

2022-2028年中国少儿编程教育行业市场全景评估 及发展前景展望报告

报告大纲

智研咨询

www.chyxx.com

一、报告简介

智研咨询发布的《2022-2028年中国少儿编程教育行业市场全景评估及发展前景展望报告》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/202101/924701.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

少儿编程教育是通过编程游戏启蒙、可视化图形编程等课程，培养学生的计算思维和创新解难能力的课程。少儿编程教学可以大致分为两类：一类是Scratch或是仿Scratch的图形化编程教学，以培养兴趣、锻炼思维为主，趣味性较强；另一类是基于Python、C++等高级编程语言的计算机编程教学，目标往往是参加信息学奥赛等科技品牌赛事。

智研咨询发布的《2022-2028年中国少儿编程教育行业市场全景评估及发展前景展望报告》共十一章。首先介绍了少儿编程教育行业市场发展环境、少儿编程教育整体运行态势等，接着分析了少儿编程教育行业市场运行的现状，然后介绍了少儿编程教育市场竞争格局。随后，报告对少儿编程教育做了重点企业经营状况分析，最后分析了少儿编程教育行业发展趋势与投资预测。您若想对少儿编程教育产业有个系统的了解或者想投资少儿编程教育行业，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 少儿编程教育的相关概述

1.1 编程教育的基本内涵

1.1.1 编程学习的内涵

1.1.2 编程培训的内容

1.1.3 编程思维的定义

1.1.4 编程教育的演进

1.2 少儿编程教育的内涵及特点

1.2.1 少儿编程教育的内涵

1.2.2 少儿编程教育的地位

1.2.3 少儿编程教育的本质

1.2.4 少儿编程教育的价值

1.2.5 少儿编程教育的内驱力

第二章 2017-2021年少儿编程教育行业发展环境

2.1 政策环境分析

2.1.1 少儿编程教育的利好政策

2.1.2 少儿编程纳入国家AI规划

2.1.3 教育部推广少儿编程教育

- 2.1.4 各地区重视少儿编程教育
- 2.1.5 编程纳入部分地区高考科目
- 2.1.6 青少年编程能力等级标准发布
- 2.2 经济环境分析
 - 2.2.1 宏观经济运行状况
 - 2.2.2 居民收入水平分析
 - 2.2.3 居民消费水平分析
 - 2.2.4 全国教育经费投入
 - 2.2.5 家庭教育支出规模
- 2.3 技术环境分析
 - 2.3.1 5G网络技术支持
 - 2.3.2 智能移动设备支持
 - 2.3.3 大数据分析技术应用
 - 2.3.4 人工智能技术的发展
 - 2.3.5 计算机编程技术更迭
- 2.4 需求环境分析
 - 2.4.1 全国出生人口增长
 - 2.4.2 在线教育用户规模
 - 2.4.3 家长教育理念更新
 - 2.4.4 编程学习热潮兴起
 - 2.4.5 契合孩子未来发展
 - 2.4.6 编程培训逐渐低龄化
- 第三章 2017-2021年少儿编程教育相关背景产业分析
 - 3.1 人工智能产业发展分析
 - 3.1.1 人工智能的内涵
 - 3.1.2 产业生态链结构
 - 3.1.3 人工智能产业规模
 - 3.1.4 人工智能区域格局
 - 3.1.5 人工智能竞争格局
 - 3.1.6 人工智能投资规模
 - 3.1.7 人工智能发展前景
 - 3.2 人工智能教育开展状况
 - 3.2.1 高校AI人才培养计划
 - 3.2.2 人工智能划入高中新课标
 - 3.2.3 人工智能学院建设规模

