



اسکای روم



رویداد

آر

آینده آموزش آنلاین در هنر

نگاهی به بازار، فرصت‌ها و ابزارهای آموزش آنلاین برای هنرمندان

سه‌شنبه ۲۸ مهر ۱۴۰۵



فهرست مطالب

۳	درباره این ارائه و منابع داده	—
۵	آموزش آنلاین؛ بخشی پایدار از اکوسیستم یادگیری	۰۱
۱۱	بازار و مخاطب جهانی آموزش آنلاین هنر	۰۲
۱۹	بازار آموزش آنلاین هنر در ایران	۰۳
۲۶	پلتفرم‌ها و آموزشگاه‌های فعال داخلی	۰۴
۳۰	محدودیت‌ها و مدل‌های عرضه آموزش آنلاین هنر	۰۵
۳۶	جایگاه اسکای‌روم در اکوسیستم آموزش آنلاین هنر	۰۶



اسکای‌روم

درباره این ارائه

در این ارائه با هم مرور می‌کنیم که آموزش آنلاین هنر به کجا می‌رود و در فاصله ۲۰۲۵ تا ۲۰۳۵ چه فرصت‌هایی برای هنرمندان و مدرسان هنر می‌سازد؛ از سه زاویه:



۰۳

آموزش زنده

فرصت‌های آموزش زنده و جایگاه پلتفرم‌های ویدئوکنفرانس در تجربه یادگیری هنر



۰۲

مدرس و هنرجو

نیازهای آموزش هنر، مدل‌های عرضه موجود و شکاف‌های بازار داخلی



۰۱

بازار و روندها

اندازه و رشد بازار آموزش آنلاین و آموزش هنر در جهان و ایران، و روندهای فناوری

آمار این ارائه از منابع معتبر بین‌المللی و داخلی گردآوری شده است؛ فهرست منابع در صفحه بعد و منبع هر عدد در همان صفحه آمده است.

منابع داده و اطلاعات مورد استفاده

موضوع	منابع
داده‌های معتبر خارجی	UNESCO، World Bank، DataReportal و Statista و گزارش‌های مؤسسات پژوهش بازار.
داده‌های رسمی	آمار و گزارش‌های منتشرشده نهادهای دولتی داخلی و خارجی و سازمان‌های بین‌المللی، در مواردی که داده مرتبط و قابل استناد در دسترس باشد.
داده‌های اسکای‌روم	آخرین آمار رسمی عملکرد اسکای‌روم (پاییز ۱۴۰۴ و بهار ۱۴۰۵).

هر جا داده عمومی و مستقلی وجود نداشته، از شاخص‌های مکمل و نمونه‌های واقعی استفاده شده است.



آموزش آنلاین؛ بخشی پایدار از اکوسیستم یادگیری

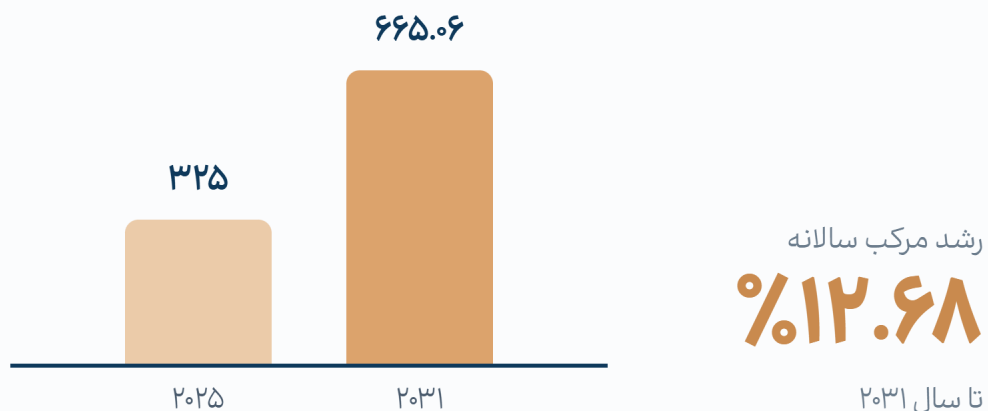
اندازه بازار جهانی، اثر کووید-۱۹، گذار به مدل‌های ترکیبی و اهمیت این تحول برای آموزش هنر

آموزش، فراتر از محدودیت زمان و مکان

مدرس می‌تواند به مخاطبانی خارج از شهر یا کشور خود دسترسی داشته باشد و یادگیرنده بخشی از مسیر یادگیری را با سرعت و برنامه شخصی خود پیش ببرد. دو برآورد از اندازه این بازار (ارقام به میلیارد دلار):

