

2020-2026年中国虚拟现实 (VR) 市场深度分析与未来发展趋势报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2020-2026年中国虚拟现实（VR）市场深度分析与未来发展趋势报告》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.cction.com/report/202005/165288.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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、说明、目录、图表目录

虚拟现实技术是一种可以创建和体验虚拟世界的计算机仿真系统，它利用计算机生成一种模拟环境，是一种多源信息融合的、交互式的三维动态视景和实体行为的系统仿真使用户沉浸到该环境中。随着科技和产业生态的持续发展，推动着虚拟现实概念的不断演进。虚拟现实是借助近眼显示、感知交互、渲染处理、网络传输和内容制作等新一代信息通信技术，构建跨越端管云的新业态，通过满足用户在身临其境等方面的体验需求，进而促进信息消费扩大升级与传统行业的融合创新。2017Q1全球VR硬件厂商出货量及市场份额2017Q2全球VR硬件厂商出货量及市场份额

中企顾问网发布的《2020-2026年中国虚拟现实（VR）市场深度分析与未来发展趋势报告》共十五章。首先介绍了中国虚拟现实（VR）行业市场发展环境、虚拟现实（VR）整体运行态势等，接着分析了中国虚拟现实（VR）行业市场运行的现状，然后介绍了虚拟现实（VR）市场竞争格局。随后，报告对虚拟现实（VR）做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国虚拟现实（VR）行业发展趋势与投资预测。您若想对虚拟现实（VR）产业有个系统的了解或者想投资中国虚拟现实（VR）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：

第一部分产业环境透视

第一章 虚拟现实行业发展综述

第一节 虚拟现实概述

一、虚拟现实介绍

二、虚拟现实的特征

三、VR与AR和MR的区别

第二节 虚拟现实行业定义及分类

一、虚拟现实行业定义

二、虚拟现实行业分类

1、虚拟现实技术

2、虚拟现实设备

3、虚拟现实平台及内容

三、虚拟现实行业特性及在国民经济中的地位

第三节 最近3-5年中国虚拟现实行业经济指标分析

一、赢利性

二、成长速度

三、附加值的提升空间

四、进入壁垒 / 退出机制

五、风险性

六、行业周期

七、竞争激烈程度指标

八、行业及其主要子行业成熟度分析

第四节 虚拟现实行业产业链分析

一、产业链结构分析

二、主要环节的增值空间

三、与上下游行业之间的关联性

四、行业产业链上游相关行业分析

1、传感器行业发展状况及影响

2、光学设备行业发展状况及影响

3、芯片行业发展状况及影响

4、软件行业发展状况及影响

五、行业下游产业链相关行业分析

1、游戏行业发展状况及影响

2、影视行业发展状况及影响

六、上下游行业影响及风险提示

第二章 虚拟现实行业市场环境及影响分析（PEST）

第一节 虚拟现实行业政治法律环境（P）

一、行业管理体制分析

二、行业主要法律法规

1、《中华人民共和国著作权法》

2、《中华人民共和国专利法》

三、虚拟现实行业主要政策

- 1、《“互联网+”人工智能三年行动实施方案》
- 2、《智能硬件产业创新发展专项行动（2016-2019年）》

四、行业相关发展规划

- 1、《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》
- 2、《虚拟现实产业发展白皮书5.0》
- 3、《“十三五”国家科技创新规划》
- 4、《“十三五”国家信息化规划》

五、政策环境对行业的影响

第二节 行业经济环境分析（E）

- 一、2019年宏观经济形势分析
- 二、“十三五”时期我国经济形势预测
- 三、宏观经济环境对行业的影响分析

第三节 行业社会环境分析（S）

- 一、虚拟现实产业社会环境
- 二、社会环境对行业的影响
- 三、虚拟现实产业发展对社会发展的影响

第四节 行业技术环境分析（T）

- 一、虚拟现实行业技术发展现状
- 二、虚拟现实行业技术人才现状
- 三、虚拟现实行业技术发展动态
- 四、行业主要技术发展趋势
- 五、技术环境对行业的影响

第三章 国际虚拟现实行业发展分析及经验借鉴

第一节 全球虚拟现实市场总体情况分析

- 一、全球虚拟现实行业的发展特点
 - 二、全球虚拟现实市场结构
 - 三、全球虚拟现实行业发展分析
 - 四、全球虚拟现实行业竞争格局
 - 五、全球虚拟现实市场区域分布
 - 六、国际重点虚拟现实企业运营分析
- 1、微软

