 쉬운 2단계 제작으로 개발 하지 않고 있습니다.
기본 DB를 충분히 이용하여 실습에 응용하고, 별도DB 프로그램을 (SQL, Oracle)보유하고 계시면 자체 지원하는 기능인 DB변환기를 쓰셔서 그 때 변환하여 쓰셔도 됩니다.

실습실 환경이 불안하십니까?
현재 실습실에 있는 기본 사양이 Pentium급에 HDD 200MB의 여유공간, Memory 32MB라면 개별 PC에 설치하여 사용하셔도 되며, 성능 좋은 Server가 있으면 Server에 설치하여 각 개별 PC에서 접속하여 쓰셔도 됩니다.

추천서신거래 www.tsbk.com 15

모든

전자상거래에 필요한 모든 요소를 집결하였습니다!
 완벽한 전자상거래 솔루션 윈스톱 사이트 빌더 2



일반페이지, 전자상점, 게시판, 회원등록양식, 상품검색양식 페이지 중 제작할 페이지 종류 별로 제작이 가능합니다

쇼핑몰에 필요한 모든 사항을 프로그램화 하여 쇼핑몰 제작 과정을 쉽게 학습 할 수 있으며, 디자인의 변형이 자유로워 개인의 학습효과를 배가 시킬 수 있습니다

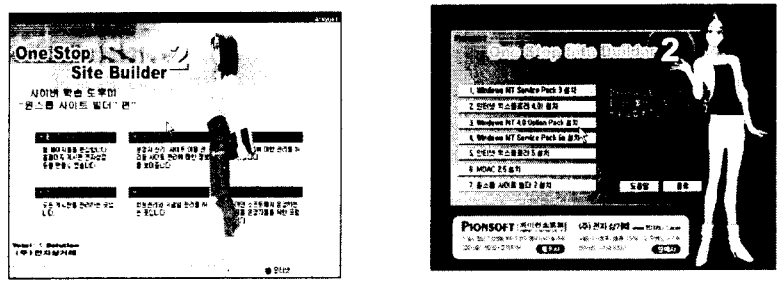
고객 만족을 위한 기념일 관리 및 자동메일 발송기능,아일리지 제공 외부와의 쿠폰발행, 회원할인 등 마케팅 수단을 제공 마케팅 기법을 학습할 수 있습니다

이외의 사이트 관리 기능, 쇼핑몰 관리 기능, BBS 관리 기능, 회원 관리, Back Office관리 기능 등을 지원하고 있습니다.

추진시상거래 www.bsak.com 16

모든

프로그램 실습, 걱정하지 마십시오!
 사이버 학습 도우미가 해결해 드립니다.



- 프로그램의 이용 방법을 동화상으로 처리, 듣고 싶은 부분을 반복하여 프로그램을 숙지하는데 이용합니다.
- 설치에서부터 각 개별 프로그램 이용 방법을 자세히 설명하였습니다.
- 서버에 설치하여 피교육자로 하여금 필요 부분만 듣고 학습케 하는 학습 도우미 프로그램입니다. (피교육자 컴퓨터에도 설치 가능합니다)

추진시상거래 www.bsak.com 17

모든것은

앞서 나가는 교육이 되어야 합니다!
상품 이미지 3D 제작 프로그램 - T3 Studio


What is T3 Studio ?

인터넷상에서 상품을 3차원(3D)으로 표현하는 소프트웨어로 실제 상품을 디지털 카메라를 이용하여 사진 작업한 후


얻어지는 이미지를 이용하여 3차원 입체영상을 만드는 프로그램입니다. T3스튜디오는 사진 작업부터 3차원 입체

상품 제작까지를 자동화 시간 3차원 전자상거래 및 3차원 온라인 카탈로그 제작 소프트웨어입니다.


이용 방법은 ? 간편하게 설치하여 이용하실 수 있습니다




[대상 상품 디지털 카메라 촬영]



[이미지 처리 프로그램]



[3차원 이미지 뷰어]



[쇼핑몰에 적용]

지원 기능은 ?

