

中国VR+教育行业市场发展现状及应用策略与市场前瞻研究报告(2026-2031版)

报告简介

本研究咨询报告由北京中道泰和信息咨询有限公司领衔撰写，在大量周密的市场调研基础上，主要依据了国家统计局、国家商务部、国家发改委、国家经济信息中心、国务院发展研究中心、国家海关总署、全国商业信息中心、中国经济景气监测中心、51行业报告网、全国及海外相关报刊杂志的基础信息以及VR+教育行业研究单位等公布和提供的大量资料。报告对我国VR+教育行业的供需状况、发展现状、子行业发展变化等进行了分析，重点分析了国内外VR+教育行业的发展现状、如何面对行业的发展挑战、行业的发展建议、行业竞争力，以及行业的投资分析和趋势预测等等。报告还综合了VR+教育行业的整体发展动态，对行业在产品方面提供了参考建议和具体解决办法。报告对于VR+教育产品生产企业、经销商、行业管理部门以及拟进入该行业的投资者具有重要的参考价值，对于研究我国VR+教育行业发展规律、提高企业的运营效率、促进企业的发展壮大有学术和实践的双重意义。

报告目录

第一章 虚拟现实及教育培训行业发展综述

第一节 虚拟现实技术概念与特征

一、概念

二、特征

第二节 虚拟现实技术在教育中的应用现状

一、vr+交通安全教育

二、vr+公共安全教育

第三节 虚拟现实研究发展阶段

一、初步应用阶段 ()

二、循序渐进阶段 (~2021-2026年)

三、实践探索阶段 (~2021-2026年)

四、教学应用阶段

第二章 vr教育产业宏观环境

第一节 vr教育产业政策环境

一、中国vr教育产业主管部门

二、国家层面vr教育产业相关政策规划汇总

三、国家“十四五”规划对vr教育产业发展的影响

第二节 中国vr教育产业经济环境

一、中国宏观经济发展现状

二、中国宏观经济发展展望

三、中国宏观经济对于元宇宙产业的影响

四、中国宏观经济对于vr教育产业的影响

第三节 中国vr教育产业社会环境

一、中国vr教育产业社会环境

二、社会环境对元宇宙产业发展的影响

三、社会环境对vr教育产业发展的影响

第四节 中国vr教育产业科研创新成果

一、vr教育产业专利申请

二、vr教育产业专利公开

三、vr教育产业热门申请人

四、vr教育产业热门技术

第三章 vr产业及vr教育市场发展现状

第一节 vr产业发展历程与现状

一、vr产业发展历程

二、vr产业体系

第二节 vr技术特性及其在教育领域的应用

第三节 中国vr教育投融资市场情况

一、2021-2026年中国vr教育行业投融资数量

二、2021-2026年中国vr教育行业投融资金额

三、中国vr教育行业投融资发展趋势

第四节 我国vr教育培训市场规模情况

一、vr教育价值及发展现状

二、2021-2026年vr教育培训市场规模测算

三、2021-2026年vr教育培训市场渗透率

四、vr教育培训适用科目

五、vr教育行业发展动态

六、vr教育运营商的机遇

第五节 虚拟现实技术在教育中的存在的问题

一、具体学科实证研究不足

二、教学评价与教学监控不足

三、现有vr技术创新不足

第四章 vr+各阶段教育发展情况

第一节 vr+学前教育

- 一、 2021-2026年学前教育学生规模
- 二、 2021-2026年学前教育校园数量
- 三、 2021-2026年学前教育预算支出
- 四、 vr+学前教育教育领域应用场景
- 五、 vr+学前教育教学案例设计
- 六、 vr+学前教育发展中存在的问题
- 七、 vr+学前教育发展对策

第二节 vr+基础教育

- 一、 2021-2026年基础教育学生规模
- 二、 2021-2026年基础教育校园数量
- 三、 2021-2026年基础教育预算支出
- 四、 vr+基础教育平台特点
- 五、 vr+基础教育主要优势
- 六、 vr+基础教育重要意义

第三节 vr+高等教育

- 一、 2021-2026年高等教育学生规模
- 二、 2021-2026年高等教育校园数量
- 三、 2021-2026年高等教育预算支出
- 四、 vr+高等教育主要优势
- 五、 vr+高等教育重要意义
- 六、 vr+高等教育优化应用路径