2、Google

3、HTC

第二节 全球主要国家市场分析

一、欧洲

1、欧洲虚拟现实行业发展概况

2、欧洲虚拟现实硬件设备研发水平

3、欧洲虚拟现实软件技术发展分析

4、欧洲虚拟现实行业代表产品或成果

5、欧洲虚拟现实行业发展趋势及前景预测

二、美国

1、美国虚拟现实行业发展概况

2、美国虚拟现实硬件设备研发水平

3、美国虚拟现实软件技术发展分析

4、美国虚拟现实行业代表产品或成果

5、美国虚拟现实行业发展趋势及前景预测

三、日本

1、日本虚拟现实行业发展概况

2、日本虚拟现实硬件设备研发水平

3、日本虚拟现实软件技术发展分析

4、日本虚拟现实行业代表产品或成果

5、日本虚拟现实行业发展趋势及前景预测

四、韩国

1、韩国虚拟现实行业发展概况

2、韩国虚拟现实硬件设备研发水平

3、韩国虚拟现实软件技术发展分析

4、韩国虚拟现实行业代表产品或成果

5、韩国虚拟现实行业发展趋势及前景预测

第三节 国外虚拟现实行业发展经验借鉴

一、国外虚拟现实行业技术借鉴

二、国外虚拟现实行业发展模式借鉴

第二部分行业深度分析

第四章中国虚拟现实行业运行现状分析

第一节 中国虚拟现实行业发展状况分析

- 一、中国虚拟现实行业发展阶段
- 二、中国虚拟现实行业发展总体概况
- 三、中国虚拟现实行业发展特点分析
- 四、中国虚拟现实行业商业模式分析

第二节 虚拟现实行业发展现状分析

- 一、中国虚拟现实行业市场规模分析2019年中国虚拟现实市场规模达到52.8亿元，随着虚拟现实技术的逐渐成熟，资本逐渐进入，市场规模将进一步扩大，预计2019年中国虚拟现实市场规模将突破百亿元大关。2016-2020年中国虚拟现实（VR）行业市场规模及增长走势
- 二、中国虚拟现实行业投资规模分析
- 三、中国虚拟现实行业主营收入分析随着中国消费者的内容消费习惯逐渐养成，虚拟现实软件收入将逐渐提升，预计2019年中国虚拟现实行业软件收入将达到30%，硬件收入占比为70%。2015-2019年中国虚拟现实（VR）行业收入构成
- 四、中国虚拟现实行业用户规模分析

第三节 虚拟现实市场运行数据分析

- 一、中国虚拟现实行业产值分析
- 二、中国虚拟现实产品市场分析
 - 1、虚拟现实设备出货量分析
 - 2、虚拟现实内容制作市场融资规模分析
 - 3、虚拟现实内容分发平台数量分析

第四节 2015-2019年中国虚拟现实行业企业分析

- 一、企业数量变化分析
- 二、不同规模企业结构分析
- 三、不同所有制企业结构分析
- 四、从业人员数量分析

第五节 2015-2019年中国虚拟现实行业财务指标分析

- 一、行业盈利能力分析
- 二、行业营运能力分析
- 三、行业偿债能力分析
- 四、行业发展能力分析

第六节 我国虚拟现实设备市场价格走势分析

- 一、虚拟现实设备市场定价机制组成
 - 二、虚拟现实设备市场价格影响因素
 - 三、2015-2019年虚拟现实设备价格走势分析
 - 四、2020-2026年虚拟现实设备价格走势预测
- 第七节 2020-2026年我国虚拟现实市场供需形势分析

- 一、虚拟现实行业供给情况分析
 - 1、我国虚拟现实行业产品产能及产量分析
 - 2、我国虚拟现实行业重点企业产能及占有份额
 - 3、我国虚拟现实行业体验店数量及分布
- 二、我国虚拟现实行业市场需求分析
 - 1、我国虚拟现实行业需求市场分析
 - 2、我国虚拟现实产品需求功能预测

