2017-2022年中国VR行业深度调研及投资战略研究报告

报告大纲

智研咨询
www.chyxx.com

一、报告简介

智研咨询发布的《2017-2022年中国VR行业深度调研及投资战略研究报告》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/201704/514711.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

2015年及以前，国内虚拟现实行业的重点多集中在硬件领域，但VR硬件的发展在一定程度上受制于内容的匮乏而进步受限。2016年，VR应用内容市场则受到市场广泛关注，尤其在VR游戏、VR视频领域发展迅速。随着VR应用领域扩大，预计2019年，VR应用内容市场规模将达94.2亿元人民币。

2016-2019年中国虚拟现实市场规模预测

数量来源：公开资料整理

智研咨询发布的《2017-2022年中国VR行业深度调研及投资战略研究报告》共十四章。首先介绍了VR产业相关概念及发展环境，接着分析了中国VR行业规模及消费需求，然后对中国VR行业市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国VR行业面临的机遇及发展前景。您若想对中国VR行业有个系统的了解或者想投资该行业，本报告将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 VR行业相关概述
1.1 虚拟现实介绍
1.1.1 虚拟现实定义
1.1.2 虚拟现实发展特征
1.2 虚拟现实发展历程
1.2.1 萌芽阶段
1.2.2 实现阶段
1.2.3 逐步完善阶段
1.3 虚拟现实的类型
1.3.1 桌面式虚拟现实
1.3.2 沉浸式虚拟现实
1.3.3 分布式虚拟现实
1.3.4 增强虚拟现实

第二章 VR行业市场特点概述
2.1 行业市场概况
2.1.1 行业市场特点

2.1.2 行业市场化程度
2.1.3 行业利润水平及变动趋势
2.2 进入本行业的主要障碍
2.2.1 资金准入障碍
2.2.2 市场准入障碍
2.2.3 技术与人才障碍
2.2.4 其他障碍
2.3 行业的周期性、区域性
2.3.1 行业周期分析
1、行业的周期波动性
2、行业产品生命周期
2.3.2 行业的区域性
2.4 行业与上下游行业的关联性
2.4.1 行业产业链概述
2.4.2 上游产业分布
2.4.3 下游产业分布

第三章 2014-2016年中国VR行业发展环境分析
3.1 VR行业政治法律环境（P）
3.1.1 行业主管部门分析
3.1.2 行业监管体制分析
3.1.3 行业主要法律法规
3.1.4 相关产业政策分析
3.1.5 行业相关发展规划
3.2 VR行业经济环境分析（E）
3.2.1 国际宏观经济形势分析
3.2.2 中国宏观经济形势分析
3.3 VR行业社会环境分析（S）
3.3.1 主流消费群特征
3.3.2 娱乐消费需求
3.3.3 大众市场认知
3.4 VR行业技术环境分析（T）
3.4.1 VR技术分析
1、显示技术
（1）广角立体显示

（2）投影技术
（3）结构光技术
（4）光飞时间技术
（5）多角成像技术
2、跟踪技术
（1）体感识别技术
（2）手势识别技术
（3）眼球跟踪技术
3、输入输出技术
（1）立体声
（2）触觉反馈技术
（3）语音输入输出
3.4.2 VR技术发展水平
3.4.3 行业主要技术发展趋势

第四章 全球VR行业发展概述
4.1 2014-2016年全球VR行业发展情况概述
4.1.1 全球VR行业发展现状
4.1.2 全球VR行业发展特征
4.1.3 全球VR行业市场规模
4.2 2014-2016年全球主要地区VR行业发展状况
4.2.1 欧洲VR行业发展情况概述
4.2.2 美国VR行业发展情况概述
4.2.3 日韩VR行业发展情况概述
4.3 2017-2022年全球VR行业发展前景预测
4.3.1 全球VR行业市场规模预测
4.3.2 全球VR行业发展前景分析
4.3.3 全球VR行业发展趋势分析
4.4 全球VR行业重点企业发展动态分析

第五章 中国VR行业发展概述
5.1 中国VR行业发展状况分析
5.1.1 中国VR行业发展阶段
5.1.2 中国VR行业发展总体概况
5.1.3 中国VR行业发展特点分析

