

# 2023-2029年中国人机交互 行业发展态势与投资潜力分析报告

## 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

《2023-2029年中国人机交互行业发展态势与投资潜力分析报告》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/202309/399994.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《2023-2029年中国人机交互行业发展态势与投资潜力分析报告》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&emsp;人机交互定义及概述 1.1&emsp;人机交互相关概念 1.1.1&emsp;人机交互 1.1.2&emsp;人机界面 1.2&emsp;人机交互基本概述 1.2.1&emsp;输入方式 1.2.2&emsp;交互方式 1.2.3&emsp;产业链分析 第二章&emsp;中国人机交互行业发展环境 2.1&emsp;经济环境 2.1.1&emsp;国民经济发展态势 2.1.2&emsp;工业经济运行状况 2.1.3&emsp;电子信息产业规模 2.1.4&emsp;宏观经济发展走势 2.2&emsp;政策环境 2.2.1&emsp;人工智能政策 2.2.2&emsp;智能制造政策 2.2.3&emsp;三网融合政策 2.2.4&emsp;新一代信息技术政策 2.3&emsp;社会环境 2.3.1&emsp;工业智能化 2.3.2&emsp;工业互联网 2.3.3&emsp;科技投入加大 2.4&emsp;技术环境 2.4.1&emsp;技术发展历程 2.4.2&emsp;技术发展热点 2.4.3&emsp;技术应用盘点 2.4.4&emsp;技术发展方向 第三章&emsp;中国人机交互行业发展分析 3.1&emsp;人机交互行业发展综述 3.1.1&emsp;发展阶段 3.1.2&emsp;发展改革 3.1.3&emsp;发展进展 3.1.4&emsp;发展不足 3.2&emsp;人机交互发展转变分析 3.2.1&emsp;“界面”到“人本界面” 3.2.2&emsp;“人机交互”到“人人交互” 3.2.3&emsp;“人适应机器”到“机器满足人” 3.3&emsp;人机交互技术专利发展态势 3.3.1&emsp;专利申请趋势 3.3.2&emsp;美国专利发展态势 3.3.3&emsp;中国专利发展趋势 3.4&emsp;人机交互设备市场运行状况 3.4.1&emsp;智能电视 3.4.2&emsp;可穿戴设备 3.4.3&emsp;体感交互设备 3.4.4&emsp;多模态交互设备 第四章&emsp;人机交互感知层分析 4.1&emsp;传感设备介绍 4.1.1&emsp;摄像头 4.1.2&emsp;红外LED 4.1.3&emsp;芯片 4.1.4&emsp;麦克风 4.1.5&emsp;MEMS传感器 4.2&emsp;本地系统处理介绍 4.2.1&emsp;手势识别 4.2.2&emsp;姿势识别 4.2.3&emsp;语音识别 4.2.4&emsp;表情识别 4.2.5&emsp;眼部识别 4.2.6&emsp;情感识别 第五章&emsp;人机交互应用层分析 5.1&emsp;云计算平台 5.1.1&emsp;智能交互 5.1.2&emsp;模式识别 5.1.3&emsp;语音云 5.1.4&emsp;云鼠标 5.2&emsp;应用场景 5.2.1&emsp;医疗领域 5.2.2&emsp;游戏领域 5.2.3&emsp;商用领域 5.2.4&emsp;教育领域 5.2.5&emsp;工业领域 第六章&emsp;智能语音交互发展分析 6.1&emsp;智能语音产业分析 6.1.1&emsp;产业规模 6.1.2&emsp;产业格局 6.1.3&emsp;发展方向 6.2&emsp;智能语音交互产业链分析 6.2.1&emsp;整体产业链 6.2.2&emsp;核心技术研发 6.2.3&emsp;知识库提供 6.2.4&emsp;应用和服务 6.3&emsp;智能语音交互行业发展态势 6.3.1&emsp;进化历程 6.3.2&emsp;关键技术 6.3.3&emsp;竞争格局 6.4&emsp;智能语音交互应用