第五章虚拟现实行业相关技术分析

第一节 体感识别技术分析

- 一、技术原理分析
- 二、技术特点分析
- 三、技术在虚拟现实行业中主要应用分析
- 四、技术发展动态分析
- 五、技术竞争格局分析
- 六、技术应用前景分析

第二节 人机交互技术分析

- 一、技术原理分析
- 二、技术特点分析
- 三、技术在虚拟现实行业中主要应用分析
- 四、技术研究动态分析
- 五、技术竞争格局分析
- 六、技术应用前景分析

第三节 眼球追踪技术分析

- 一、技术原理分析
- 二、技术特点分析
- 三、技术在虚拟现实行业中主要应用分析

四、技术发展动态分析

五、技术竞争格局分析

六、技术发展前景分析

第四节 三维虚拟人建模技术

一、技术原理分析

二、技术特点分析

三、技术在虚拟现实行业中主要应用分析

四、技术发展动态分析

五、技术竞争格局分析

六、技术应用前景分析

第五节 动作捕捉技术

一、技术原理分析

二、技术特点分析

三、技术在虚拟现实行业中主要应用分析

四、技术发展动态分析

五、技术竞争格局分析

六、技术应用前景分析

第六节 其他技术分析

一、物联网技术

二、遥感技术

三、人工智能技术

四、可视化技术

五、全息投影技术

第三部分 市场全景调研

第六章 虚拟现实行业硬件设备市场分析

第一节 虚拟现实设备市场结构分析

一、虚拟现实设备市场结构现状分析

二、虚拟现实设备产品结构分析

三、虚拟现实设备细分市场发展概况

第二节 虚拟现实头戴显示设备市场分析

一、PC/游戏机虚拟现实头戴设备市场分析

- 1、主要产品种类分析
 - 2、市场规模分析
 - 3、产品市场结构分析
 - 4、市场竞争格局分析
 - 5、市场发展趋势及前景分析
- ## 二、移动端虚拟现实头戴设备市场分析