- 별도의 플러그인이 필요없는 간편성
- 3차원으로 구성된 제품의 축소 확대 기능
- 3차원으로 구현된 제품에 사운드삽입 가능
- 3차원으로 구현된 제품에 사이트 링크기능 및 사용자 인터페이스 지원

앞선 Streaming기술적용

빠른 3차원 이미지의 구현으로 별도의 Accelerator 장치가 필요 없으며, 인터넷을 접속 할 수 있는 수준의 고객환경에서도 최상의 이미지 구현

주진자상거래 www.t3lab.com 18

모든것은

학생들에게 개인 홈페이지를!
이젠 교육도 양방향으로 - Web Hosting Builder 2.0

웹 호스팅 빌더 (Web Hosting Builder)는

- 국내 최초의 홈페이지 호스팅 서비스 구축 소프트웨어입니다.
- 운영관리가 용이한 MS Windows N.T / Windows2000 (Linux Ver.선택 사항)되어 있습니다.
- 이용자들이 홈페이지를 쉽게 제작, 개설할 수 있도록 웹 브라우저 상에서 동작 되는 강력한 온라인 위지윅(WYSIWYG)편집 툴을 제공합니다.
- 단 한번의 클릭으로 자신만의 게시판/자료실을 무한정 제작이 가능합니다.
- 제공되는 방문자 카운터 중 마음에 드는 것을 고르기만 하면 즉시 카운터 작동됩니다.
- 제작순서 : 1. 이름 정하기 2. 디자인 고르기 3. 편집하기 4. 완료 → 4단계제작 HTML 이나 나옴 에디터 기능으로 프레임설정 및 색상, 이미지 등을 워드프로그램 사용하듯이 자유자재로 바꿀 수 있습니다.
- 다수의 이용자에게 동시에 홈페이지 계정을 발급, 관리하고 각 홈페이지별 방문자통계 및 배너 광고 삽입 등을 간단하게 관리 하실 수 있습니다.
- 프로그램 자체에 210여 개의 디자인 템플릿과 4,000여 개의 클립아트 제공됩니다.
- 전문 디자이너의 손에 만들어진 것과 같은 세련된 홈페이지를 소유하실 수 있습니다.

주진자상거래 www.t3lab.com 19

목차

“ Venture Tycoon ”이란?

“ Venture Tycoon ”은 서울대 경영대학원내의 멀티미디어 랩에서 구성된 경영 시뮬레이션 게임으로 게임의 오락성을 가미하여 학습 효과가 뛰어나도록 구성된 벤처 기업 경영 학습 게임입니다.

“ Venture Tycoon ”은 어렵고 난해한 기업 경영이라는 분야를 게임과 결합시켜 경영을 모르는 사람들도 쉽게 접할 수 있도록 구성되어 있으며, 하나의 기업을 운영하기 위해 알아 낼 수 있는 수 많은 시행 착오를 현실이 아닌 가상의 시나리오를 제공함으로써 기업 경험을 실감케 할 수 있습니다.

“ Venture Tycoon ”은 국내 최초의 온라인 기반의 경영 시뮬레이션 게임으로 화면상에 경영적 요소를 도입하여, 게임을 병행하며 경영요소를 습득케 할 수 있습니다

사용 대상

- 경영 관련학과
- 인터넷 비즈니스 관련학과
- 유통 관련학과
- 각 대학 창업 보육 센터
- 예비 창업자 및 창업 관련 교육 및 연수 기관
- 각 기업 연수원

목차

“ Venture Tycoon ”의 진행 방법

게임은 크게 시나리오 게임과 온라인 게임 모드로 구분되어 진행됩니다.

1. 시나리오

시나리오 게임 모드에서는 난이도에 따라 Easy 시나리오, Hard 시나리오로 구분 할 수 있습니다. Easy 모드는 이 게임을 처음 시작하는 유저를 위한 튜토리얼 성격을 띄고 있습니다.

