

# 2023-2029年中国VR教育培训行业竞争现状及战略咨询研究报告

报告大纲

## 一、报告简介

智研咨询发布的《2023-2029年中国VR教育培训行业竞争现状及战略咨询研究报告》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<https://www.chyxx.com/research/1133501.html>

报告价格：电子版: 9800元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 010-60343812、010-60343813、400-600-8596、400-700-9383

电子邮箱: sales@chyxx.com

联系人: 刘老师

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

## 二、报告目录及图表目录

智研咨询发布的《2023-2029年中国VR教育培训行业竞争现状及战略咨询研究报告》共十二章。首先介绍了VR教育行业市场发展环境、VR教育整体运行态势等，接着分析了VR教育行业市场运行的现状，然后介绍了VR教育市场竞争格局。随后，报告对VR教育做了重点企业经营状况分析，最后分析了VR教育行业发展趋势与投资预测。您若想对VR教育产业有个系统的了解或者想投资VR教育行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

报告目录：

### 第一章 虚拟现实及教育培训行业发展综述

#### 1.1 虚拟现实技术概念与特征

##### 1.1.1 概念

##### 1.1.2 特征

#### 1.2 虚拟现实技术在教育中的应用现状

##### 1.2.1 VR+交通安全教育

##### 1.2.2 VR+公共安全教育

#### 1.3 虚拟现实研究发展阶段

##### 1.3.1 初步应用阶段 (2006~2008年)

##### 1.3.2 循序渐进阶段 (2009~2010年)

##### 1.3.3 实践探索阶段 (2011~2014年)

##### 1.3.4 教学应用阶段 (2015年至今)

### 第二章 VR教育产业宏观环境

#### 2.1 VR教育产业政策环境

##### 2.1.1 中国VR教育产业主管部门

##### 2.1.2 国家层面VR教育产业相关政策规划汇总

##### 2.1.3 国家“十四五”规划对VR教育产业发展的影响

#### 2.2 中国VR教育产业经济环境

##### 2.2.1 中国宏观经济发展现状

##### 2.2.2 中国宏观经济发展展望

- 2.2.3 中国宏观经济对于元宇宙产业的影响
- 2.2.4 中国宏观经济对于VR教育产业的影响
- 2.3 中国VR教育产业社会环境
  - 2.3.1 中国VR教育产业社会环境
  - 2.3.2 社会环境对元宇宙产业发展的影响
  - 2.3.3 社会环境对VR教育产业发展的影响
- 2.4 中国VR教育产业科研创新成果
  - 2.4.1 VR教育产业专利申请
  - 2.4.2 VR教育产业专利公开
  - 2.4.3 VR教育产业热门申请人
  - 2.4.4 VR教育产业热门技术

### 第三章 2022年VR产业及VR教育市场发展现状

- 3.1 VR产业发展历程与现状
  - 3.1.1 VR产业发展历程
  - 3.1.2 VR产业体系
- 3.2 VR技术特性及其在教育领域的应用
- 3.3 中国VR教育投融资市场情况
  - 3.3.1 2018-2022年中国VR教育行业投融资数量
  - 3.3.2 2018-2022年中国VR教育行业投融资金额
  - 3.3.3 中国VR教育行业投融资发展趋势
- 3.4 我国VR教育培训市场规模情况
  - 3.4.1 VR教育价值及发展现状
  - 3.4.2 2018-2022年VR教育培训市场规模测算
  - 3.4.3 2018-2022年VR教育培训市场渗透率
  - 3.4.4 VR教育培训适用科目
  - 3.4.5 VR教育行业发展动态
  - 3.4.6 VR教育运营商的机遇
- 3.5 虚拟现实技术在教育中的存在的问题
  - 3.5.1 具体学科实证研究不足
  - 3.5.2 教学评价与教学监控不足
  - 3.5.3 现有VR技术创新不足