- 1、主要产品种类分析
- 2、市场规模分析
- 3、产品市场结构分析
- 4、市场竞争格局分析
- 5、市场发展趋势及前景分析

三、一体机头显市场分析

- 1、产品优势及特点分析
- 2、市场规模分析
- 3、产品市场结构分析
- 4、市场竞争格局分析
- 5、市场发展趋势及前景分析

第三节 虚拟现实输入设备市场分析

一、动作捕捉类输入设备市场分析

- 1、主要产品种类分析
- 2、市场规模分析
- 3、产品市场结构分析
- 4、市场竞争格局分析
- 5、市场发展趋势及前景分析

二、泛体感类输入设备市场分析

- 1、主要产品种类分析
- 2、市场规模分析
- 3、产品市场结构分析
- 4、市场竞争格局分析
- 5、市场发展趋势及前景分析

第七章 虚拟现实行业内容制作市场分析

第一节 游戏内容制作市场分析

一、市场发展概况

二、市场融资情况分析

三、市场规模分析

四、市场发展趋势及前景

第二节 影视内容制作市场分析

一、普通视频改造市场分析

1、市场发展现状

2、市场规模分析

3、市场需求分析

4、市场竞争分析

5、市场发展趋势及前景

二、实时渲染的VR影视市场分析

1、市场发展现状

2、市场规模分析

3、制作成本分析

4、市场发展空间分析

三、UGC市场分析

1、市场发展阶段

2、市场融资情况分析

3、市场支持率分析

4、市场需求分析

5、市场发展趋势及前景

第三节 虚拟现实行业内容分发平台市场分析

一、应用商店类平台市场分析

1、市场发展概况

2、市场空间分析

3、市场格局变化

4、市场发展趋势及前景

二、网站分发类平台市场分析

1、市场发展概况

2、市场空间分析

3、市场格局变化

4、市场发展趋势及前景

第八章虚拟现实技术应用领域分析

第一节 虚拟现实+游戏

一、行业发展概况及特点

二、行业主要消费市场分析

三、行业市场规模分析

四、行业发展面临的问题

五、行业发展趋势及前景

第二节 虚拟现实+影视

一、行业发展概况分析

二、行业市场空间分析

三、行业市场结构分析

四、行业发展面临的挑战

五、行业发展趋势及前景

第三节 虚拟现实+直播

一、行业发展概况分析

二、行业发展背景

三、行业市场空间分析

四、行业市场结构分析

五、行业发展趋势及前景

第四节 虚拟现实+社交

一、行业发展概况分析

二、行业用户规模分析

三、行业市场空间分析

四、行业竞争优势分析

五、行业发展趋势及前景

第五节 虚拟现实+医疗

一、行业发展概况分析

二、行业主要特点及优势

三、行业市场规模分析

四、行业市场结构分析

五、行业发展趋势及前景

第六节 虚拟现实+教育

一、行业发展概况分析

二、行业主要特点及优势

三、行业市场规模分析

四、行业市场结构分析

五、行业发展趋势及前景

第七节 虚拟现实+建筑

一、行业发展概况分析

二、行业主要特点及优势

三、行业市场规模分析

四、行业发展面临的挑战

五、行业发展趋势及前景

第八节 虚拟现实+军事

一、行业发展概况分析

二、行业主要特点及优势

三、行业市场规模分析

四、行业发展面临的挑战

五、行业发展趋势及前景

第九节 虚拟现实+电商

一、行业发展概况分析

二、行业主要解决的电商问题

三、行业市场规模分析

四、行业市场结构分析

五、行业发展趋势及前景

第十节 虚拟现实+汽车制造

一、行业发展概况分析

二、行业主要特点及优势

三、行业市场规模分析

四、行业发展趋势及前景

第十一节 虚拟现实+工业工程

- 一、行业发展概况分析
- 二、行业主要特点及优势
- 三、行业市场规模分析
- 四、行业发展趋势及前景

第十二节 虚拟现实+旅游

- 一、行业发展概况分析
- 二、行业主要特点及优势
- 三、行业市场规模分析
- 四、行业发展趋势及前景

第十三节 虚拟现实+房地产

- 一、行业发展概况分析
- 二、行业主要特点及优势
- 三、行业市场规模分析
- 四、行业发展趋势及前景

第十四节 虚拟现实+零售

- 一、行业发展概况分析
- 二、行业主要特点及优势
- 三、行业市场规模分析
- 四、行业发展趋势及前景

第四部分 竞争格局分析

第九章 虚拟现实行业区域市场分析

第一节 中国虚拟现实重点区域市场分析预测

- 一、行业区域结构总体特征
- 二、行业企业区域分布分析
- 三、行业产业园区分布特点分析

第二节 虚拟现实行业区域市场分析

- 一、东北地区
 - 1、东北地区行业发展概况分析
 - 2、东北地区行业政策及规划分析
 - 3、东北地区行业企业数量分析
 - 4、东北地区行业市场结构分析

5、东北地区行业发展趋势及前景分析

二、华北地区

1、华北地区行业发展概况分析

2、华北地区行业政策及规划分析

3、华北地区行业企业数量分析

4、华北地区行业市场结构分析

5、华北地区行业发展趋势及前景分析

三、华东地区

1、华东地区行业发展概况分析

2、华东地区行业政策及规划分析

3、华东地区行业企业数量分析

4、华东地区行业市场结构分析

5、华东地区行业发展趋势及前景分析

四、华中地区

1、华中地区行业发展概况分析

2、华中地区行业政策及规划分析

3、华中地区行业企业数量分析

4、华中地区行业市场结构分析

5、华中地区行业发展趋势及前景分析

五、华南地区

1、华南地区行业发展概况分析

2、华南地区行业政策及规划分析

3、华南地区行业企业数量分析

4、华南地区行业市场结构分析

5、华南地区行业发展趋势及前景分析

六、西南地区

1、西南地区行业发展概况分析

2、西南地区行业政策及规划分析

3、西南地区行业企业数量分析

4、西南地区行业市场结构分析

5、西南地区行业发展趋势及前景分析

七、西北地区

- 1、西北地区行业发展概况分析
- 2、西北地区行业政策及规划分析
- 3、西北地区行业企业数量分析
- 4、西北地区行业市场结构分析
- 5、西北地区行业发展趋势及前景分析