3.2.4 人工智能学院建设模式

3.3 IT教育培训产业发展分析

3.3.1 IT培训的分类

3.3.2 IT培训发展阶段

3.3.3 IT培训市场需求

3.3.4 IT培训市场规模

3.3.5 IT培训市场格局

3.4 少儿数理思维培训产业分析

3.4.1 数理思维教育政策背景

3.4.2 数理思维教育需求背景

3.4.3 数理思维教育发展阶段

3.4.4 数理思维教育行业状况

3.4.5 数理思维教育竞争格局

3.4.6 数理思维教育商业模式

3.4.7 数理思维教育融资规模

3.4.8 数理思维教育发展趋势

第四章 2017-2021年少儿编程教育行业发展分析

4.1 国际少儿编程教育发展布局加快

1.1.1 各国少儿编程教育比例

4.1.1 美国

4.1.2 英国

4.1.3 日本

4.1.4 欧盟

4.1.5 其他地区

4.2 中国少儿编程教育行业发展综况

4.2.1 市场热度上升

4.2.2 上下游产业链

4.2.3 行业发展阶段

4.2.4 行业发展规模

4.2.5 行业生态结构

4.2.6 地区分布格局

4.2.7 主要业务模式

4.3 中国少儿编程教育行业竞争格局

4.3.1 行业竞争阶段

4.3.2 竞争主体数量

4.3.3 竞争主体分类

4.3.4 其他布局主体

4.3.5 竞争主体排名

4.3.1 落地模式选择

4.4 中国少儿编程教育五力模型分析

4.4.1 潜在进入者的威胁

4.4.2 现有竞争者间的竞争

4.4.3 替代品的威胁

4.4.4 供方议价能力

4.4.5 买方议价能力

4.5 国内少儿编程教育的发展困境

4.5.1 存在合理性困境

4.5.2 内容合理性困境

4.5.3 操作合理性困境

4.5.4 非刚性需求困境

4.5.5 人才师资的问题

4.5.6 内容同质化问题

4.6 中国少儿编程发展建议及对策

4.6.1 总体发展的建议

4.6.2 良性发展的策略

4.6.3 人才师资的规划

4.6.4 教研模式的建议

4.6.5 产品研发的路径

4.6.6 提高用户的粘性

第五章 2017-2021年中国少儿编程教育营销模式分析

5.1 中国少儿编程教育的主要获客渠道

5.1.1 线上广告投放

5.1.2 线下地推模式

5.1.3 熟人推荐方式

5.1.4 企业布局模式

5.2 中国少儿编程教育总体营销模式分析

5.2.1 产品营销

5.2.2 定价策略

5.2.3 渠道策略

5.2.4 促销策略

5.3 中国少儿编程教育新型营销模式分析

5.3.1 比赛营销模式

5.3.2 影视营销模式

5.3.3 情绪营销模式

第六章 2017-2021年少儿编程教育运营模式及产品分析

6.1 少儿编程软件教育培训模式

6.1.1 软件编程教育特点

6.1.2 软件编程教育体系

6.1.3 软件编程教育产品

6.1.4 软件编程企业案例

6.2 常见少儿编程软件产品分析

6.2.1 LOGO语言

6.2.2 Kitten语言

6.2.3 CodeMonkey

6.2.4 WeDo编程

6.3 少儿编程软件分析——Scratch编程

6.3.1 Scratch基本介绍

6.3.2 Scratch应用版本

6.3.3 Scratch用户规模

6.3.4 Scratch教学调查

6.4 少儿编程硬件教育培训模式

6.4.1 硬件编程教育特点

6.4.2 硬件编程教育体系

6.4.3 硬件编程教育产品

6.5 常见少儿编程硬件产品分析

6.5.1 乐高编程机器人

6.5.2 大疆教育机器人

6.5.3 Jimu积木机器人

6.5.4 小米编程机器人

6.5.5 索尼编程机器人

第七章 2017-2021年在线少儿编程教育行业发展分析

7.1 在线少儿编程教育发展环境

7.1.1 在线教育用户规模

7.1.2 在线教育市场规模

7.1.3 在线教育营收状况

7.1.4 在线教育市场格局

7.2 在线少儿编程教育的分类

7.2.1 按客户消费特征分

7.2.2 按客户收入水平分

7.3 在线少儿编程教育发展模式

7.3.1 线上直播模式

7.3.2 O2O双师模式

7.3.3 游戏软件模式

7.3.4 硬件销售模式

7.3.5 商业模式比较

7.4 典型在线少儿编程平台——编程猫(CodeMao)