第五章 虚拟仿真实验教学中心建立情况

第一节 虚拟仿真实验教学中心发展情况

一、虚拟仿真实验教学中心建设成绩

二、虚拟仿真实验教学中心建设规划

第二节 国家级虚拟仿真实验教学中心建设数据

一、国家级虚拟仿真实验教学中心建设情况-从地区分布来看

二、国家级虚拟仿真实验教学中心建设情况-从学科分布来看

第三节 建立虚拟现实教育应用研究院

一、制定技术标准

二、探索共享机制

三、引领示范建设

四、开展测评服务

五、组织培训活动

六、搭建交流平台

第六章 vr+教育教室及课程企业发展研究现状

第一节 虚拟现实(vr)教室

一、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

二、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

第二节 虚拟现实(vr)教学课程

一、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

二、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

三、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

四、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

五、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 vr+教育人才培养及少儿教育企业发展研究现状

第一节 虚拟现实(vr)人才培养

一、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

二、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

三、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

第二节 虚拟现实(vr)全套教育培训体系

一、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

第三节 vr 儿童教育

一、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

二、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

三、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

四、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 2026-2031年vr教室的应用发展要素和趋势

第一节 2026-2031年vr教室需求分析

- 一、学生的需求
- 二、家长的需求
- 三、教师的需求
- 四、学校及政府的需求

第二节 vr教室在国内的主流厂商和应用情况

- 一、101vr沉浸教室
- 二、101vr创客教室
- 三、vr超级教室

第三节 vr教室的发展要素

- 一、适用于教育场景vr硬件设备
- 二、教学内容定制的成本和难度
- 三、vr内容应用对教学质量的提升

第四节 2026-2031年vr教室的发展趋势

- 一、终端
- 二、内容
- 三、saas平台

第九章 vr教育培训下艺术设计专业教学新模式

第一节 vr教育培训技术的特征

- 一、高实效性
- 二、交互性

三、多重感知性

四、整体性

第二节 vr教育培训对艺术设计专业教学的意义

一、有效提升学生的艺术设计能力

二、弥补传统艺术设计教学中的缺陷

第三节 vr教育培训下艺术设计专业教学新模式的构建

一、搭建vr教育培训实践教学平台

二、开展vr教育培训艺术设计专业创新创业教学

三、实现虚拟现实技术与产教深度融合教学

第十章 2026-2031年虚拟现实教育行业发展预测

第一节 2026-2031年教育行业发展预测

一、2026-2031年学生规模预测

二、2026-2031年校园数量预测

三、2026-2031年教育预算支出预测

第二节 2026-2031年虚拟现实教育行业预测

一、2026-2031年vr教育培训市场规模测算

二、2026-2031年vr教育培训市场渗透率预测

第三节 2026-2031年虚拟现实教育行业发展前景

一、虚拟现实教育行业发展潜力

二、虚拟现实教育行业发展前景

第四节 虚拟现实技术在教育领域的独特发展优势

一、为教育工作者提供代入式教学工具

二、为不同专业背景的求知者提供交互式学习平台

第五节 虚拟现实技术在教育领域面临的困境

一、硬件配置问题

二、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

第一节 vr技术在学科教学中的应用

一、在三维物体展示方面的应用

二、在技能展示方面的应用

三、在虚拟场景中的应用

四、vr技术在非学科教学中的应用

第二节 vr面向教育市场的产品种类及研发方向

一、技能实训类

二、创设学习环境类

三、欣赏类

四、vr创客

第三节 在教育培训中的应用

一、虚拟演示教学与实验

二、远程教育系统

三、特殊教育

四、技能培训

第十二章 中国vr教育行业市场前瞻及战略布局

第一节 中国vr教育行业投资机会分析

一、薄弱环节

二、细分领域

三、增长点

四、空白点

第二节 中国vr教育行业发展预判

一、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

二、风险因素

1、政策风险

2、市场风险

3、技术风险

第三节 vr教育行业投资机会

一、投资热点

二、投资价值

三、投资机会

图表目录

图表：vr+教育产业链分析

图表：国际vr+教育市场规模

图表：国际vr+教育生命周期

图表：2021-2026年中国vr+教育竞争力分析

图表：2021-2026年中国vr+教育行业市场规模

图表：2021-2026年全球vr+教育产业市场规模

图表：2021-2026年vr+教育重要数据指标比较

图表：2021-2026年中国vr+教育行业销售情况分析

图表：2021-2026年中国vr+教育行业利润情况分析

图表：2021-2026年中国vr+教育行业资产情况分析

图表：2026-2031年中国vr+教育市场前景预测

图表：2026-2031年中国vr+教育发展前景预测

把握投资 决策经营！

咨询订购 请拨打 400-886-7071 (免长途费) Email : kf@51baogao.cn

报告编号：465926

本文地址：<https://www.51baogao.cn/baogao/20231109/465926.shtml>

在线订购：[点击这里](#)