

# 2022-2028年中国人机交互 行业分析与发展前景报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

[www.cction.com](http://www.cction.com)

## 一、报告报价

《2022-2028年中国人机交互行业分析与发展前景报告》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/202208/314915.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

人机交互、人机互动（英文：Human&ndash;Computer Interaction或Human&ndash;Machine Interaction，简称HCI或HMI），是一门研究系统与用户之间的交互关系的学问。系统可以是各种各样的机器，也可以是计算机化的系统和软件。人机交互界面通常是指用户可见的部分。用户通过人机交互界面与系统交流，并进行操作。小如收音机的播放按键，大至飞机上的仪表盘，或发电厂的控制室。人机交互界面的设计要包含用户对系统的理解（即心智模型），那是为了系统的可用性或者用户友好性。

中企顾问网发布的《2022-2028年中国人机交互行业分析与发展前景报告》共十一章。首先介绍了人机交互行业市场发展环境、人机交互整体运行态势等，接着分析了人机交互行业市场运行的现状，然后介绍了人机交互市场竞争格局。随后，报告对人机交互做了重点企业经营状况分析，最后分析了人机交互行业发展趋势与投资预测。您若想对人机交互产业有个系统的了解或者想投资人机交互行业，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：

### 第一章 人机交互相关概述

#### 1.1 人机交互基本概念

##### 1.1.1 人机交互概念

##### 1.1.2 人机界面定义

##### 1.1.3 人机交互过程

#### 1.2 人机交互发展核心问题

##### 1.2.1 人机交互发展模式

##### 1.2.2 人机交互心理学模型

##### 1.2.3 人机交互用户界面

##### 1.2.4 人机交互研究框架

### 第二章 2016-2020年中国人机交互行业发展环境

#### 2.1 经济环境

- 2.1.1 宏观经济发展现状
- 2.1.2 工业经济运行状况
- 2.1.3 电子信息产业规模
- 2.1.4 宏观经济发展走势
- 2.2 政策环境
  - 2.2.1 人工智能发展规划
  - 2.2.2 智能制造相关政策
  - 2.2.3 三网融合推广政策
  - 2.2.4 国家科技创新规划
- 2.3 社会环境
  - 2.3.1 居民消费水平
  - 2.3.2 消费升级态势
  - 2.3.3 科研经费投入
- 2.4 技术环境
  - 2.4.1 人工智能技术
  - 2.4.2 云计算技术
  - 2.4.3 大数据技术
  - 2.4.4 物联网技术

### 第三章 2016-2020年中国人机交互发展分析

- 3.1 人机交互发展综述
  - 3.1.1 人机交互发展历史
  - 3.1.2 人机交互模式变革
  - 3.1.3 人机交互发展进展
  - 3.1.4 人机交互存在不足
- 3.2 中国人机交互技术发展分析
  - 3.2.1 关键技术分析
  - 3.2.2 技术发展历程
  - 3.2.3 技术发展热点
  - 3.2.4 技术发展方向
- 3.3 人机交互技术专利申请状况
  - 3.3.1 全球专利申请态势

- 3.3.2 中国专利发展态势
- 3.3.3 关键技术发展动向
- 3.4 智能时代背景下人机交互发展剖析
  - 3.4.1 人机交互未来新的定义
  - 3.4.2 人工智能影响人机交互
  - 3.4.3 智能人机交互技术形式
  - 3.4.4 智能人机交互技术现状
  - 3.4.5 智能人机交互应用挑战
  - 3.4.6 从人机交互到人机共生
  - 3.4.7 人机交互技术发展趋势

#### 第四章 2016-2020年人机交互系统结构剖析

- 4.1 人机交互系统介绍
  - 4.1.1 基于视觉的人机交互
  - 4.1.2 基于音频的人机交互
  - 4.1.3 基于传感器的人机交互
  - 4.1.4 多通道人机交互系统
- 4.2 人机交互感知层处理
  - 4.2.1 手势识别
  - 4.2.2 姿势识别
  - 4.2.3 语音识别
  - 4.2.4 表情识别
  - 4.2.5 眼纹识别
  - 4.2.6 情感识别
- 4.3 人机交互应用层分析
  - 4.3.1 教育领域
  - 4.3.2 人力资源
  - 4.3.3 风险投资
  - 4.3.4 心理行为
  - 4.3.5 工业领域

