

2026-2032年中国VR教育培训行业市场全景调研 及产业趋势研判报告

报告大纲

一、报告简介

智研咨询发布的《2026-2032年中国VR教育培训行业市场全景调研及产业趋势研判报告》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/1256227.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: 400-700-9383、010-60343812、010-60343813

电子邮箱: kefu@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《2026-2032年中国VR教育培训行业市场全景调研及产业趋势研判报告》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家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 2025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 2021-2025年中国VR教育行业投融资数量
 - 3.3.2 2021-2025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 2021-2025年VR教育培训市场规模测算
 - 3.4.3 2021-2025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 2021-2025年学前教育学生规模
- 4.1.2 2021-2025年学前教育校园数量
- 4.1.3 2021-2025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 2021-2025年基础教育学生规模
 - 4.2.2 2021-2025年基础教育校园数量
 - 4.2.3 2021-2025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 2021-2025年高等教育学生规模
 - 4.3.2 2021-2025年高等教育校园数量
 - 4.3.3 2021-2025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 2025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 2025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、企业简介
- 2、企业经营状况及竞争力分析

6.1.2 网龙网络控股有限公司

- 1、企业简介
- 2、企业经营状况及竞争力分析

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、企业简介
- 2、企业经营状况及竞争力分析

6.2.2 北京微视酷科技有限责任公司

- 1、企业简介
- 2、企业经营状况及竞争力分析

6.2.3 北京沃赢科技有限公司

- 1、企业简介
- 2、企业经营状况及竞争力分析

6.2.4 北京新东方教育科技有限公司

- 1、企业简介
- 2、企业经营状况及竞争力分析

6.2.5 巧克互动

- 1、企业简介
- 2、企业经营状况及竞争力分析

第七章 2025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、企业简介
- 2、企业经营状况及竞争力分析

7.1.2 北京图兰卡数字科技有限公司

- 1、企业简介
- 2、企业经营状况及竞争力分析

7.1.3 维奥视达科技（北京）有限公司

1、企业简介

2、企业经营状况及竞争力分析

7.2 虚拟现实（VR）全套教育培训体系

7.2.1 威爱教育

1、企业简介

2、企业经营状况及竞争力分析

7.3 VR 儿童教育

7.3.1 魔幻空间

1、企业简介

2、企业经营状况及竞争力分析

7.3.2 小小牛创意科技

1、企业简介

2、企业经营状况及竞争力分析

7.3.3 映墨科技

1、企业简介

2、企业经营状况及竞争力分析

7.3.4 上海灵石科技

1、企业简介

2、企业经营状况及竞争力分析

第八章 2026-2032年VR教室的应用发展要素和趋势

8.1 2026-2032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 2026-2032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 2026-2032年虚拟现实教育行业发展预测

10.1 2026-2032年教育行业发展预测

10.1.1 2026-2032年学生规模预测

10.1.2 2026-2032年校园数量预测

10.1.3 2026-2032年教育预算支出预测

10.2 2026-2032年虚拟现实教育行业预测

10.2.1 2026-2032年VR教育培训市场规模测算

10.2.2 2026-2032年VR教育培训市场渗透率预测

10.3 2026-2032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/1256227.html>