Hard 모드는 좀 더 능숙한 유저들을 위한 모드로써 자본금도 반액이며 직원들도 다루기 힘들게 구성되어 있습니다. 사용자는 좀 더 많은 기업 경영의 파라미터들을 살펴보아야 할 것이고 사원들의 고용관리는 물론이고 재정적인 면과 시장의 흐름을 정확히 파악하여야 할 것입니다.

Easy 모드에서 그냥 지나칠 수도 있었던 신문과 각종 정보들을 수집하고 시장에 알맞는 계획들을 수립하여야 합니다. 초보자 모드에서 갖고 뒀었던 나만의 노하우를 펼칠 수 있는 기회가 될 것입니다.

시나리오 모드는 유저가 직접 제작할 수 있도록 툴이 제공되며 이를 통해 좀 더 다양한 환경의 기업 경영 시뮬레이션을 경험하도록 제작 되어 있습니다.



개인정보 / Personal Info



봉사 / Service



부서관리 / Part Control

□□□□

“Venture Tycoon”의 진행 방법

가제 Package 게임의 진행도 가능하며, 네트웍을 게임의 진행도 가능합니다.

2. 온라인 모드

온라인 모드는 TCP/IP 방식의 프로토콜을 사용하여 온라인상에서 등록된 유저들이 벤처타운 서버에 접속하여 서로 경쟁하며 기업을 운영해 나갈 수 있는 모드입니다. 기업간의 랭킹이 지원되어 자신의 회사의 가치를 외부 회사와 객관적으로 비교할 수 있습니다. 시나리오 모드와는 달리 모든 파라미터들이 자유시장과 흡사한 환경을 가지게 되므로 좀 더 현실세계와 근접한 기업경영의 묘미를 느낄 수 있습니다.



은행 / Bank



인력관리 / Recruit



인테리어 / Interior

- 온라인 모드는 서버용으로 설치하여 사용자간 교류 및 각 사용자 운영사의 가치 및 실적을 근거로 하여 순위를 적용 시킬 수 있습니다.

□□□□

“Venture Tycoon”의 경영 학습 요소

- ◆ 경영 윤리
기업 경영과 경영인의 자세 등 경영윤리에 관한 학습 효과가 있습니다.
- ◆ 경영 환경
과업 환경 / 일반 환경 / 글로벌 환경 등 여러 가지 환경 변화에 대한 대처 방안에 대한 계획을 수립 할 수 있는 학습 방안을 도입 하였습니다.
- ◆ 전략의 수립
기업 전략의 수립 / 사업 전략의 수립을 학습 할 수 있습니다.
- ◆ 인적 자원의 관리
게임을 진행 하면서 고용하는 인력에 대한 관리로 인적 관리에 대한 중요성을 학습 할 수 있습니다.
- ◆ 경영 관련 용어
기업 일반 / 마케팅 / 재무관리 / 인사, 조직 / 경영정보시스템 / 회계학 / 경영 전략 등 경영 전반에 관한 용어를 익힐 수 있습니다.

PART 3. 가상 학습 구축 툴 TRAINER SOFT 제안서

누구나 쉽게!! 가장 빠르게!! 최고의 교육용 콘텐츠 제작 SAW 트레이너소프트

TRAINER SOFT 는 "제5회 Eddie Award 2000"에서 미국 교육자들이 뽑은 최우수 소프트웨어로 선정, 일반인으로부터 전문 교수 설계자에 이르기까지 누구나 쉽고 빠르게 양질의 콘텐츠를 저렴한 비용으로 제작할 수 있는 감정을 지니고 있습니다.

또한 미국의 각종 언론보도를 통해 전문가들의 찬사를 받았습니다.

㈜한빛네트에서 한글화 작업을 통해 출시하였으며, ㈜전자상거래에서 교육기관에 공급하고 있습니다.