第十章 2020-2026年虚拟现实行业竞争形势分析

第一节 行业总体市场竞争状况分析

- 一、虚拟现实行业竞争结构分析
- 三、虚拟现实行业SWOT分析
- 二、虚拟现实行业集中度分析
 - 1、市场集中度分析
 - 2、企业集中度分析
 - 3、区域集中度分析

第二节 中国虚拟现实行业竞争格局综述

- 一、虚拟现实行业竞争概况
 - 1、行业品牌竞争格局
 - 2、行业企业竞争格局
 - 3、行业产品竞争格局
 - 二、中国虚拟现实行业竞争力分析
 - 1、我国虚拟现实行业竞争力剖析
 - 2、我国虚拟现实企业市场竞争的优势
 - 3、国内虚拟现实企业竞争能力提升途径
 - 三、中国虚拟现实竞争力优势分析
 - 1、整体产品竞争力评价
 - 2、产品竞争力评价结果分析
 - 3、竞争优势评价及构建建议
- ### 第三节 虚拟现实行业并购重组分析
- 一、行业并购重组现状及其重要影响
 - 二、跨国公司在华投资兼并与重组分析
 - 三、本土企业投资兼并与重组分析
 - 四、企业升级途径及并购重组风险分析

五、行业投资兼并与重组趋势分析

第十一章虚拟现实行业领先企业经营形势分析

第一节 虚拟现实技术领先企业经营形势分析

一、北京四度科技有限公司

- 1、企业发展概况分析
- 2、企业主营业务分析
- 3、企业经营情况分析
- 4、企业竞争优势分析
- 5、企业发展动态分析

二、北京市中视典数字科技有限公司

- 1、企业发展概况分析
- 2、企业主营业务分析
- 3、企业经营情况分析
- 4、企业竞争优势分析
- 5、企业发展动态分析

三、北京壹码视界数码科技有限公司

- 1、企业发展概况分析
- 2、企业主营业务分析
- 3、企业经营情况分析
- 4、企业竞争优势分析
- 5、企业发展动态分析

四、深圳市典尚风设计有限公司

- 1、企业发展概况分析
- 2、企业主营业务分析
- 3、企业经营情况分析
- 4、企业竞争优势分析
- 5、企业发展动态分析

五、深圳市虚拟现实科技有限公司

- 1、企业发展概况分析
- 2、企业主营业务分析
- 3、企业经营情况分析

4、企业竞争优势分析

5、企业发展动态分析

第二节 虚拟现实硬件设备领先企业经营形势分析

一、傲库路思商务信息咨询(上海)有限公司

1、企业发展概况分析

2、企业主营业务分析

3、企业经营情况分析

4、企业竞争优势分析

5、企业发展动态分析

二、索尼(中国)有限公司

1、企业发展概况分析

2、企业主营业务分析

3、企业经营情况分析

4、企业竞争优势分析

5、企业发展动态分析

三、宏达通讯有限公司

1、企业发展概况分析

2、企业主营业务分析

3、企业经营情况分析

4、企业竞争优势分析

5、企业发展动态分析

四、三星（中国）投资有限公司

1、企业发展概况分析

2、企业主营业务分析

3、企业经营情况分析

4、企业竞争优势分析

5、企业发展动态分析

五、乐视网信息技术（北京）股份有限公司

1、企业发展概况分析

2、企业主营业务分析

3、企业经营情况分析

4、企业竞争优势分析

5、企业发展动态分析

第三节 虚拟现实行业内容制作领先企业经营形势分析

一、北京兰亭数字科技有限公司

- 1、企业发展概况分析
- 2、企业主营业务分析
- 3、企业经营情况分析
- 4、企业竞争优势分析
- 5、企业发展动态分析

二、南京睿悦信息技术有限公司

- 1、企业发展概况分析
- 2、企业主营业务分析
- 3、企业经营情况分析
- 4、企业竞争优势分析
- 5、企业发展动态分析

三、成都嘿嘿科技有限公司

- 1、企业发展概况分析
- 2、企业主营业务分析
- 3、企业经营情况分析
- 4、企业竞争优势分析
- 5、企业发展动态分析

四、追光人动画设计（北京）有限公司

- 1、企业发展概况分析
- 2、企业主营业务分析