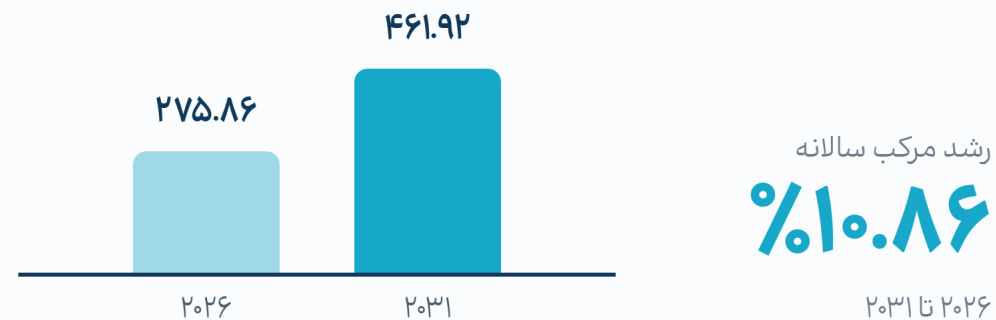
Research and Markets

E-Learning Market Research Report ۲۰۲۶-۲۰۳۱



Mordor Intelligence

E-Learning Market Size, Trends & Industry Growth ۲۰۳۱



رشد آموزش آنلاین در همه حوزه‌ها یکسان نیست

چرا برآوردها متفاوت‌اند؟ اختلاف ارقام به معنای نادرست بودن یکی از برآوردها نیست؛ ناشی از تفاوت در تعریف و دامنه بازار است. به همین دلیل در این ارائه، اعداد بازار برای نشان دادن جهت، مقیاس و سرعت تغییر به کار می‌روند.



آموزش هنر



زنده و تعاملی

تعامل زنده، تمرین عملی و بازخورد مستمر

آموزش هنر در این گروه قرار می‌گیرد؛ پس نگاه به اندازه بازار کافی نیست و باید دید تجربه یادگیری هنری چگونه در فضای دیجیتال بازطراحی می‌شود.



ضبط‌شده و خودآموز

محتوای ضبط شده و یادگیری فردی

برخی حوزه‌ها با محتوای ازپیش‌تولیدشده و یادگیری خودآموز سازگاری بیشتری دارند.

✓ آموزش هنر در هر دو دسته حضوری فعال دارد؛ هم در آموزش زنده و تعاملی، هم در محتوای ضبط شده و خودآموز.

چرا آینده آموزش آنلاین در هنر اهمیت دارد؟

کووید-۱۹؛ شتاب دهنده آموزش آنلاین

تعطیلی مدارس، دانشگاه‌ها، آموزشگاه‌ها و مراکز آموزشی، میلیون‌ها مدرس و یادگیرنده را به استفاده از ابزارهای آموزش از راه دور سوق داد. بر اساس داده‌های یونسکو، در اوج بحران:

یونسکو این دوره را یکی از بزرگ‌ترین
اختلال‌های تاریخ نظام‌های آموزشی
توصیف کرده است؛ دوره‌ای که
دولت‌ها و مؤسسات آموزشی برای
ادامه یادگیری به راهکارهای آموزش از
راه دور روی آوردند.

UNESCO


+۱۹۰

کشور

درگیر تعطیلی مراکز آموزشی


۱.۶

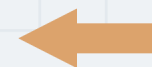
میلیارد یادگیرنده

تحت تأثیر بسته‌شدن مراکز آموزشی

از آموزش از راه دور تا مدل‌های ترکیبی

دوران کرونا

برگزاری ساده
کلاس‌های زنده



امروز ترکیبی از چهار جزء

ارزیابی

تمرین آنلاین

تعامل هم‌زمان

محتوای ضبط‌شده

امروز چه کسانی از آموزش آنلاین استفاده می‌کنند؟

برنامه‌های توسعه حرفه‌ای

دوره‌های مهارتی

مدرس‌های مستقل

کسب‌وکارها

آموزشگاه‌ها

دانشگاه‌ها

مدارس

آموزش آنلاین با پایان دوره اضطراری متوقف نشد؛ از کلاس زنده ساده فراتر رفت و به بخشی از روال آموزش در سازمان‌ها و حوزه‌های مختلف تبدیل شد.

چرا این تغییر برای آموزش هنر اهمیت بیشتری دارد؟



در بسیاری از رشته‌های هنری، یادگیری با توضیحات تئوریک و مشاهده محتوای ضبط‌شده به تنهایی کامل نمی‌شود. هنرجو برای پیشرفت به چرخه‌ای از دیدن، تمرین، ارائه و بازخورد نیاز دارد.

به همین دلیل، آموزش زنده و ابزارهای تعاملی در رشته‌های هنری نقشی پررنگ‌تر از حوزه‌های صرفاً تئوریک دارند.



در ادامه می‌بینیم بازار، فناوری و نیازهای مدرس و هنرجو، آموزش آنلاین هنر را در فاصله ۲۰۲۵ تا ۲۰۳۵ به چه سمتی می‌برند و آموزش زنده چه جایگاهی در این مسیر دارد.