5.2 2014-2016年VR行业发展现状
5.2.1 2014-2016年中国VR行业市场规模
5.2.2 2014-2016年中国VR行业发展分析
5.2.3 2014-2016年中国VR企业发展分析
5.3 2017-2022年中国VR行业面临的困境及对策
5.3.1 中国VR行业面临的困境及对策
1、中国VR行业面临困境
2、中国VR行业对策探讨
5.3.2 中国VR企业发展困境及策略分析
1、中国VR企业面临的困境
2、中国VR企业的对策探讨

第六章 中国VR行业市场运行分析
6.1 2014-2016年中国VR行业总体规模分析
6.1.1 企业数量结构分析
6.1.2 人员规模状况分析
6.1.3 行业资产规模分析
6.1.4 行业市场规模分析
6.2 2014-2016年中国VR行业产销情况分析
6.2.1 中国VR行业工业总产值
6.2.2 中国VR行业工业销售产值
6.2.3 中国VR行业产销率
6.3 2014-2016年中国VR行业市场供需分析
6.3.1 中国VR行业供给分析
6.3.2 中国VR行业需求分析
6.3.3 中国VR行业供需平衡
6.4 2014-2016年中国VR行业财务指标总体分析
6.4.1 行业盈利能力分析
6.4.2 行业偿债能力分析
6.4.3 行业营运能力分析
6.4.4 行业发展能力分析

第七章 2014-2016年虚拟现实核心元器件市场分析
7.1 芯片市场
7.1.1 芯片市场发展综述

7.1.2 芯片的重要性分析
7.1.3 芯片市场竞争格局
7.2 显示屏市场
7.2.1 显示屏市场发展综述
7.2.2 显示屏的重要性分析
7.2.3 显示屏市场竞争格局
7.2.4 显示屏市场规模
7.3 传感器市场
7.3.1 传感器市场发展综述
7.3.2 传感器的重要性分析
7.3.3 传感器件市场竞争格局

第八章 2014-2016年虚拟现实产业主要设备市场分析
8.1 2014-2016年虚拟现实设备产业发展综述
8.1.1 虚拟现实设备进化史
8.1.2 科技巨头积极布局
8.1.3 硬件设备发展状况
8.1.4 主流设备发展方向
8.2 2014-2016年虚拟现实输入设备发展状况分析
8.2.1 输入设备发展状况
8.2.2 动作输入设备方案
8.2.3 动作带入设备
8.2.4 动作控制设备
8.3 2014-2016年虚拟现实输出设备市场分析
8.3.1 主流设备产品特征
8.3.2 主流设备价格分析
8.3.3 主流设备市场排名
8.4 2014-2016年虚拟现实头戴显示设备发展分析
8.4.1 显示设备方案
8.4.2 产品市场规模
8.4.3 头戴显示设备类型
8.4.4 眼镜盒子市场格局

第九章 2014-2016年虚拟现实内容开发市场分析
9.1 2014-2016年虚拟现实内容开发市场综述

9.1.1 内容开发现状
9.1.2 VR应用领域
9.1.3 VR内容供给规模
9.1.4 VR内容需求现状
9.1.5 内容制作状况
9.1.6 内容市场规模
9.2 2014-2016年虚拟现实游戏开发分析
9.2.1 市场发展现状
9.2.2 市场需求状况
9.2.3 市场发展规模
9.2.4 市场开发规模
9.2.5 移动端游戏开发
9.2.6 硬件厂商布局
9.2.7 市场竞争格局
9.2.8 市场融资状况
9.2.9 市场发展动态
9.2.10 市场规模预测
9.3 2014-2016年虚拟现实动漫开发分析
9.3.1 市场发展综述
9.3.2 市场场景应用
9.3.3 市场发展现状
9.3.4 市场发展模式
9.3.5 市场发展缺陷
9.4 2014-2016年虚拟现实视频制作开发分析
9.4.1 市场发展综述
9.4.2 市场发展状况
9.4.3 市场发展规模
9.4.4 细分市场状况
9.4.5 市场空间预测
9.5 2014-2016年虚拟现实影视开发分析
9.5.1 市场开发现状
9.5.2 VR影视制作工具
9.5.3 VR影视制作趋势
9.6 2014-2016年虚拟现实直播开发分析
9.6.1 VR直播市场阶段

