

فناوری پایه

- قدرت کامپیوتر
- سرعت شبکه
- ارتباطات بی سیم
- حفاظت و امنیت

- رمزنگاری
- شناسایی زیستی
- امضاء دیجیتالی
- مهر دیجیتالی
- مدیریت حقوق دیجیتال

رویکرد در مبحث یادگیری الکترونیکی

رویکرد فناوری

- همیشه بر خط
- همه اطلاعات بر خط
- رسانه های دیجیتال
- رسانه های غنی
- شبیه سازی
- سیستمهای نهفته

- صوت
- ویدئو
- تشخیص صدا
- بازخورد حسی
- دور اجرائی
- شبیه سازی واقعیتها
- سیستمهای نهفته

کنترل ربات از راه دور و انجام کار

شبیه ساز هواپیما و خلبان

سیستمهای درون اتومبیل ، یخچال ، تلوزیون و حتی پوشاک شما

رویکرد یادگیری

- آموزش در طول عمر
- فراگیر بودن و جهانی
- یادگیری در حرکت
- یادگیری مستقل
- همه چیز بر خط
- اهداف اقتصادی
- مدیریت دانش

باید ابزارهایی را فراهم ساخت تا یادگیران هر آنچه می خواهند و هر موقع و به هر طریقی را یاد گیرند

محتوی باید کوتاه ، متمرکز بر موضوع ، جذاب باشد تا در محیطهای شلوغ امکان پذیر شود همچنین نکات را به سرعت انتقال و خاتمه دهد

از این پس اقتصاد توسط آنچه مردم می خواهند هدایت می شود

اقتصادی که مردم قطعاتی از مفاهیم و مضامین یادگیری را به صورت الکترونیکی و با قابلیت استفاده مجدد می سازند ، می خرند ، می فروشند ، ترکیب می کنند و توسعه می دهند

اقتصاد دانش محور

ویلیام هورتون: روشهایی که با آن گروهی از مردم خودشان را باهوش تر می سازند

هربرت سیمون : دانستن یعنی استفاده از اطلاعات مترکم در یک جا و فراگیری یعنی دسترسی به اطلاعات و نحوه بهره گیری از آنها