بازار و مخاطب جهانی آموزش آنلاین هنر

نیاز متفاوت هنرجو، اندازه و رشد بازار، حوزه‌های آموزشی، الگوی پلتفرم‌های مطرح و مقیاس مخاطب جهانی

بازار کوچک‌تر، نیاز متفاوت‌تر

بازار کل آموزش الکترونیکی

آموزش دانشگاهی، سازمانی، مدرسه‌ای، دوره‌های مهارتی، کلاس‌های مجازی و سایر خدمات دیجیتال

آموزش هنر

بخش تخصصی

آموزش هنر تنها بخشی از اکوسیستم آموزش دیجیتال است؛ اما به دلیل ماهیت مهارتی، خلاق و پروژه‌محور، نیازهای متفاوتی دارد. هنرجو معمولاً برای یادگیری یک مهارت یا رسیدن به خروجی مشخص وارد دوره می‌شود و انتظار دارد:

نمونه کار بسازد



تمرین کند



مسیر حرفه‌ای‌اش را توسعه دهد



بازخورد بگیرد



به همین دلیل، پلتفرم‌های این حوزه در کنار محتوا، مدرس، پروژه، جامعه یادگیری و سازوکار تعامل و بازخورد را هم در تجربه آموزشی قرار می‌دهند.



اندازه و رشد بازار جهانی آموزش آنلاین هنر

نرخ رشد مرکب سالانه (CAGR)

آموزش هنر، بخش کوچک‌تر اما سریع‌تر بازار

%۷.۶۵

کل آموزش الکترونیکی (IMARC Group)

%۱۲.۵

دوره‌های آنلاین هنر

%۱۴.۴

آموزش آنلاین هنر (تعریف گسترده)

این اعداد نباید جمع یا مستقیماً مقایسه شوند؛ هر گزارش تعریف و دامنه متفاوتی دارد و ارقام برای نشان دادن مقیاس و جهت رشد آمده‌اند.

Verified Market Reports

دوره‌های آنلاین هنر

۱.۲ ← ۳.۵

میلیارد دلار؛ از ۲۰۲۵ تا ۲۰۳۴ | دسته‌بندی بر اساس سطح مهارت، نوع دوره، شیوه یادگیری و مخاطب

Statistics MRC

آموزش آنلاین هنر با تعریف گسترده‌تر

۲.۹ ← ۸.۵

میلیارد دلار؛ از ۲۰۲۶ تا ۲۰۳۴ | شامل کلاس زنده، آموزش ترکیبی، منتورینگ یک‌به‌یک و آموزش گروهی

مقایسه بازار جهانی آموزش الکترونیکی و آموزش آنلاین هنر

بازار	اندازه فعلی	پیش‌بینی	CAGR	منبع	دامنه
آموزش الکترونیکی جهان	۳۶۹.۷ میلیارد دلار در ۲۰۲۵	۷۳۱.۸ میلیارد دلار در ۲۰۳۴	۷.۶۵٪	IMARC Group	بازار گسترده آموزش الکترونیکی
دوره‌های آنلاین هنر	۱.۲ میلیارد دلار در ۲۰۲۵	۳.۵ میلیارد دلار در ۲۰۳۴	۱۲.۵٪	Verified Market Reports	بازار دوره‌های آنلاین هنر
آموزش آنلاین هنر؛ تعریف گسترده‌تر	۲.۹ میلیارد دلار در ۲۰۲۶	۸.۵ میلیارد دلار در ۲۰۳۴	۱۴.۴٪	Statistics MRC	تعریف گسترده‌تر آموزش آنلاین هنر

بازار آموزش آنلاین هنر در مقایسه با کل بازار آموزش الکترونیکی بخش تخصصی‌تری است و برای آن نیز رشد قابل توجهی در سال‌های آینده پیش‌بینی شده است.



آموزش آنلاین هنر چه حوزه‌هایی را پوشش می‌دهد؟

گروه آموزشی	نمونه رشته‌ها و مهارت‌ها
هنرهای تجسمی	طراحی، نقاشی، آبرنگ، رنگ‌روغن، پرتره، ترکیب‌بندی، رنگ‌شناسی
تصویرسازی و هنر دیجیتال	تصویرسازی دیجیتال، طراحی کاراکتر، کانسپت‌آرت، کمیک، طراحی با تبلت
طراحی و ارتباط تصویری	گرافیک، تایپوگرافی، برندینگ، UI/UX، طراحی پوستر، هویت بصری
عکاسی و ویدئو	عکاسی پرتره، نورپردازی، فیلم‌برداری، تدوین، تولید محتوای تصویری
سه‌بعدی و انیمیشن	مدل‌سازی سه‌بعدی، موشن گرافیک، انیمیشن، طراحی بازی، معماری دیجیتال
هنرهای سنتی و دستی	خوشنویسی، نگارگری، سفال، بافندگی، دوخت، صنایع دستی، چاپ دستی
موسیقی و هنرهای اجرایی	آهنگسازی، نوازندگی، آواز، بازیگری، نویسندگی خلاق و اجرا

پلتفرم‌های مطرح جهانی چه الگویی ارائه می‌دهند؟

عمومی + مهارت‌های خلاق

یودمی و کورسرا

Udemy · Coursera

پلتفرم‌های عمومی‌تری که با دوره‌های طراحی، عکاسی، تولید محتوا و فناوری‌های مرتبط با صنایع خلاق، بخشی از این اکوسیستم را پوشش می‌دهند.

مدرس محور + محتوای حرفه‌ای

مسترکلاس

MasterClass

مدل آموزش آنلاین مبتنی بر مدرس و تولید محتوای حرفه‌ای در حوزه‌هایی مانند هنر، طراحی، موسیقی، عکاسی، نویسندگی و خلاقیت.

