

2024-2030年中国人机交互 市场评估与投资战略研究报告

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

《2024-2030年中国人机交互市场评估与投资战略研究报告》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/202401/433126.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

中企顾问网发布的《2024-2030年中国人机交互市场评估与投资战略研究报告》报告中的资料和数据来源于对行业公开信息的分析、对业内资深人士和相关企业高管的深度访谈，以及共研分析师综合以上内容作出的专业性判断和评价。分析内容中运用共研自主建立的产业分析模型，并结合市场分析、行业分析和厂商分析，能够反映当前市场现状，趋势和规律，是企业布局煤炭综采设备后市场服务行业的重要决策参考依据。 报告目录：第一章 人机交互定义及概述 1.1 人机交互相关概念 1.1.1 人机交互 1.1.2 人机界面 1.2 人机交互基本概述 1.2.1 输入方式 1.2.2 交互方式 1.2.3 产业链分析 第二章 中国人机交互行业发展环境 2.1 经济环境 2.1.1 国民经济发展态势 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 人工智能政策 2.2.2 智能制造政策 2.2.3 三网融合政策 2.2.4 新一代信息技术政策 2.3 社会环境 2.3.1 工业智能化 2.3.2 工业互联网 2.3.3 科技投入加大 2.4 技术环境 2.4.1 技术发展历程 2.4.2 技术发展热点 2.4.3 技术应用盘点 2.4.4 技术发展方向 第三章 中国人机交互行业发展分析 3.1 人机交互行业发展综述 3.1.1 发展阶段 3.1.2 发展改革 3.1.3 发展进展 3.1.4 发展不足 3.2 人机交互发展转变分析 3.2.1 “界面”到“人本界面” 3.2.2 “人机交互”到“人人交互” 3.2.3 “人适应机器”到“机器满足人” 3.3 人机交互技术专利发展态势 3.3.1 专利申请趋势 3.3.2 美国专利发展态势 3.3.3 中国专利发展趋势 3.4 人机交互设备市场运行状况 3.4.1 智能电视 3.4.2 可穿戴设备 3.4.3 体感交互设备 3.4.4 多模态交互设备 第四章 人机交互感知层分析 4.1 传感设备介绍 4.1.1 摄像头 4.1.2 红外LED 4.1.3 芯片 4.1.4 麦克风 4.1.5 MEMS传感器 4.2 本地系统处理介绍 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 眼部识别 4.2.6 情感识别 第五章 人机交互应用层分析 5.1 云计算平台 5.1.1 智能交互 5.1.2 模式识别 5.1.3 语音云 5.1.4 云鼠标 5.2 应用场景 5.2.1 医疗领域 5.2.2 游戏领域 5.2.3 商用领域 5.2.4 教育领域 5.2.5 工业领域 第六章 智能语音交互发展分析 6.1 智能语音产业分析 6.1.1 产业规模 6.1.2 产业格局 6.1.3 发展方向 6.2 智能语音交互产业链分析 6.2.1 整体产业链 6.2.2 核心技术研发 6.2.3 知识库提供 6.2.4 应用和服务 6.3 智能语音交互行业发展态势 6.3.1 进化历程 6.3.2 关键技术 6.3.3 竞争格局 6.4 智能语音交互应用分析 6.4.1 智能客服 6.4.2 智能终端 第七章 体感交互发展分析 7.1 体感交互发展态势 7.1.1 核心技术 7.1.2 制约因素 7.1.3 市场机遇 7.2 体感交互典型设备介绍 7.2.1 Wii 7.2.2 Kinect 7.2.3 Leap Motion 7.2.4 微动 7.3 体感交互应用场景分析 7.3.1 车载应用 7.3.2 智能电视应用 7.3.3 信息终端应用 7.3.4 全息投影应用 第八章 虚拟现实技术发展分析 8.1 虚拟现实技术发展综述 8.1.1 基本概念 8.1.2 发展特点 8.1.3 产业链分

析 8.2 虚拟现实产品形态分析 8.2.1 输入设备 8.2.2 头戴显示设备 8.2.3 内容分发平台
8.3 虚拟现实技术应用分析 8.3.1 医学领域 8.3.2 游戏领域 8.3.3 影视领域 8.3.4 教育领域
8.3.5 房产开发 8.3.6 工业仿真 第九章 国外重点企业经营状况分析 9.1 苹果公司
(Apple) 9.1.1 企业发展概况 9.1.2 苹果公司经营状况 9.1.3 苹果公司经营状况 9.1.4
苹果公司经营状况 9.2 谷歌 (Google) 9.2.1 企业发展概况 9.2.2 谷歌经营状况 9.2.3
谷歌经营状况 9.2.4 谷歌经营状况 9.3 厉动 (LeapMotion) 9.3.1 企业发展概况 9.3.2
Leap Motion经营状况 9.3.3 Leap Motion经营状况 9.3.4 Leap Motion经营状况 9.4 应美盛
(Inven Sense) 9.4.1 企业发展概况 9.4.2 Inven Sense经营状况 9.4.3 Inven Sense经营状况
9.4.4 Inven Sense经营状况 9.5 Synaptics 9.5.1 企业发展概况 9.5.2 Synaptics经营状况 9.5.3
Synaptics经营状况 9.5.4 Synaptics经营状况 第十章 国内重点企业经营分析 10.1 数码
视讯 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 未来前景展望 10.2 同洲电子 10.2.1 企业发展概况 10.2.2 经营效益分析 10.2.3
业务经营分析 10.2.4 财务状况分析 10.2.5 未来前景展望 10.3 乐视网 10.3.1 企业发展
概况 10.3.2 经营效益分析 10.3.3 业务经营分析 10.3.4 财务状况分析 10.3.5 未来前景展
望 10.4 科大讯飞 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 未来前景展望 10.5 上市公司财务比较分析 10.5.1 盈利能力分析
10.5.2 成长能力分析 10.5.3 营运能力分析 10.5.4 偿债能力分析 第十一章 人机交互行
业趋势前景分析 11.1 人机交互行业发展前景 11.1.1 人机交互前景展望 11.1.2 交互设备发
展前景 11.1.3 手势识别技术前景 11.1.4 虚拟现实发展前景 11.2 人机交互行业发展趋势
11.2.1 人机交互发展方向 11.2.2 人机交互发展趋势 11.2.3 智能终端交互趋势
略••••完整报告请咨询客服

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202401/433126.html>