

2025-2031年中国VR体育 健康市场动态监测与投资策略优化报告

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

《2025-2031年中国VR体育健康市场动态监测与投资策略优化报告》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/1671981BKU.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】2025-10-16

【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: 《2025-2031年中国VR体育健康市场动态监测与投资策略优化报告》由权威行业研究机构博思数据精心编制,全面剖析了中国VR体育健康市场的行业现状、竞争格局、市场趋势及未来投资机会等多个维度。本报告旨在为投资者、企业决策者及行业分析师提供精准的市场洞察和投资建议,规避市场风险,全面掌握行业动态。

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 VR技术在体育领域的应用例子	1.2.1 体育训练	1.2.2 体育类游戏	1.3 体育文化的传播(赛事直播方面)
1.3.1 体育教学	1.3.2 健身行业	1.3.3 极限运动模拟	1.4 VR在医学教育领域必要性和现实意义
1.4.1 VR医学教育的实际应用方法剖析	1.4.2 VR教学技术的不足之处和应用策略	第二章VR体育健康产业宏观环境	
2.1 VR体育健康产业政策环境	2.1.1 中国VR体育健康产业主管部门	2.1.2 国家层面VR体育健康产业相关政策规划汇总	2.1.3 国家“十四五”规划对VR体育健康产业发展的影响
2.2 中国VR体育健康产业经济环境	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体育健康产业的影响	2.3 中国VR体育健康产业社会环境	2.3.1 中国VR体育健康产业社会环境	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体育健康产业发展的影响	2.4 中国VR体育健康产业科研创新成果	2.4.1 VR体育健康产业专利申请	2.4.2 VR体育健康产业专利公开
2.4.3 VR体育健康产业热门申请人	2.4.4 VR体育健康产业热门技术	第三章2024年VR体育健康产业市场情况	
3.1 体育产业市场情况	3.1.1 体育产业发展情况	3.1.2 2020-2024年体育产业总规模	3.1.3 2020-2024年中国体育运动投融资情况
3.1.4 2020-2024年我国经常参加体育锻炼人数变化	3.1.5 2024年VR体育市场发展情况	3.1.6 2020-2024年VR体育市场渗透率估算	3.1.7 2020-2024年VR体育市场空间测算
3.2 健康产业市场情况	3.2.1 大健康产业市场发展情况	3.2.2 2020-2024年大健康市场规模	3.2.3 2020-2024年大健康投融资情况
3.2.4 2024年VR健康市场发展情况	3.2.5 2020-2024年VR健康市场渗透率估算	3.2.6 2020-2024年VR健康市场空间测算	第四章2020-2024年VR体育健康产业投融资事件
4.1 VR体育投融资事件情况	4.1.1 2020-2024年VR体育投融资事件数量	4.1.2 2020-2024年VR体育投融资金额汇总	4.1.3 2020-2024年VR体育投融资轮次分布
4.1.4 中国VR体育行业投融资趋势预测1、投融资金额趋势预测2、投融资轮次趋势预测	4.2 VR健康投融资事件情况	4.2.1 2020-2024年VR健康投融资事件数量	4.2.2 2020-2024年VR健康投融资金额汇总
4.2.3 2020-2024年VR健康投融资轮次分布	4.2.4 中国VR健康行业投融资趋势预测1、投融资金额趋势预测2、投融资轮次趋势预测	第五章中国VR体育健康产业链情况	
5.1 中国VR体育健康产业结构属性分析	5.1.1 中国VR体育健康产业链结构梳理	5.1.2 中国VR体育健康产业链生态图谱	5.2 中国VR体育健康价值链分析
5.2.1 内容活动价值属性	5.2.2 支持活动价值属性	5.3.3 最终用户	5.3 中国VR体育健康硬件情况
5.3.1 VR终端			