پروژه محور + جامعه خلاق

دامستیکا

Domestika

پلتفرم تخصصی حوزه‌های خلاق با دوره‌های طراحی، تصویرسازی، عکاسی، معماری، صنایع دستی، نویسندگی، موسیقی و نرم‌افزارهای خلاق؛ با تأکید بر یادگیری مبتنی بر پروژه.

نشانه افزایش تقاضا برای مهارت‌هایی که با طراحی و تولید محتوای تصویری هم‌پوشانی دارند؛ نه اندازه مستقیم بازار هنر.

۷۰۰+ میلیون دقیقه یادگیری

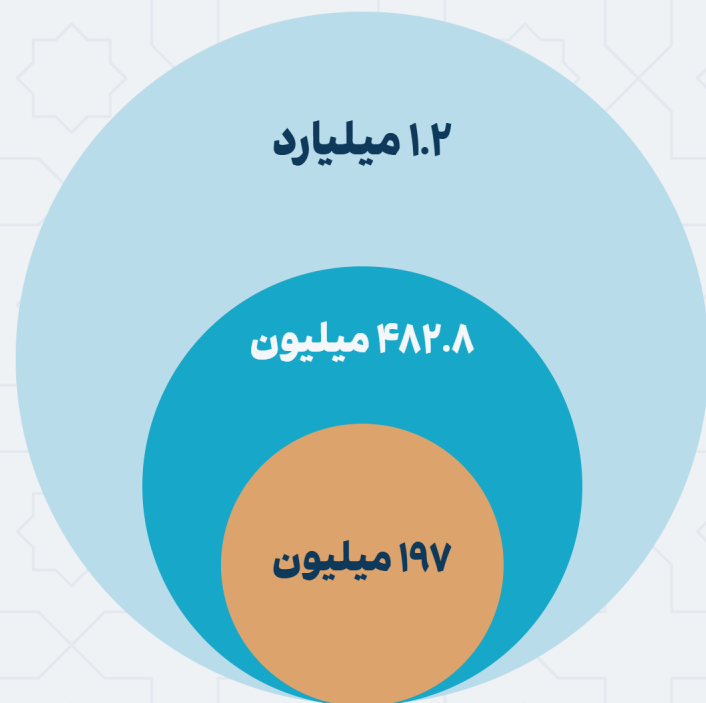
رشد ثبت‌نام در محتوای هوش مصنوعی

۱۲۰٪

یودمی، نتایج ۲۰۲۵

حجم مخاطب جهانی آموزش آنلاین

آمار عمومی و مستقلی که تعداد هنرجویان آنلاین هنر را در همه رشته‌ها و پلتفرم‌های جهان پوشش دهد، منتشر نشده است؛ برای سنجش مخاطب بالقوه، از داده‌های کل بازار و پلتفرم‌های بزرگ استفاده می‌شود:



● ۱.۲ میلیارد

کاربر بازار آموزش آنلاین تا ۲۰۳۱ (Statista)؛ شامل آموزش دانشگاهی آنلاین، پلتفرم‌ها و دوره‌های آنلاین

● ۴۸۲.۸ میلیون

کاربر پلتفرم‌های آموزش آنلاین در ۲۰۳۱ (Statista)؛ مانند کورسرا و پلتفرم‌های مشابه

● ۱۹۷ میلیون

دانش‌پذیر ثبت‌نامی کورسرا تا پایان ۲۰۲۵؛ در همه موضوعات و نه لزوماً کاربر فعال

نکته: این اعداد مقیاس مخاطب آموزش آنلاین را نشان می‌دهند، نه اندازه مستقیم مخاطبان آموزش آنلاین هنر.



ارزش آموزش هنر در تجربه یکپارچه است

ویژگی مهم بازار آموزش آنلاین هنر فقط اندازه آن نیست؛ ماهیت مهارتی و پروژه‌محور این آموزش باعث می‌شود ارزش تجربه یادگیری به تعامل، تمرین و بازخورد وابسته باشد.

مسئله اصلی پلتفرم‌ها

نه صرفاً ارائه محتوا، بلکه ایجاد بستری که محتوا، آموزش زنده، تمرین، تعامل، بازخورد و جامعه یادگیری را کنار هم قرار دهد.

در ادامه: مدل‌های فعالیت این بازار، گروه‌های هدف و فرصت‌ها و شکاف‌های بازار ایران.



۰۳

بخش سوم

بازار آموزش آنلاین هنر در ایران

شاخص‌های مکمل، اندازه بازار، دسترسی دیجیتال، جامعه آموزشی، مدل‌های عرضه موجود و شکاف اصلی بازار

سنجش بازار از راه پنج شاخص مکمل

داده عمومی، مستقل و قابل اتکایی که اندازه بازار آموزش آنلاین هنر ایران، تعداد هنرجویان یا درآمد پلتفرم‌های تخصصی هنر را مشخص کند، در دسترس نیست؛ برای همین، ظرفیت این بازار را با پنج شاخص می‌سنجیم:

۵



نمونه‌های موجود
از عرضه آموزش
هنر آنلاین

۴



جامعه آموزشی کشور

۳



سطح دسترسی
مخاطبان به فضای
دیجیتال

۲



اندازه بازار EdTech

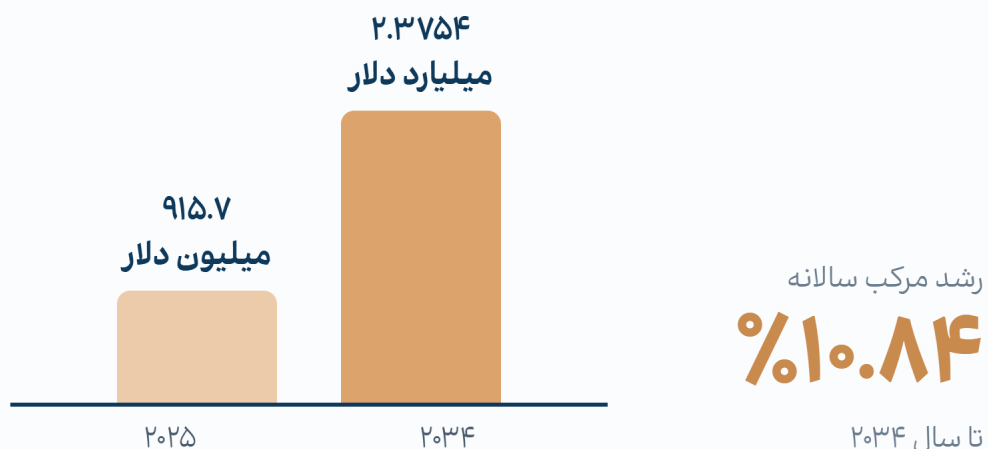
۱



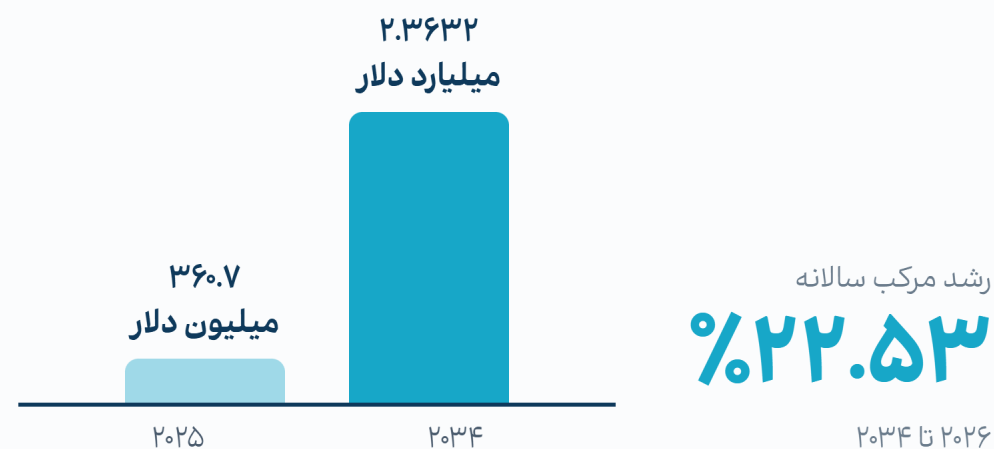
اندازه بازار کل
آموزش آنلاین

اندازه بازار آموزش آنلاین و EdTech ایران

بازار EdTech ایران (تعریف گسترده‌تر)



بازار آموزش آنلاین ایران



این دو عدد قابل جمع نیستند: «کلاس مجازی» (Virtual Classroom) یکی از بخش‌های فناوری بازار آموزش آنلاین است، اما EdTech سخت‌افزار، نرم‌افزار و محتوای آموزشی را نیز دربرمی‌گیرد. ⚠️

ظرفیت دسترسی دیجیتال و جامعه آموزشی

ایران در پایان ۲۰۲۵ — DataReportal ۲۰۲۶: Iran Digital

۱۵۱

میلیون اتصال تلفن همراه

۴۸

میلیون هویت کاربری شبکه‌های
اجتماعی (اکتبر ۲۰۲۵)

۷۹.۶%

ضریب نفوذ اینترنت

۷۳.۸

میلیون کاربر اینترنت

این اعداد معادل متقاضیان آموزش آنلاین نیستند؛ نشان می‌دهند بخش بزرگی از جمعیت از نظر دسترسی، امکان استفاده از خدمات آموزش آنلاین را دارد.

در آموزش عالی، بخش قابل توجهی از کلاس‌ها آنلاین برگزار شده و هم‌زمان بخشی از دانشجویان مشکلات اتصال را گزارش کرده‌اند؛ پایداری ارتباط و کیفیت کلاس زنده همچنان عاملی تعیین‌کننده است.