#### 第五章 2016-2020年智能语音交互发展分析

## 5.1 语音交互技术发展分析

### 5.1.1 技术流程分析

### 5.1.2 技术层次分析

### 5.1.3 关键技术分析

### 5.1.4 技术优势分析

### 5.1.5 技术发展变革

## 5.2 2016-2020年智能语音产业分析

### 5.2.1 智能语音发展阶段

### 5.2.2 智能语音市场规模

### 5.2.3 智能语音市场需求

### 5.2.4 智能语音产品状况

## 5.3 语音交互产业发展分析

### 5.3.1 语音交互产业发展综况

### 5.3.2 语音交互的产业链结构

### 5.3.3 语音交互市场竞争主体

### 5.3.4 语音交互市场前景展望

### 5.3.5 智能语音交互应用分析

## 5.4 语音识别产业发展分析

### 5.4.1 语音识别市场发展综况

### 5.4.2 语音识别市场主体运行

### 5.4.3 语音生物识别产业分析

### 5.4.4 语音识别市场前景可期

## 第六章 2016-2020年体感交互发展分析

### 6.1 体感交互发展综述

#### 6.1.1 体感交互概念

#### 6.1.2 体感交互技术

#### 6.1.3 体感交互发展

#### 6.1.4 体感交互作用

#### 6.1.5 体感交互前景

### 6.2 体感交互应用场景分析

#### 6.2.1 游戏娱乐活动

- 6.2.2 医疗康复领域
- 6.2.3 教育领域应用
- 6.2.4 三维实体建模
- 6.2.5 商场购物辅助
- 6.2.6 眼动仪的应用
- 6.3 体感交互游戏产品市场
  - 6.3.1 微软Kinect
  - 6.3.2 任天堂Switch
  - 6.3.3 索尼PlayStation
  - 6.3.4 小霸王游戏机

## 第七章 2016-2020年虚拟现实技术发展分析

- 7.1 2016-2020年虚拟现实发展综述
  - 7.1.1 虚拟现实的定义
  - 7.1.2 虚拟现实的特征
  - 7.1.3 虚拟现实产业链
  - 7.1.4 虚拟现实产业规模
  - 7.1.5 虚拟现实应用领域
  - 7.1.6 虚拟现实人机交互
- 7.2 基于虚拟现实技术的人机交互技术实践路径
  - 7.2.1 三维计算机图形技术
  - 7.2.2 宽视野立体显示技术
  - 7.2.3 立体生效与感知反馈
- 7.3 虚拟现实设备市场发展状况
  - 7.3.1 虚拟现实设备分类
  - 7.3.2 虚拟现实设备销量
  - 7.3.3 设备供给市场状况
- 7.4 虚拟现实技术应用领域分析
  - 7.4.1 医学领域应用
  - 7.4.2 VR游戏开发
  - 7.4.3 VR影视产品
  - 7.4.4 VR直播发展

#### 7.4.5 教育领域应用

### 第八章 中国人机交互相关设备市场发展状况

#### 8.1 智能可穿戴设备

##### 8.1.1 市场基本概述

##### 8.1.2 市场发展规模

##### 8.1.3 细分产品市场

##### 8.1.4 市场发展前景

#### 8.2 智能电视市场

##### 8.2.1 市场发展背景

##### 8.2.2 市场销量规模

##### 8.2.3 市场竞争状况

##### 8.2.4 市场发展态势

#### 8.3 触摸屏一体机

##### 8.3.1 市场基本概述

##### 8.3.2 市场应用领域

##### 8.3.3 应用市场状况

##### 8.3.4 市场应用前景

### 第九章 国外重点企业经营状况分析

#### 9.1 苹果公司 (Apple Inc.)

##### 9.1.1 企业发展概况

##### 9.1.2 人机交互研发

##### 9.1.3 企业经营状况

#### 9.2 谷歌 (Google Inc.)

##### 9.2.1 企业发展概况

##### 9.2.2 人机交互项目

##### 9.2.3 企业经营状况

#### 9.3 微软 (Microsoft Corporation)

##### 9.3.1 企业发展概况

##### 9.3.2 人机交互产品

##### 9.3.3 企业经营状况



## 9.4 Facebook

### 9.4.1 企业发展概况

### 9.4.2 企业经营状况

## 9.5 Synaptics

### 9.5.1 企业发展概况

### 9.5.2 人机界面布局

### 9.5.3 企业经营状况

## 第十章 国内重点企业经营分析

### 10.1 科大讯飞

#### 10.1.1 企业发展概况

#### 10.1.2 经营效益分析

#### 10.1.3 业务经营分析

#### 10.1.4 财务状况分析

#### 10.1.5 核心竞争力分析

### 10.2 百度 (Baidu)

#### 10.2.1 企业发展概况

#### 10.2.2 人机交互布局

#### 10.2.3 经营效益分析

#### 10.2.4 业务经营分析

#### 10.2.5 核心竞争力分析

### 10.3 阿里巴巴 (Alibaba)

#### 10.3.1 企业发展概况

#### 10.3.2 人机交互研究

#### 10.3.3 经营效益分析

#### 10.3.4 业务经营分析

#### 10.3.5 核心竞争力分析

### 10.4 数码视讯

#### 10.4.1 企业发展概况

#### 10.4.2 经营效益分析

#### 10.4.3 业务经营分析

#### 10.4.4 财务状况分析

- 10.4.5 公司发展战略
- 10.5 同洲电子
  - 10.5.1 企业发展概况
  - 10.5.2 经营效益分析
  - 10.5.3 业务经营分析
  - 10.5.4 财务状况分析
  - 10.5.5 核心竞争力分析

## 第十一章 2022-2028年人机交互发展趋势前景分析

- 11.1 智能语音交互发展预测 ( )
  - 11.1.1 智能语音行业影响因素
  - 11.1.2 智能语音未来发展趋势
  - 11.1.3 智能语音行业规模预测
- 11.2 人机交互行业发展趋势
  - 11.2.1 人机交互设备机遇
  - 11.2.2 人机交互发展方向
  - 11.2.3 人机交互发展趋势

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202208/314915.html>