9.6.2 VR直播实现过程
9.6.3 VR直播应用领域
9.6.4 VR直播市场格局
9.6.5 VR直播市场动态
9.7 2014-2016年虚拟现实旅游开发分析
9.7.1 VR旅游需求驱动
9.7.2 VR旅游市场潜力
9.7.3 VR旅游盈利模式
9.7.4 VR旅游投资分析
9.8 2014-2016年虚拟现实其他开发内容分析
9.8.1 工业制造
9.8.2 医疗行业
9.8.3 智能汽车
9.8.4 航天军工行业
9.8.5 房地产行业
9.8.6 教育行业
9.8.7 城市规划
9.8.8 社交通讯
9.8.9 电子/虚拟商务和广告

第十章 中国VR行业领先企业竞争力分析
10.1 北京蚁视科技有限公司竞争力分析
10.1.1 企业发展基本情况
10.1.2 企业主要产品分析
10.1.3 企业竞争优势分析
10.1.4 企业经营状况分析
10.1.5 企业最新发展动态
10.1.6 企业发展战略分析
10.2 暴风集团股份有限公司竞争力分析
10.2.1 企业发展基本情况
10.2.2 企业主要产品分析
10.2.3 企业竞争优势分析
10.2.4 企业经营状况分析
10.2.5 企业最新发展动态
10.2.6 企业发展战略分析

10.3 乐视网信息技术(北京)股份有限公司竞争力分析
10.3.1 企业发展基本情况
10.3.2 企业主要产品分析
10.3.3 企业竞争优势分析
10.3.4 企业经营状况分析
10.3.5 企业最新发展动态
10.3.6 企业发展战略分析
10.4 广州世峰数字科技有限公司竞争力分析
10.4.1 企业发展基本情况
10.4.2 企业主要产品分析
10.4.3 企业竞争优势分析
10.4.4 企业经营状况分析
10.4.5 企业最新发展动态
10.4.6 企业发展战略分析
10.5 上海乐蜗信息科技有限公司竞争力分析
10.5.1 企业发展基本情况
10.5.2 企业主要产品分析
10.5.3 企业竞争优势分析
10.5.4 企业经营状况分析
10.5.5 企业最新发展动态
10.5.6 企业发展战略分析
10.6 上海乐相科技有限公司竞争力分析
10.6.1 企业发展基本情况
10.6.2 企业主要产品分析
10.6.3 企业竞争优势分析
10.6.4 企业经营状况分析
10.6.5 企业最新发展动态
10.6.6 企业发展战略分析
10.7 深圳小宅科技有限公司竞争力分析
10.7.1 企业发展基本情况
10.7.2 企业主要产品分析
10.7.3 企业竞争优势分析
10.7.4 企业经营状况分析
10.7.5 企业最新发展动态
10.7.6 企业发展战略分析

10.8 佛山市博思尼智能科技有限公司竞争力分析
10.8.1 企业发展基本情况
10.8.2 企业主要产品分析
10.8.3 企业竞争优势分析
10.8.4 企业经营状况分析
10.8.5 企业最新发展动态
10.8.6 企业发展战略分析
10.9 北京七鑫易维信息技术有限公司竞争力分析
10.9.1 企业发展基本情况
10.9.2 企业主要产品分析
10.9.3 企业竞争优势分析
10.9.4 企业经营状况分析
10.9.5 企业最新发展动态
10.9.6 企业发展战略分析
10.10 珠海真幻科技有限公司竞争力分析
10.10.1 企业发展基本情况
10.10.2 企业主要产品分析
10.10.3 企业竞争优势分析
10.10.4 企业经营状况分析
10.10.5 企业最新发展动态
10.10.6 企业发展战略分析

第十一章 2017-2022年中国VR行业发展趋势与前景分析
11.1 2017-2022年中国VR市场发展前景
11.1.1 2017-2022年VR市场发展潜力

经过一段时间的市场培育，中国市场的用户群体已经初具规模， 2016年消费者规模达247.3万人，并在今后数年保持稳定增长。至2019年，软硬件技术全面成熟后，消费者规模将达到1877.4万人。

2015-2019年中国虚拟现实消费者规模预测

数量来源：公开资料整理

2016年的VR市场潜在消费者规模已达到1.35亿人，随着VR技术成熟，VR技术的行业应用将在数年后会成为潮流，VR市场需求量将会有大幅度提升，预计2019年中国VR市场消费者潜在规模将达到2.5亿人，随着虚拟现实技术在2019年左右的成熟，大量潜在消费者开始购买虚拟现实产品，潜在消费者规模将会开始下降。