۳.۴ تا ۳.۲

میلیون دانشجو در کشور

معاونت آموزشی وزارت علوم، ۱۴۰۵



آموزش آنلاین هنر در ایران؛ بازاری موجود اما پراکنده

این بازار صرفاً یک فرصت فرضی نیست؛ هم‌اکنون آموزش هنر در قالب‌های مختلف به صورت آنلاین ارائه می‌شود:

گروه	نمونه حوزه‌ها	مدل عرضه
پلتفرم‌های عمومی آموزش آنلاین	گرافیک، نرم‌افزارهای طراحی، عکاسی، مبانی هنر	دوره‌های ضبط‌شده
آموزشگاه‌های تخصصی هنری	نقاشی، طراحی، خوشنویسی و سایر هنرهای تجسمی، موسیقی و بازیگری	کلاس آنلاین و دوره
مدرس‌های مستقل	نقاشی، طراحی، موسیقی، عکاسی و مهارت‌های تخصصی	کلاس زنده، دوره و جلسات خصوصی
پلتفرم‌های محتوایی و شبکه‌های اجتماعی	آموزش تکنیک، تمرین و محتوای رایگان	ویدئو، لایو و محتوای آموزشی
آموزش‌های مهارتی و دانشگاهی	طراحی، گرافیک، معماری، نرم‌افزارهای تخصصی	دوره آنلاین و آموزش ویدئویی

نمونه‌هایی از عرضه آموزش هنر آنلاین در ایران

آموزشگاه تخصصی

لیلون آرت

۸۰۰

هنرجو (طبق اعلام وبسایت)

آموزشگاه آنلاین نقاشی با دوره‌های آنلاین نقاشی و طراحی.

پلتفرم عمومی

مکتب‌خونه

بخش هنر و مهارت‌های خلاق با دوره‌هایی در زمینه‌های:

طراحی مد

سینما و تئاتر

مبانی هنر

عکاسی

گرافیک

طراحی

پلتفرم عمومی

فرادرس

+۵

میلیون دانشجو

+۲۰

هزار آموزش

آموزش‌های گسترده در حوزه‌های مختلف، از جمله طراحی، گرافیک و انیمیشن. ارقام مربوط به کل پلتفرم است و نباید به آموزش هنر نسبت داده شود.

این نمونه‌ها اندازه بازار را مشخص نمی‌کنند، اما نشان می‌دهند عرضه از چند مسیر مختلف در جریان است و بازار ساختاری متمرکز ندارد.



شکاف اصلی بازار ایران

با داده‌های عمومی نمی‌توان گفت این بازار دقیقاً چه درآمد یا چند هنرجو دارد؛ اما داده‌های موجود سه واقعیت را نشان می‌دهند:

۱

بازار آموزش آنلاین ایران وجود دارد و برای آن رشد قابل‌توجهی پیش‌بینی شده است.

۲

زیرساخت و جامعه دیجیتال کشور، امکان دسترسی به بخش بزرگی از جمعیت را فراهم کرده است.

۳

آموزش هنر آنلاین توسط پلتفرم‌های عمومی، آموزشگاه‌ها و مدرس‌های مستقل عرضه می‌شود، اما داده یکپارچه‌ای درباره اندازه و رفتار بازار وجود ندارد.

مهم‌ترین شکاف‌ها

نبود تجربه یکپارچه برای آموزش زنده، تمرین، تعامل و بازخورد

نبود داده شفاف درباره بازار

پراکندگی عرضه

همین شکاف، فرصتی است برای پلتفرم‌های آموزش زنده و برای هنرمندانی که می‌خواهند آموزش آنلاین حرفه‌ای‌تری ارائه دهند.

پلتفرم‌ها و آموزشگاه‌های فُعال داخلی

آموزشگاه‌های تخصصی، آکادمی‌ها و مدرسان مستقل؛ اکوسیستمی پراکنده اما فعال

نمونه‌هایی از آموزشگاه‌های تخصصی هنر

برخی مجموعه‌ها سابقه طولانی آموزش حضوری دارند و آموزش آنلاین را به خدمات خود افزوده‌اند و برخی از ابتدا بر آموزش دیجیتال تمرکز داشته‌اند.

مجموعه	حوزه فعالیت	مدل عرضه آموزش	نکته قابل توجه
آموزشگاه نقاشی پونه پویانزاد	نقاشی، آبرنگ، مدادرنگی، رنگ‌روغن، سیاه‌قلم و طراحی	حضوری، آنلاین و آفلاین	بیش از ۲۰ سال سابقه فعالیت و ارائه مسیر آموزشی از مبتدی تا پیشرفته
آموزشگاه هنری نقشینه	نقاشی، طراحی و تکنیک‌های تخصصی هنرهای تجسمی	حضوری و آنلاین	ارائه دوره‌های تخصصی با مدل آموزش مهارتی و تمرین‌محور
آموزشگاه هنرهای تجسمی مهرآوید	نقاشی، خوشنویسی، مجسمه‌سازی، آواز و سایر حوزه‌های هنری	حضوری و آنلاین	فعالیت با مجوز فنی‌وحرفه‌ای و ارائه آموزش در چند رشته هنری
Tehran Music Academy	ساز، آواز، تئوری موسیقی، میکس و مسترینگ	حضوری و آنلاین	ترکیب کلاس، تمرین هفتگی، پروژه عملی و بازخورد مستقیم مدرس در فضای آنلاین

اکوسیستمی پراکنده اما فعال؛ چهار مدل اصلی

مدل	نمونه	ویژگی اصلی
پلتفرم عمومی آموزش	فرادرس، مکتب‌خونه	مقیاس بالا و تنوع موضوعی
آموزشگاه تخصصی	آموزشگاه‌های نقاشی و هنرهای تجسمی	تخصص در یک یا چند رشته هنری
آکادمی تخصصی	مجموعه‌های تخصصی موسیقی، طراحی و هنر	ترکیب مدرس، دوره و مسیر آموزشی
مدرس مستقل	هنرمندان و مدرسان فعال در شبکه‌های اجتماعی	انعطاف بالا و ارتباط مستقیم با هنرجو

داده عمومی قابل اتکایی درباره سهم هر مدل، تعداد هنرجویان آنلاین، درآمد آموزشگاه‌ها از آموزش آنلاین یا میزان استفاده از پلتفرم‌های ویدئوکنفرانس وجود ندارد.