分析 6.4.1&nbsp;智能客服 6.4.2&nbsp;智能终端 第七章&nbsp;体感交互发展分析 7.1&nbsp;体感交互发展态势 7.1.1&nbsp;核心技术 7.1.2&nbsp;制约因素 7.1.3&nbsp;市场机遇 7.2&nbsp;体感交互典型设备介绍 7.2.1&nbsp;Wii 7.2.2&nbsp;Kinect 7.2.3&nbsp;Leap Motion 7.2.4&nbsp;微动 7.3&nbsp;体感交互应用场景分析 7.3.1&nbsp;车载应用 7.3.2&nbsp;智能电视应用 7.3.3&nbsp;信息终端应用 7.3.4&nbsp;全息投影应用 第八章&nbsp;虚拟现实技术发展分析 8.1&nbsp;虚拟现实技术发展综述 8.1.1&nbsp;基本概念 8.1.2&nbsp;发展特点 8.1.3&nbsp;产业链分析 8.2&nbsp;虚拟现实产品形态分析 8.2.1&nbsp;输入设备 8.2.2&nbsp;头戴显示设备 8.2.3&nbsp;内容分发平台 8.3&nbsp;虚拟现实技术应用分析 8.3.1&nbsp;医学领域 8.3.2&nbsp;游戏领域 8.3.3&nbsp;影视领域 8.3.4&nbsp;教育领域 8.3.5&nbsp;房产开发 8.3.6&nbsp;工业仿真 第九章&nbsp;国外重点企业经营状况分析 9.1&nbsp;苹果公司（Apple） 9.1.1&nbsp;企业发展概况 9.1.2&nbsp;苹果公司经营状况 9.1.3&nbsp;苹果公司经营状况 9.1.4&nbsp;苹果公司经营状况 9.2&nbsp;谷歌（Google） 9.2.1&nbsp;企业发展概况 9.2.2&nbsp;谷歌经营状况 9.2.3&nbsp;谷歌经营状况 9.2.4&nbsp;谷歌经营状况 9.3&nbsp;厉动（LeapMotion） 9.3.1&nbsp;企业发展概况 9.3.2&nbsp;Leap Motion经营状况 9.3.3&nbsp;Leap Motion经营状况 9.3.4&nbsp;Leap Motion经营状况 9.4&nbsp;应美盛（Inven Sense） 9.4.1&nbsp;企业发展概况 9.4.2&nbsp;Inven Sense经营状况 9.4.3&nbsp;Inven Sense经营状况 9.4.4&nbsp;Inven Sense经营状况 9.5&nbsp;Synaptics 9.5.1&nbsp;企业发展概况 9.5.2&nbsp;Synaptics经营状况 9.5.3&nbsp;Synaptics经营状况 9.5.4&nbsp;Synaptics经营状况 第十章&nbsp;国内重点企业经营分析 10.1&nbsp;数码视讯 10.1.1&nbsp;企业发展概况 10.1.2&nbsp;经营效益分析 10.1.3&nbsp;业务经营分析 10.1.4&nbsp;财务状况分析 10.1.5&nbsp;未来前景展望 10.2&nbsp;同洲电子 10.2.1&nbsp;企业发展概况 10.2.2&nbsp;经营效益分析 10.2.3&nbsp;业务经营分析 10.2.4&nbsp;财务状况分析 10.2.5&nbsp;未来前景展望 10.3&nbsp;乐视网 10.3.1&nbsp;企业发展概况 10.3.2&nbsp;经营效益分析 10.3.3&nbsp;业务经营分析 10.3.4&nbsp;财务状况分析 10.3.5&nbsp;未来前景展望 10.4&nbsp;科大讯飞 10.4.1&nbsp;企业发展概况 10.4.2&nbsp;经营效益分析 10.4.3&nbsp;业务经营分析 10.4.4&nbsp;财务状况分析 10.4.5&nbsp;未来前景展望 10.5&nbsp;上市公司财务比较分析 10.5.1&nbsp;盈利能力分析 10.5.2&nbsp;成长能力分析 10.5.3&nbsp;营运能力分析 10.5.4&nbsp;偿债能力分析 第十一章&nbsp;人机交互行业趋势前景分析 11.1&nbsp;人机交互行业发展前景 11.1.1&nbsp;人机交互前景展望 11.1.2&nbsp;交互设备发展前景 11.1.3&nbsp;手势识别技术前景 11.1.4&nbsp;虚拟现实发展前景 11.2&nbsp;人机交互行业发展趋势 11.2.1&nbsp;人机交互发展方向 11.2.2&nbsp;人机交互发展趋势 11.2.3&nbsp;智能终端交互趋势 略&bull;&bull;&bull;&bull;&bull;完整报告请咨询客服

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202309/3999994.html>