7.4.1 平台基本介绍

7.4.2 平台基本优势

7.4.3 平台研发动态

7.5 在线少儿编程教育发展要点

7.5.1 确立商业定位

7.5.2 注重教学品质

7.5.3 找准目标客户

第八章 2017-2021年少儿编程教育衍生行业分析

8.1 少儿编程竞赛活动分析

8.1.1 机器人世界杯

8.1.2 信息学奥林匹克

8.1.3 机器人工程挑战赛

8.1.4 全国少年编程挑战赛

8.1.5 “编程一小时”活动

8.1.6 青少年编程嘉年华活动

8.2 少儿编程游戏行业

8.2.1 少年编程游戏发展瓶颈

8.2.2 少儿编程游戏主要本质

8.2.3 少年编程游戏设计要求

8.2.4 少年编程游戏产品案例

8.3 少儿编程玩具行业

8.3.1 少儿编程玩具发展意义

8.3.2 少儿编程玩具项目案例

8.3.3 少儿编程玩具发展趋势

第九章 少儿编程教育典型企业分析

9.1 乐博教育

9.1.1 企业发展概况

9.1.2 加盟直营数量

9.1.3 企业营收状况

9.1.4 编程教育布局

9.2 编程猫

9.2.1 公司基本概述

9.2.2 企业发展实力

9.2.3 主要产品平台

9.2.4 主流编程工具

9.2.5 发展模式分析

9.2.6 用户规模分析

9.3 傲梦编程

9.3.1 企业基本概述

9.3.2 企业教学模式

9.3.3 产品体系分析

9.3.4 发展模式分析

9.4 童程童美

9.4.1 企业基本概况

9.4.2 企业发展实力

9.4.3 主要业务内容

9.4.4 企业运营规划

9.4.5 企业发展动态

9.5 核桃编程

9.5.1 企业发展概况

9.5.2 企业发展实力

9.5.3 企业发展历程

9.5.4 企业合作动态

9.6 小码王

9.6.1 企业发展概况

9.6.2 企业发展特点

9.6.3 企业发展实力

9.6.4 企业运营模式

9.6.5 编程教育布局

9.7 编玩边学

9.7.1 企业基本概况

9.7.1 运营模式分析

9.7.2 课程研发动态

9.7.3 企业运营状况

9.8 其他企业

9.8.1 编程侠

9.8.2 VIPCODE

9.8.3 火箭实验室

第十章 少儿编程教育行业投融资及预测分析

1.2 少儿编程教育行业融资分析

10.1.1 融资背景分析

10.1.2 融资规模状况

10.1.3 融资轮次分析

10.1.4 融资主体分布

10.1.5 企业并购加快

10.2 典型企业融资动态分析

10.2.1 编程猫

10.2.2 傲梦编程

10.2.3 编玩边学

10.2.4 小码王

10.2.5 核桃编程

10.2.6 西瓜创客

10.2.7 玛塔创想

10.3 少儿编程教育行业投资风险及应对

10.3.1 融资风险

10.3.2 市场风险

10.3.3 管理风险

10.3.4 风险规避

第十一章 少儿编程教育行业发展前景及趋势预测分析

11.1 少儿编程教育行业发展空间及趋势预测

11.1.1 未来应用前景

11.1.1 未来发展趋势

11.1.1 未来推广路径

11.1.2 需求前景广阔

11.1.3 市场空间测算

11.2 少儿编程教育行业应用落地场景

11.2.1 非公办教育机构

11.2.2 公办教育机构

11.2.3 家庭

11.3 少儿编程教育行业未来发展逻辑

11.3.1 B端和C端共同发展

11.3.2 软硬件之间协同发展

11.4 2022-2028年中国少儿编程教育行业预测分析

11.4.1 中国少儿编程教育行业的影响因素分析

11.4.2 2022-2028年少儿编程教育行业规模预测（ZY ZS）

图表目录：

图表 编程培训主要内容

图表 少儿编程教育在STEAM教育的地位

图表 少儿编程教育的核心内容

图表 少儿编程教育的价值体系

图表 少儿编程教育的内驱力

图表 人工智能、素质教育相关政策

图表 信息技术为浙江省高考选考科目之一

图表 图形化编程等级评定标准

图表 Python编程等级评定标准

图表 少儿编程行业宏观技术环境

图表 各教育场景和AI技术结合的水平

图表 计算机编程技术更迭

图表 人工智能、机器学习、深度学习的隶属关系

图表 人工智能产业生态图

图表 中国人工智能市场结构

图表 人工智能产业分布热力图

图表 中国人工智能企业区域分布

图表 中国人工智能企业层次数量区域分布

更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/202101/924701.html>