- 3、企业经营情况分析
- 4、企业竞争优势分析
- 5、企业发展动态分析

五、杭州凌感科技有限公司

- 1、企业发展概况分析
- 2、企业主营业务分析
- 3、企业经营情况分析
- 4、企业竞争优势分析
- 5、企业发展动态分析

第五部分发展前景展望

第十二章 2020-2026年虚拟现实行业发展前景预测

第一节 虚拟现实行业五年规划现状及未来预测

- 一、虚拟现实行业“十三五”相关产业规划
- 二、虚拟现实行业“十三五”发展重点
- 三、虚拟现实行业“十三五”发展模式定调
- 四、“十三五”虚拟现实行业发展热点分析

第二节 2020-2026年虚拟现实市场发展前景

- 一、2020-2026年虚拟现实市场发展潜力
- 二、2020-2026年虚拟现实市场发展前景展望
- 三、2020-2026年虚拟现实细分市场发展前景分析
 - 1、虚拟现实设备市场发展前景
 - 2、虚拟现实内容制作市场发展前景
 - 3、虚拟现实内容分发平台市场发展前景

第三节 2020-2026年中国虚拟现实行业发展趋势分析

- 一、行业发展趋势
 - 1、更多不同类型的企业进入市场
 - 2、行业标准逐步完善
 - 3、行业内容逐步拓宽
 - 4、虚拟现实应用市场更加广阔
- 二、虚拟现实技术发展趋势
- 三、虚拟现实的内容发展趋势
- 四、虚拟现实商品形态发展趋势
- 五、虚拟现实行业应用趋势

第四节 2020-2026年虚拟现实行业市场发展预测

- 一、2020-2026年中国虚拟现实行业市场规模预测
- 二、2020-2026年中国虚拟现实设备销售收入预测
- 三、2020-2026年中国虚拟现实行业融资规模预测

第五节 2020-2026年中国虚拟现实行业供需预测

- 一、2020-2026年中国虚拟现实行业体验店数量预测
- 二、2020-2026年中国虚拟现实设备出货量预测

三、2020-2026年中国虚拟现实市场用户规模预测

四、2020-2026年中国虚拟现实行业需求规模预测

五、2020-2026年中国虚拟现实行业供需平衡预测

第六节 影响企业生产与经营的关键趋势

一、市场整合成长趋势

二、需求变化趋势及新的商业机遇预测

三、企业区域市场拓展的趋势

四、科研开发趋势及替代技术进展

五、影响企业销售与服务方式的关键趋势

第十三章 虚拟现实行业投资机会与风险防范

第一节 虚拟现实行业投资特性分析

一、虚拟现实行业进入壁垒分析

二、虚拟现实行业盈利因素分析

三、虚拟现实行业盈利模式分析

第二节 虚拟现实行业投融资情况

一、行业资金渠道分析

二、固定资产投资分析

三、兼并重组情况分析

四、虚拟现实行业投资现状分析

第三节 2020-2026年虚拟现实行业发展的影响因素

一、有利因素

1、政策支持

2、经济形势稳定

二、不利因素

1、技术难以突破

2、社会习惯

第四节 2020-2026年虚拟现实行业投资机会

一、产业链投资机会

二、细分市场投资机会

三、重点区域投资机会

四、虚拟现实行业投资机遇

第四节 2020-2026年虚拟现实行业投资风险及防范

- 一、政策风险及防范
- 二、技术风险及防范
- 三、供求风险及防范
- 四、宏观经济波动风险及防范
- 五、关联产业风险及防范
- 六、产品结构风险及防范
- 七、其他风险及防范

第六部分发展战略研究

第十四章虚拟现实行业发展战略研究

第一节 虚拟现实行业发展战略研究

- 一、战略综合规划
- 二、技术开发战略
- 三、业务组合战略
- 四、区域战略规划
- 五、产业战略规划
- 六、营销品牌战略
- 七、竞争战略规划

第二节 对我国虚拟现实品牌的战略思考

- 一、虚拟现实品牌的重要性
- 二、虚拟现实实施品牌战略的意义
- 三、虚拟现实企业品牌的现状分析
- 四、我国虚拟现实企业的品牌战略
- 五、虚拟现实品牌战略管理的策略