### 第四章 VR+各阶段教育发展情况

- 4.1 VR+学前教育

- 4.1.1 2018-2022年学前教育学生规模
- 4.1.2 2018-2022年学前教育校园数量
- 4.1.3 2018-2022年学前教育预算支出
- 4.1.4 VR+学前教育教育领域应用场景
- 4.1.5 VR+学前教育教学案例设计
- 4.1.6 VR+学前教育发展中存在的问题
- 4.1.7 VR+学前教育发展对策
- 4.2 VR+基础教育
  - 4.2.1 2018-2022年基础教育学生规模
  - 4.2.2 2018-2022年基础教育校园数量
  - 4.2.3 2018-2022年基础教育预算支出
  - 4.2.4 VR+基础教育平台特点
  - 4.2.5 VR+基础教育主要优势
  - 4.2.6 VR+基础教育重要意义
- 4.3 VR+高等教育
  - 4.3.1 2018-2022年高等教育学生规模
  - 4.3.2 2018-2022年高等教育校园数量
  - 4.3.3 2018-2022年高等教育预算支出
  - 4.3.4 VR+高等教育主要优势
  - 4.3.5 VR+高等教育重要意义
  - 4.3.6 VR+高等教育优化应用路径

## 第五章 2022年虚拟仿真实验教学中心建立情况

- 5.1 虚拟仿真实验教学中心发展情况
  - 5.1.1 虚拟仿真实验教学中心建设成绩
  - 5.1.2 虚拟仿真实验教学中心建设规划
- 5.2 国家级虚拟仿真实验教学中心建设数据
  - 5.2.1 国家级虚拟仿真实验教学中心建设情况-从地区分布来看
  - 5.2.2 国家级虚拟仿真实验教学中心建设情况-从学科分布来看
- 5.3 建立虚拟现实教育应用研究院
  - 5.3.1 制定技术标准
  - 5.3.2 探索共享机制
  - 5.3.3 引领示范建设
  - 5.3.4 开展测评服务
  - 5.3.5 组织培训活动