2016-2020年中国虚拟现实潜在消费者规模预测

数量来源：公开资料整理
11.1.2 2017-2022年VR市场发展前景展望
11.1.3 2017-2022年VR细分行业发展前景分析
11.2 2017-2022年中国VR市场发展趋势预测
11.2.1 2017-2022年VR行业发展趋势
11.2.2 2017-2022年VR市场规模预测
11.2.3 2017-2022年VR行业应用趋势预测
11.3 2017-2022年中国VR行业供需预测
11.3.1 2017-2022年中国VR行业供给预测
11.3.2 2017-2022年中国VR行业需求预测
11.3.3 2017-2022年中国VR供需平衡预测
11.4 影响企业生产与经营的关键趋势
11.4.1 行业发展有利因素与不利因素
11.4.2 市场整合成长趋势
11.4.3 需求变化趋势及新的商业机遇预测
11.4.4 企业区域市场拓展的趋势
11.4.5 科研开发趋势及替代技术进展

第十二章 2017-2022年中国VR行业投资前景
12.1 VR行业投资现状分析
12.1.1 VR行业投资规模分析
12.1.2 VR行业投资资金来源构成
12.1.3 VR行业投资资金用途分析
12.2 VR行业投资特性分析
12.2.1 VR行业进入壁垒分析
12.2.2 VR行业盈利模式分析
12.2.3 VR行业盈利因素分析
12.3 VR行业投资机会分析
12.3.1 产业链投资机会
12.3.2 细分市场投资机会
12.3.3 重点区域投资机会
12.3.4 产业发展的空白点分析
12.4 VR行业投资风险分析
12.4.1 VR行业政策风险
12.4.2 宏观经济风险

12.4.3 市场竞争风险
12.4.4 关联产业风险
12.4.5 产品结构风险
12.4.6 技术研发风险
12.4.7 其他投资风险
12.5 VR行业投资潜力与建议
12.5.1 VR行业投资潜力分析
12.5.2 VR行业最新投资动态
12.5.3 VR行业投资机会与建议

第十三章 2017-2022年中国VR企业投资战略与客户策略分析
13.1 VR企业发展战略规划背景意义
13.1.1 企业转型升级的需要
13.1.2 企业做大做强的需要
13.1.3 企业可持续发展需要
13.2 VR企业战略规划制定依据
13.2.1 国家政策支持
13.2.2 行业发展规律
13.2.3 企业资源与能力
13.2.4 可预期的战略定位
13.3 VR企业战略规划策略分析
13.3.1 战略综合规划
13.3.2 技术开发战略
13.3.3 区域战略规划
13.3.4 产业战略规划
13.3.5 营销品牌战略
13.3.6 竞争战略规划
13.4 VR中小企业发展战略研究
13.4.1 中小企业存在主要问题
1、缺乏科学的发展战略
2、缺乏合理的企业制度
3、缺乏现代的企业管理
4、缺乏高素质的专业人才
5、缺乏充足的资金支撑
13.4.2 中小企业发展战略思考

1、实施科学的发展战略
2、建立合理的治理结构
3、实行严明的企业管理
4、培养核心的竞争实力
5、构建合作的企业联盟
13.5 市场的重点客户战略实施
13.5.1 实施重点客户战略的必要性
13.5.2 合理确立重点客户
13.5.3 重点客户战略管理
13.5.4 重点客户管理功能

第十四章 研究结论及建议（ZY CW）
14.1 研究结论
14.2 专家建议
14.2.1 行业发展策略建议
14.2.2 行业投资方向建议
14.2.3 行业投资方式建议

图表目录：

图表：VR行业特点
图表：VR行业生命周期
图表：VR行业产业链分析
图表：2014-2016年VR行业市场规模分析
图表：2017-2022年VR行业市场规模预测
图表：中国VR行业盈利能力分析
图表：中国VR行业运营能力分析
图表：中国VR行业偿债能力分析
图表：中国VR行业发展能力分析
图表：中国VR行业经营效益分析
图表：2014-2016年VR重要数据指标比较
图表：2014-2016年中国VR行业销售情况分析
图表：2014-2016年中国VR行业利润情况分析
图表：2014-2016年中国VR行业资产情况分析
图表：2014-2016年中国VR竞争力分析
图表：2017-2022年中国VR产能预测

图表：2017-2022年中国VR消费量预测
图表：2017-2022年中国VR市场前景预测
图表：2017-2022年中国VR市场价格走势预测
图表：2017-2022年中国VR发展前景预测
更多图表见正文……

详细请访问：https://www.chyxx.com/research/201704/514711.html