عرضه وجود دارد، اما در کانال‌ها و مدل‌های متفاوت توزیع شده است.

بازار آموزش آنلاین هنر ایران رهبر مشخصی ندارد؛ پلتفرم‌ها، آموزشگاه‌ها و مدرسان هرکدام بخشی از تقاضا را پوشش می‌دهند. این پراکندگی ما را به یک پرسش مهم می‌رساند:

اگر آموزشگاه‌ها و مدرسان تخصصی هنر، محتوا و مدرس را در اختیار دارند، پلتفرم‌های آموزش آنلاین چه نقشی می‌توانند در حرفه‌ای‌تر، تعاملی‌تر و مقیاس‌پذیرتر شدن این تجربه داشته باشند؟

محدودیت‌ها و مدل‌های عرضه آموزش آنلاین هنر

چالش‌های زیرساختی، نیازهای عملی بازار و چهار مدل تدریس آنلاین هنر

چالش‌هایی که مستقیماً بر آموزش زنده اثر می‌گذارند

تفاوت سطح دسترسی در مناطق مختلف

دشواری پرداخت‌های بین‌المللی

محدودیت دسترسی به برخی سرویس‌های خارجی

پایداری اتصال اینترنت

Internet Society

تاب‌آوری کلی شبکه ۴۷٪ و کیفیت ارائه‌دهندگان خدمات اینترنتی «ضعیف» ارزیابی شده است.



Freedom on the Net ۲۰۲۵

ایران در وضعیت «Not Free»؛ با اشاره به محدودیت دسترسی به هزاران وبسایت، فیلترینگ بخش بزرگی از پلتفرم‌های اجتماعی و سابقه اختلال در اتصال.



در آموزش هنر، ارزش کلاس به ارتباط هم‌زمان، نمایش فرایند کار، پرسش و پاسخ و بازخورد صوتی و تصویری وابسته است؛ قطع یا افت کیفیت ارتباط، تجربه یادگیری را عمیقاً تحت تأثیر قرار می‌دهد.



نیازهای عملی بازار از پلتفرم ارتباط تصویری

مصرف بهینه اینترنت



پایداری ارتباط



دسترسی ساده



مدیریت کلاس



امکان ضبط جلسه



پشتیبانی فارسی



این شرایط را نباید به تنهایی «مزیت رقابتی» دانست؛ اینها نیازهای بازار و معیارهای مهم انتخاب پلتفرم اند که همه فعالان حوزه هنر باید متناسب با خدمات خود، همه یا بخش مهمی از آنها را در نظر بگیرند.



آموزش هنر در یک قالب واحد ارائه نمی‌شود

بسته به نوع مهارت، سطح هنرجو و هدف دوره، مدل‌های مختلفی از آموزش خودآموز تا کلاس زنده و مدل‌های ترکیبی شکل گرفته‌اند:



۴

پروژه محور و مبتنی بر تمرین

هدف این است که هنرجو در پایان، مهارت را در عمل به کار بگیرد یا خروجی مشخصی ارائه دهد؛ دوره‌ها حول پروژه‌های واقعی و تمرین‌های مرحله‌ای طراحی می‌شوند.

نمونه: Coursera و Domestika



۳

ترکیبی

بخشی از آموزش به صورت ضبط شده ارائه می‌شود و جلسات زنده برای رفع اشکال، تمرین، پرسش و پاسخ و دریافت بازخورد به کار می‌رود؛ همراه با امکان مرور جلسات ضبط شده.

ضبط شده + زنده



۲

کلاس زنده و هم‌زمان

مدرس و هنرجویان در زمانی مشخص در فضای آنلاین (در اسکای‌روم: «اتاق») حضور دارند؛ نمایش زنده فرایند کار، پاسخ به پرسش‌ها و بازخورد در حین تمرین.

آموزش، تجربه‌ای تعاملی میان مدرس و هنرجو



۱

ضبط شده و خودآموز

محتوا از پیش تولید می‌شود و هنرجو بدون وابستگی به زمان مشخص، درس‌ها را می‌بیند، تکرار می‌کند و تمرین می‌کند.

