2024-2030年中国VR教育
培训市场调查与发展前景研究报告

报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制
www.bosidata.com

报告报价

《2024-2030年中国VR教育培训市场调查与发展前景研究报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：http://www.bosidata.com/report/9438276JSN.html

【报告价格】纸介版9800元 电子版9800元 纸介+电子10000元
【出版日期】2025-07-16
【交付方式】Email电子版/特快专递
【订购电话】全国统一客服务热线：400-700-3630(免长话费) 010-57272732/57190630
博思数据研究中心

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。

说明、目录、图表目录

报告说明:

博思数据发布的《2024-2030年中国VR教育培训市场调查与发展前景研究报告》介绍了VR教育培训行业相关概述、中国VR教育培训产业运行环境、分析了中国VR教育培训行业的现状、中国VR教育培训行业竞争格局、对中国VR教育培训行业做了重点企业经营状况分析及中国VR教育培训产业发展前景与投资预测。您若想对VR教育培训产业有个系统的了解或者想投资VR教育培训行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

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2023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 2019-2023年中国VR教育行业投融资数量3.3.2 2019-2023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 2019-2023年VR教育培训市场规模测算3.4.3 2019-2023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 2019-2023年学前教育学生规模4.1.2 2019-2023年学前教育校园数量4.1.3 2019-2023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 2019-2023年基础教育学生规模4.2.2 2019-2023年基础教育校园数量4.2.3 2019-2023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 2019-2023年高等教育学生规模4.3.2 2019-2023年高等教育校园数量4.3.3 2019-2023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2023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2023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2023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）人才培训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2024-2030年VR教室的应用发展要素和趋势8.1 2024-2030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 2024-2030年VR教室的发展趋势8.4.1 终端8.4.2 内容8.4.3 Saa S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2024-2030年虚拟现实教育行业发展预测10.1 2024-2030年教育行业发展预测10.1.1 2024-2030年学生规模预测10.1.2 2024-2030年校园数量预测10.1.3 2024-2030年教育预算支出预测10.2 2024-2030年虚拟现实教育行业预测10.2.1 2024-2030年VR教育培训市场规模测算10.2.2 2024-2030年VR教育培训市场渗透率预测10.3 2024-2030年虚拟现实教育行业趋势预测10.3.1 虚拟现实教育行业发展潜力10.3.2 虚拟现实教育行业趋势预测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：http://www.bosidata.com/report/9438276JSN.html