### 5.3.6 搭建交流平台

## 第六章 2022年VR+教育教室及课程企业发展研究现状

### 6.1 虚拟现实（VR）教室

#### 6.1.1 北京黑晶科技有限公司

- 1、企业情况
- 2、企业经营情况
- 3、VR 超级教室项目
- 4、企业竞争优势
- 5、发展战略

#### 6.1.2 网龙网络控股有限公司

- 1、企业情况
- 2、企业经营情况
- 3、101VR 教室项目
- 4、企业竞争优势
- 5、发展战略

### 6.2 虚拟现实（VR）教学课程

#### 6.2.1 北京赛欧必弗科技有限公司

- 1、企业情况
- 2、企业经营情况
- 3、VR 教育新品“趣上课”
- 4、企业竞争优势
- 5、发展战略

#### 6.2.2 北京微视酷科技有限责任公司

- 1、企业情况
- 2、企业经营情况
- 3、沉浸式课堂系统
- 4、企业竞争优势
- 5、发展战略

#### 6.2.3 北京沃赢科技有限公司

- 1、企业情况
- 2、企业经营情况
- 3、VR 教学平台
- 4、企业竞争优势
- 5、发展战略

#### 6.2.4 北京新东方教育科技有限公司

- 1、企业情况
- 2、企业经营情况
- 3、全景 VR 英语学习课程
- 4、企业竞争优势
- 5、发展战略

#### 6.2.5 巧克互动

- 1、企业情况
- 2、企业经营情况
- 3、VR 沉浸式教学系统
- 4、企业竞争优势
- 5、发展战略

### 第七章 2022年VR+教育人才培养及少儿教育企业发展研究现状

#### 7.1 虚拟现实（VR）人才培养

##### 7.1.1 深圳前海中清龙图教育科技有限公司

- 1、企业情况
- 2、企业经营情况
- 3、VR 产业化教育课程体系
- 4、企业竞争优势
- 5、发展战略

##### 7.1.2 北京图兰卡数字科技有限公司

- 1、企业情况
- 2、企业经营情况
- 3、VR 培训机构
- 4、企业竞争优势
- 5、发展战略

##### 7.1.3 维奥视达科技（北京）有限公司

- 1、企业情况
- 2、企业经营情况
- 3、VR 人才垂直培训
- 4、企业竞争优势
- 5、发展战略

#### 7.2 虚拟现实（VR）全套教育培训体系

##### 7.2.1 威爱教育

- 1、企业情况
- 2、企业经营情况
- 3、VR 育培训课程体系
- 4、企业竞争优势
- 5、发展战略

### 7.3 VR 儿童教育

#### 7.3.1 魔幻空间

- 1、企业情况
- 2、企业经营情况
- 3、VR 技术早教产品
- 4、企业竞争优势
- 5、发展战略

#### 7.3.2 小小牛创意科技

- 1、企业情况
- 2、企业经营情况
- 3、AR 迷镜产品
- 4、企业竞争优势
- 5、发展战略

#### 7.3.3 映墨科技

- 1、企业情况
- 2、企业经营情况
- 3、龙星人儿童 VR 产品
- 4、企业竞争优势
- 5、发展战略

#### 7.3.4 上海灵石科技

- 1、企业情况
- 2、企业经营情况
- 3、早教机产品
- 4、企业竞争优势
- 5、发展战略

## 第八章 2023-2029年VR教室的应用发展要素和趋势

### 8.1 2023-2029年VR教室需求分析

- 8.1.1 学生的需求
- 8.1.2 家长的需求



### 8.1.3 教师的需求

### 8.1.4 学校及政府的需求

## 8.2 VR教室在国内的主流厂商和应用情况

### 8.2.1 101VR沉浸教室

### 8.2.2 101VR创客教室

### 8.2.3 VR超级教室

## 8.3 VR教室的发展要素

### 8.3.1 适用于教育场景VR硬件设备

### 8.3.2 教学内容定制的成本和难度

### 8.3.3 VR内容应用对教学质量的提升

## 8.4 2023-2029年VR教室的发展趋势

### 8.4.1 终端

### 8.4.2 内容

### 8.4.3 SaaS平台

## 第九章 VR教育培训下艺术设计专业教学新模式

### 9.1 VR教育培训技术的特征

#### 9.1.1 高实效性

#### 9.1.2 交互性

#### 9.1.3 多重感知性

#### 9.1.4 整体性

### 9.2 VR教育培训对艺术设计专业教学的意义

#### 9.2.1 有效提升学生的艺术设计能力

#### 9.2.2 弥补传统艺术设计教学中的缺陷

### 9.3 VR教育培训下艺术设计专业教学新模式的构建

#### 9.3.1 搭建VR教育培训实践教学平台

#### 9.3.2 开展VR教育培训艺术设计专业创新创业教学

#### 9.3.3 实现虚拟现实技术与产教深度融合教学

## 第十章 2023-2029年虚拟现实教育行业发展预测

### 10.1 2023-2029年教育行业发展预测

#### 10.1.1 2023-2029年学生规模预测

#### 10.1.2 2023-2029年校园数量预测

#### 10.1.3 2023-2029年教育预算支出预测

### 10.2 2023-2029年虚拟现实教育行业预测

- 10.2.1 2023-2029年VR教育培训市场规模测算
- 10.2.2 2023-2029年VR教育培训市场渗透率预测
- 10.3 2023-2029年虚拟现实教育行业发展前景
  - 10.3.1 虚拟现实教育行业发展潜力
  - 10.3.2 虚拟现实教育行业发展前景
- 10.4 虚拟现实技术在教育领域的独特发展优势
  - 10.4.1 为教育工作者提供代入式教学工具
  - 10.4.2 为不同专业背景的求知者提供交互式学习平台
- 10.5 虚拟现实技术在教育领域面临的困境
  - 10.5.1 硬件配置问题
  - 10.5.2 教学内容问题

## 第十一章 虚拟现实技术在教育中的应用策略与前景

- 11.1 VR技术在学科教学中的应用
  - 11.1.1 在三维物体展示方面的应用
  - 11.1.2 在技能展示方面的应用
  - 11.1.3 在虚拟场景中的应用
  - 11.1.4 VR技术在非学科教学中的应用
- 11.2 VR面向教育市场的产品种类及研发方向
  - 11.2.1 技能实训类
  - 11.2.2 创设学习环境类
  - 11.2.3 欣赏类
  - 11.2.4 VR创客
- 11.3 在教育培训中的应用
  - 11.3.1 虚拟演示教学与实验
  - 11.3.2 远程教育系统
  - 11.3.3 特殊教育
  - 11.3.4 技能培训

## 第十二章 中国VR教育行业市场前瞻及战略布局

- 12.1 中国VR教育行业投资机会分析
  - 12.1.1 薄弱环节
  - 12.1.2 细分领域
  - 12.1.3 增长点
  - 12.1.4 空白点

## 12.2 中国VR教育行业发展预判

### 12.2.1 进入壁垒

- 1、经济规模、必要资本量
- 2、准入政策、法规
- 3、技术壁垒

### 12.2.2 风险因素

- 1、政策风险
- 2、市场风险
- 3、技术风险

## 12.3 VR教育行业投资机会

### 12.3.1 投资热点

### 12.3.2 投资价值

### 12.3.3 投资机会

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/1133501.html>