نمونه: Domestika

چهار مدل تدریس و آموزش آنلاین هنر

مدل آموزشی	نقطه قوت اصلی	محدودیت اصلی	نیاز به تعامل زنده
ضبط شده	قابل استفاده در هر زمان و به هر میزان توسط هنرجو	بازخورد محدودتر و تعامل لحظه‌ای کمتر میان هنرجو و هنرآموز	خیلی کم
کلاس آنلاین زنده	تعامل و بازخورد فوری	وابستگی به زمان مشخص و ظرفیت کلاس	بسیار بالا
ترکیبی	انعطاف برای علاقه‌مندان به کلاس زنده و هنرجویانی که وقت آزاد بسیار کمی دارند	فشار کاری بالا برای آموزشگاه و مدرس در طراحی دوره‌ای هیبرید که برای دو گروه مخاطب (با و بدون تعامل زنده) مناسب باشد	متوسط تا زیاد
پروژه‌محور	تبدیل آموزش به پروژه‌های عملی و قابل اندازه‌گیری	نیازمند طراحی تمرین، انجام تمرین و بازخورد مستمر میان هنرجو و مدرس	متوسط تا زیاد

این مدل‌ها الزاماً رقیب یکدیگر نیستند؛ هر دوره آموزشی حرفه‌ای می‌تواند ترکیبی از چند مدل باشد. ✓

اگر بخشی از ارزش آموزش هنر در نمایش فرایند، تمرین، تعامل، ارائه اثر و دریافت بازخورد ایجاد می‌شود، پلتفرم‌های ارتباطات آنلاین می‌توانند تسهیل‌گر این فرایند باشند.

پلتفرم آموزش زنده چه نقشی می‌تواند در ساخت تجربه‌ای حرفه‌ای‌تر و تعاملی‌تر از آموزش آنلاین هنر داشته باشد؟

اینجاست که اسکای‌روم، پلتفرم ارتباطات تصویری آنلاینی که سال‌ها مورد اعتماد آموزشگاه‌ها، دانشگاه‌ها، مدارس و مدرسان بوده، وارد می‌شود.



جایگاه اسکای روم در اکوسیستم آموزش آنلاین هنر

قابلیت‌های متناسب با نیازهای آموزش هنر، آمار اسکای روم و ظرفیت فنی برای کلاس‌های زنده

با انتشار قابلیت «رویداد»، برگزارکنندگان بیشتری دوره‌های حرفه‌ای خود را با اسکای‌روم برگزار می‌کنند

چرا اسکای‌روم؟

نیاز در آموزش هنر	قابلیت اسکای‌روم	کاربرد عملی
نمایش نرم‌افزار، نمونه‌کار و فرایند طراحی	اشتراک‌گذاری صفحه و فایل	آموزش گرافیک، تصویرسازی دیجیتال، تدوین، طراحی سه‌بعدی، UI/UX و تولید محتوا
آموزش مفاهیم و اصلاح طرح	وایت‌برد دیجیتال با پشتیبانی از قلم نوری و اشتراک فایل	بررسی ترکیب‌بندی، طراحی، تاریخ هنر، تحلیل اثر و توضیح تمرین
نمایش زنده تکنیک و ارتباط با هنرجو	ارتباط صوتی و تصویری هم‌زمان	کلاس‌های طراحی، نقاشی، خوشنویسی، عکاسی، موسیقی و جلسات رفع اشکال
پرسش و پاسخ و تعامل در کلاس	چت، ارتباط صوتی و تصویری، مدیریت میکروفون و وب‌کم	پاسخ به پرسش‌ها، گفت‌وگو با هنرجویان و مدیریت مشارکت در کلاس
مرور تکنیک و تمرین	ضبط ابری	بازبینی جلسه، مرور آموزش، استفاده هنرجوی غایب و ساخت آرشیو دوره
مدیریت دوره و پیگیری مشارکت	گزارش حضور و غیاب	بررسی حضور هنرجویان و ارزیابی مشارکت در کلاس‌های زنده

اسکای روم در یک نگاه



برگزارکنندگان

تا امروز

+۴۳۳

هزار

پاییز ۱۴۰۴: ۳۰۰ هزار

۴۴٪ رشد



مشتریان

تا امروز

+۱۰۰

هزار

پاییز ۱۴۰۴: ۶۰ هزار

۶۵٪ رشد



شرکت کنندگان

تا امروز

۳۵

میلیون

پاییز ۱۴۰۴: ۳۳ میلیون

معادل ۴۱٪ جمعیت ایران



رویدادها

تا امروز

+۴۴

میلیون

پاییز ۱۴۰۴: ۲۰ میلیون

۱۲۰٪ رشد

ظرفیت فنی اسکای روم برای کلاس‌های زنده



ظرفیت هر اتاق

۳ هزار کاربر

حضور هم‌زمان در یک اتاق؛ مناسب کلاس‌های پرمخاطب و مشترک‌کلاس‌ها



حداقل سرعت مورد نیاز

۱ مگابیت بر ثانیه

در برابر میانگین ۳۸.۸۸ مگابیت بر ثانیه سرعت اینترنت موبایل ایران



نفر-ساعت ارائه شده

تا امروز

۸۰۶+ میلیون

پاییز ۱۴۰۴: ۶۰۰ میلیون



استفاده هم‌زمان

۳۳ هزار

رویداد هم‌زمان

۵۴۰ هزار

کاربر هم‌زمان



اسکای روم

دور، اما نزدیک! ...



ما اینجا هستیم تا آینده آموزش آنلاین هنر را با هم بسازیم.

از همراهی شما سپاسگزاریم

skyroom.online