设备构成5.3.2 中国VR终端设备市场现状5.3.3 中国VR终端设备主要企业5.3.4 中国主流VR终端设备对比5.4 中国VR体育健康行业配套外设市场分析5.4.1 中国VR手柄市场分析5.4.2 中国VR摄像头市场分析5.4.3 中国体感设备市场分析5.5 中国VR体育健康产业链分析一软件市场5.5.1 中国VR体育健康开发环境/工具市场分析5.5.2 中国VR体育健康采集系统市场分析1、VR内容采集2、三维重建第六章中国VR体育健康产业终端应用情况6.1 VR在体育教学中的运用情况6.1.1 VR在体育教学中的运用6.1.2 对VR体育课程开展的理性思考1、VR的造价问题2、VR这项技术还不成熟与稳定6.2 VR体育观赛模式的运用情况6.2.1 VR技术在体育赛事直播中的应用1、沉浸式的观赛体验2、多角度的观赛模式3、运动员视角的观赛方式6.2.2 VR观赛模式在推广中遇到的挑战1、设备的高成本2、设备的不便携性6.2.3 云VR技术推动VR体育观赛模式第七章普通高校体育教学VR共享平台建设研究7.1 高校体育教学VR共享平台建设的必要性7.1.1 信息化教学的需求7.1.2 教学改革与发展的需求7.2 高校体育教学VR共享平台建设的功能7.2.1 模拟教学环境,激发学生兴趣7.2.2 了解教学状况,开展教学活动7.2.3 掌握课外锻炼情况,及时指导学生锻炼7.3 高校体育教学 VR共享平台建设中的要素7.3.1 构建VR共享教材7.3.2 改革教学时数,设计合理的VR教学内容和进度7.3.3 构建VR教学管理体系7.3.4 构建VR共享评价体系7.4 高校体育教学VR共享平台关键技术研究7.4.1 VR体育教学呈现原理7.4.2 VR共享平台的建设步骤7.5 高校体育教学VR共享平台建设路径7.5.1 项目的合理分类7.5.2 课内外教学互补7.5.3 反馈与纠正互补第八章VR体育相关企业情况8.1 NextVR8.1.1 企业相关介绍8.1.2 VR体育相关产品8.1.3 最新相关动态8.1.4 企业发展战略8.2 Voke8.2.1 企业相关介绍8.2.2 VR体育相关产品8.2.3 最新相关动态8.2.4 企业发展战略8.3 EON Sports8.3.1 企业相关介绍8.3.2 VR体育相关产品8.3.3 最新相关动态8.3.4 企业发展战略8.4 Beyond Sports8.4.1 企业相关介绍8.4.2 VR体育相关产品8.4.3 最新相关动态8.4.4 企业发展战略8.5 体育画报8.5.1 企业相关介绍8.5.2 VR体育相关产品8.5.3 最新相关动态8.5.4 企业发展战略8.6 Virtually Live8.6.1 企业相关介绍8.6.2 VR体育相关产品8.6.3 最新相关动态8.6.4 企业发展战略第九章VR健康相关企业情况9.1 Surgical Theater9.1.1 企业相关介绍9.1.2 VR健康相关产品9.1.3 最新相关动态9.1.4 企业发展战略9.2 Psious9.2.1 企业相关介绍9.2.2 VR健康相关产品9.2.3 最新相关动态9.2.4 企业发展战略9.3 Oxford VR9.3.1 企业相关介绍9.3.2 VR健康相关产品9.3.3 最新相关动态9.3.4 企业发展战略9.4 Osso VR9.4.1 企业相关介绍9.4.2 VR健康相关产品9.4.3 最新相关动态9.4.4 企业发展战略9.5 Limbix9.5.1 企业相关介绍9.5.2 VR健康相关产品9.5.3 最新相关动态9.5.4 企业发展战略9.6 Health Scholars9.6.1 企业相关介绍9.6.2 VR健康相关产品9.6.3 最新相关动态9.6.4 企业发展战略9.7 Augmedics9.7.1 企业相关介绍9.7.2 VR健康相关产品9.7.3 最新相关动态9.7.4 企业发展战略9.8 Vicarious Surgical9.8.1 企业相关介绍9.8.2 VR健康相关产品9.8.3 最新相关动态9.8.4 企业发展战略9.9 Touch Surgery9.9.1 企业相关介绍9.9.2 VR健康相关产品9.9.3 最新相关动态9.9.4 企业发展战略9.10 MindMaze9.10.1 企业相关介绍9.10.2 VR健

康相关产品9.10.3 最新相关动态9.10.4 企业发展战略第十章VR技术对体育健康产业的潜在价值分析10.1 VR+体育应用方向10.1.1 VR+体育传媒10.1.2 VR+体育训练10.1.3 VR+体育娱乐10.2 VR技术在体育产业中的应用价值10.2.1 VR体育训练，提升竞赛水平10.2.2 VR直播比赛，提升观赛体验10.2.3VR辅助教学，提升教育质量10.3 VR技术将在未来医学教育中带来的变革10.3.1 改变传统理论知识讲授的教学模式10.3.2 为解剖学等实践学科带来全新的变革10.3.3 为临床实习和模拟手术带来全新的变革10.3.4 通过现场VR直播, 实现远程教学第十一章2025-2031年VR体育健康产业市场预测11.1 2025-2031年VR体育产业市场预测11.1.2 2025-2031年体育产业总规模预测11.1.3 2025-2031年VR体育市场渗透率估算11.1.4 2025-2031年VR体育市场空间测算11.2 2025-2031年VR健康产业市场预测11.2.1 2025-2031年大健康市场规模预测11.2.2 2025-2031年VR健康市场渗透率估算11.2.3 2025-2031年VR健康市场空间测算11.3 VR技术在体育健康产业发展的路径11.3.1 实现技术创新，突破技术瓶颈11.3.2 根据应用特点，突破安全困境11.3.3 结合产业需求，打破内容困境11.3.4 关注优化推广，突破既有认识11.4 VR技术在体育健康领域运用的展望11.4.1 VR技术当前发展的不足与短板11.4.2 VR技术在今后的展望第十二章中国VR体育健康行业市场前瞻及战略布局12.1 中国VR体育健康行业投资机会分析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体育健康行业发展预判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体育健康行业投资机会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/1671981BKU.html>