第三节 虚拟现实经营策略分析

- 一、虚拟现实市场细分策略
- 二、虚拟现实市场创新策略
- 三、品牌定位与品类规划
- 四、虚拟现实新产品差异化战略

第四节 虚拟现实行业投资战略研究

- 一、2019年虚拟现实企业投资战略

二、2020-2026年虚拟现实行业投资战略

三、2020-2026年细分行业投资战略

第十五章 研究结论及发展建议

第一节 虚拟现实行业研究结论及建议

第二节 虚拟现实子行业研究结论及建议

第三节 虚拟现实行业发展建议

一、行业发展策略建议

二、行业投资方向建议

三、行业投资方式建议

图表目录：

图表：虚拟现实行业生命周期

图表：虚拟现实行业产业链结构

图表：2015-2019年中国虚拟现实技术专利数量分析

图表：2015-2019年中国虚拟现实行业市场规模分析

图表：2015-2019年中国虚拟现实行业投资规模分析

图表：2015-2019年中国虚拟现实行业主营收入分析

图表：2015-2019年中国虚拟现实行业用户规模分析

图表：2015-2019年中国虚拟现实行业产值分析

图表：2015-2019年虚拟现实设备出货量分析

图表：2015-2019年虚拟现实内容制作市场融资规模

图表：2015-2019年虚拟现实内容分发平台数量分析

图表：2015-2019年中国VR行业企业数量变化分析

图表：2015-2019年中国VR行业不同规模企业结构分析

图表：2019年中国VR行业不同所有制企业结构分析

图表：2019年中国虚拟现实行业从业人员数量分析

图表：2015-2019年虚拟现实设备价格走势分析

图表：2020-2026年虚拟现实设备价格走势预测

图表：2015-2019年我国VR行业产品产能及产量分析

图表：2019年我国VR行业重点企业产能及占有份额

图表：2019年我国虚拟现实行业体验店数量及分布

图表：2015-2019年PC/游戏机VR头戴设备市场规模

图表：2019年PC/游戏机VR头戴设备产品市场结构

图表：2015-2019年移动端VR头戴设备市场规模分析

图表：2019年我国移动端VR头戴设备产品市场结构

图表：2015-2019年一体机头显市场规模分析

图表：2019年一体机头显产品市场结构分析

图表：2015-2019年动作捕捉类输入设备市场规模分析

图表：2019年动作捕捉类输入设备产品市场结构分析

图表：2015-2019年泛体感类输入设备市场规模分析

图表：2019年泛体感类输入设备产品市场结构分析

图表：2019年游戏内容制作市场融资情况分析

图表：2019年游戏内容制作市场规模分析

图表：虚拟现实行业企业区域布局分析

图表：2019年普通视频改造市场规模分析

图表：2019年实时渲染的虚拟现实影视市场规模分析

图表：2019年UGC市场支持率分析

图表：2019年UGC市场融资情况分析

图表：2019年虚拟现实+游戏市场规模分析

图表：2019年虚拟现实+影视市场规模分析

图表：2019年虚拟现实+直播市场规模分析

图表：2019年虚拟现实+社交市场规模分析

图表：2019年虚拟现实+医疗市场规模分析

图表：2019年虚拟现实+教育市场规模分析

图表：2019年虚拟现实+建筑市场规模分析

图表：2019年虚拟现实+军事市场规模分析

图表：2019年虚拟现实+电商市场规模分析

图表：2019年虚拟现实+汽车制造市场规模分析

图表：2019年虚拟现实+工业工程市场规模分析

图表：2019年虚拟现实+旅游市场规模分析

图表：2019年虚拟现实+房地产市场规模分析

图表：2019年虚拟现实+零售市场规模分析

图表：2020-2026年中国虚拟现实行业市场规模预测

图表：2020-2026年中国虚拟现实设备销售收入预测

图表：2020-2026年中国虚拟现实行业融资规模预测

图表：2020-2026年中国虚拟现实行业体验店数量预测

图表：2020-2026年中国虚拟现实设备出货量预测

图表：2020-2026年中国虚拟现实市场用户规模预测

图表：2020-2026年中国虚拟现实行业需求规模预测

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202005/165288.html>