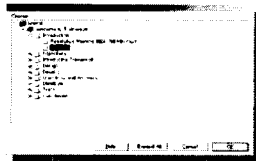
㈜전자상거래

www.totalec.com

1. 제품 개요

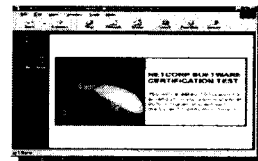
Design

용이하고 쉬운 설계,
코스템플릿을 이용 다양한 형태의 코스 생성 가능



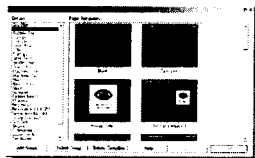
Distribution

HTML, EXE 등의 형태로 웹 기반, cd-rom 기반의 콘텐츠 생성



Develop

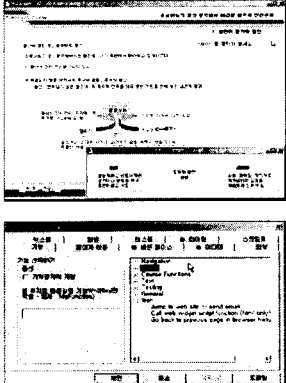
페이지 템플릿을 이용한 쉽고 빠른 제작



Manage & Track

에듀세용과 연동을 통해 세심한 학사 관리 가능

Mission Critical-1



자기 주도형 학습의 실현,
하이퍼텍스트로 상징되는 연결성과 확장성...

진정한 웹 기반 교육의 가치를, 트레이너소프트는 정확히 알고 있습니다. 그리하여 양질의 콘텐츠가 견지해야 할 기본요건을 충족시킬 수 있도록 많은 기능들을 제공하고 있습니다.

학습자들이 하나의 개념을 접하게 될 때, 이것의 완전한 이해를 돕기 위해 트레이너소프트는 다양한 상호 작용의 방법들을 제시합니다.

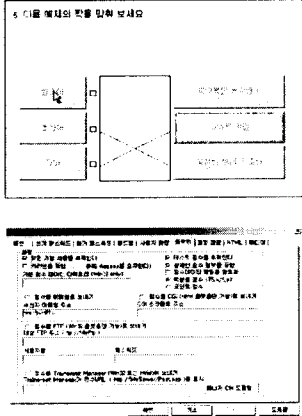
그것은 풍부한 해설이 담긴 팝업(Pop-up) 브라우저일 수도 있고, 감사의 친절한 육성일 수도 있습니다. 관련 내용에 대한 슬라이드 쇼일 수도 있으며, 보다 멀티미디어적이고 입체적인 동영상일 수도 있습니다.

결론적으로 이 모든 기능들은, 학습자들을 단지 수동적인 객체로 전락시키는 무의미한 시도들로부터의 단절을 의미합니다.

주선지상거래 www.totalecom

26

Mission Critical-2



You can not just show the contents,
but also track the performance of your students!

“교육은 당신이 더 요금을 부과하면 할수록 더 수요가 증대하는, 인터넷에서 거의 드문 영역 가운데 하나가 될 것이다.”

피터 드러커의 말처럼, 교육은 콘텐츠 유료화의 유력한 영역으로 부각되고 있습니다. 그러나 이것의 전제는 어디까지나 그것의 질적인 측면이 보장될 때입니다.

기꺼이 지불할 준비가 되어있는 당신의 고객들에게 단지 일방적인 편인 맛있는 콘텐츠를 제공하시겠습니까?

트레이너소프트는 학습과정 중에 다양한 유형의 문항을 출제하여 학습자들의 성취도를 입체적으로 측정할 수 있게 해주는 거의 유일한 저작 도구입니다.

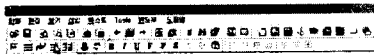
트레이너소프트를 통해 보다 책임 있는 e-Learning Provider가 되십시오!

주선지상거래 www.totalecom

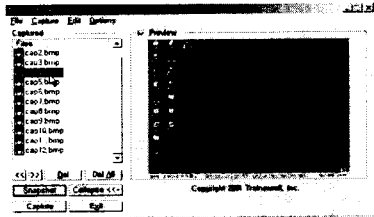
27

Mission Critical-3

□ □ □ □

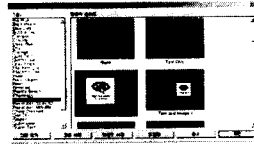


직관적이고 친숙한 User-Interface

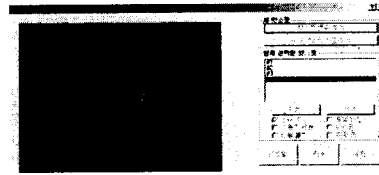


스마트 캡처 기능

Software Training 등에 이용할 수 있는 고급기능 시뮬레이션 방식의 콘텐츠 제작이 가능.



페이지 템플릿
초보자도 Well-designed Contents를 제작할 수 있도록 지원하는 기능

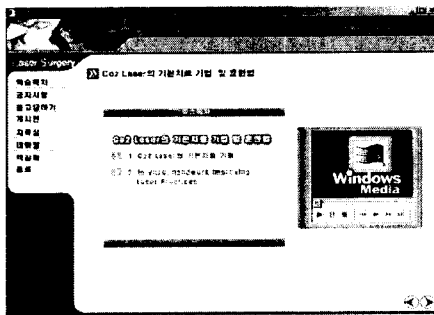


핫스팟(Hotspot)

하나의 이미지에 여러 개의 영역을 지정해 각기 다른 기능을 부여할 수 있는 기능.

Mission Critical-4

□ □ □ □



HTML 기반... 다양한 지출 통한 학습

NetDiskNet-Player

멀티미디어 학습 콘텐츠의 제작을 지원하는 저작 도구는 많지만, 그들의 거의 대부분은 독자적인 파일포맷을 사용하기 때문에, 학습 콘텐츠의 재사용과 활용성을 불가능하게 만듭니다.

또한 학습자들에게 뷰어 프로그램을 다운로드 받아야 하는 부담을 안기기도 합니다.

트레이너소프트는 인터넷의 표준언어인 HTML 기반의 콘텐츠 제작을 지원합니다.

때문에 별도의 플러그인도 뷰어프로그램도 필요치 않으며, 학습자들은 단지 브라우저만으로 멀티미디어적인 학습을 진행할 수 있습니다.

또한 축적된 콘텐츠의 재사용과 호환, 업그레이드 시 장애요소가 거의 없습니다.

글로벌 스탠다드의 시대,

선택은 보다 명확해야 합니다!

□□□□□

3. 주요 기능

- 20개 이상의 교수설계된 코스를 제공하는 코스마법사
- 400개 이상의 전문적으로 디자인된 페이지 템플릿을 제공하는 페이지 마법사
- 다양한 액션과 이미지 효과 등을 용이하게 구현할 수 있는 자바마법사
- Word, PowerPoint 등으로 제작된 문서 풀러들이기 기능
- 선다형, 정오형, 빈칸채우기, 짝짓기, 순서 정하기, 설문 등 다양한 문제출제 가능
- 용이한 온라인 테스트의 생성과 인증 작업의 수행
- 이미지, 오디오, 비디오, 애니메이션의 드래그 앤 드롭을 통한 손쉬운 삽입
- 5,000개 이상의 이미지, 오디오, 비디오 클립의 사용 자원
- 스트리밍 미디어, 채팅그룹, 자바스크립트 삽입기능
- Acrobat 등 외부 애플리케이션과의 연동 기능
- 인터넷, 인트라넷, cd-rom, 또는 네트워크 상으로 HTML 혹은 EXE파일로 쉽고 빠르게 생성 가능한 디스트리뷰션 마법사 기능
- 다양한 이미지, 오디오, 비디오 포맷 지원, 대부분의 스트리밍 미디어 지원
- 최소시스템 사양 요구
- 가격: 학교당 2,200,000원(부가세 별도)
- 자세한 내용은 www.totalec.com 을 참조바랍니다.