

2018年中国AR行业分析报告- 市场运营态势与发展前景预测

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《2018年中国AR行业分析报告-市场运营态势与发展前景预测》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<http://baogao.chinabaogao.com/hulianwang/344148344148.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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、报告目录及图表目录

ARKit 是一个全新的增强现实框架，它允许开发者通过整合iOS 设备的摄像头和运动传感功能，创建能够提供增强现实体验的App应用。通过将虚拟对象和虚拟信息同用户周围的环境相互融合，使得App跳出了屏幕的限制，以全新的方式与现实世界进行交互。ARKit运行的条件是：系统为iOS 11 及以上，并且处理器为A9 或者更高（即iphone6s机型及以上）。使用者体验在iPad 上，通过AR 技术在实体的桌面上放置虚拟物件，并且可以360 度观察放置的虚拟物体。

AR和VR同属于下一代新媒介平台，两者最直观的区别在于使用者视野中是否有现实场景出现：AR=现实+虚拟，VR=100%虚拟。

AR与VR的对比

资料来源：公开资料整理

芯片的移动设备，以2015年iphone 6S发布为基点，截至2017年6月，苹果共销售约5亿台移动设备。2016年9月苹果公司推出iOS 10，推出不到一个月使用率已经超过50%，而至2017年7月有约86%的设备使用iOS 10。以5亿设备为基数，假设由80%用户更新使用iOS 11，ARKit存量自带用户基数将达到4亿，若考虑iPhone8的销量，ARKit从推出开始就将有数亿的用户基础。

新内容形态普及需要巨头在硬件和软件底层技术上铺路，内容迎来爆发。内容产业的爆发都要滞后硬件2-3年，但巨头铺路是往往是内容产业爆发的起点。从苹果硬件+软件平台生态来看，iPhone2007年发布，其单个App下载量在2011年达到最快。从手游市场发展来看，我国手机普及增速最快的时期是在2010年，但手游的增速最高峰出现在2013年。

崭新的互动方式，全新的富媒体社交平台：ARKit在社交领域的应用魅力在于：基于一种崭新媒介，催生诸多新的互动的方式，从而提高用户的参与度和粘性，提高社交平台的经济价值。同时AR与LBS等相结合，将催生更加新奇的社交体验。社交巨头Snapchat和Facebook已经将AR融入社交功能当中，预计随着ARKit的推出，将真正实现富媒体社交的全面升级，给用户带来更加完美，更加丰富的全方位社交新体验。

虚实之间行业迎来新机遇：游戏是娱乐产品中最重交互的产品，ARKit带来的是全新的交互形式，游戏行业将迎来发展新机遇。以Pokemon Go为例，新的玩法极易获取新用户，从而成为现象级产品。当前大多数AR游戏仍然处于Demo状态，游戏玩法和功能比较简单，但是基于iPhone强大的硬件和系统配置，游戏呈现的效果逼真，与现实的结合度较高，预计未来多元化AR游戏的推出将能够极大地丰富玩家的游戏需求和体验。

AR游戏之《战争机器》：这是开发商Directive Games推出的一款运用ARKit以及虚幻4引擎打造而成桌面游戏，玩家在游戏中负责调兵遣将，指挥各种军事单位向敌人进攻，一方玩家攻破对手的大本营，游戏分出胜负。目前《战争机器》中只有与AI对抗的游戏模式，开发商Directive Games公司表示后续还会加入玩家间的1V1对抗模式。基于ARKit，网络桌游

类游戏的沉浸感和玩家间的互动空间将得到进一步提升。（YM）

观研天下发布的《2018年中国AR行业分析报告-市场运营态势与发展前景预测》内容严谨、数据翔实，更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展动向、市场前景、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

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。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、PEST分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的发展方向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。

第1章 全球增强现实行业发展状况分析

1.1 全球增强现实行业发展分析

1.1.1 全球增强现实行业发展周期

1.1.2 全球增强现实行业发展规模

1.1.3 全球增强现实行业市场结构

1.1.4 全球增强现实行业竞争格局

1.1.5 全球增强现实行业前景与趋势

（1）行业发展前景预测

（2）行业市场结构预测

（3）行业发展趋势预测

1.2 主要国家增强现实行业发展分析

1.2.1 美国增强现实行业发展分析

（1）美国增强现实行业发展现状

（2）美国增强现实行业市场格局

（3）美国增强现实行业发展前景

1.2.2 德国增强现实行业发展分析

- (1) 德国增强现实行业发展现状
- (2) 德国增强现实行业市场格局
- (3) 德国增强现实行业发展前景
- 1.2.3 日本增强现实行业发展分析
 - (1) 日本增强现实行业发展现状
 - (2) 日本增强现实行业市场格局
 - (3) 日本增强现实行业发展前景

第2章 中国增强现实行业发展状况分析

2.1 中国增强现实行业发展分析

- 2.1.1 中国增强现实行业发展周期
- 2.1.2 中国增强现实行业发展规模
- 2.1.3 中国增强现实行业市场结构

2.2 中国增强现实行业竞争格局

- 2.2.1 增强现实软件市场竞争格局
- 2.2.2 增强现实硬件市场竞争格局
- 2.2.3 生态级增强现实市场竞争格局
- 2.2.4 增强现实衍生品市场竞争格局

2.3 中国增强现实行业商业模式分析

2.3.1 增强现实软件企业商业模式

(1) B2B模式

- 1) 模式产品类型
- 2) 模式用户类型
- 3) 模式应用场景
- 4) 模式硬件支撑

(2) B2B2C模式

- 1) 模式产品类型
- 2) 模式用户类型
- 3) 模式应用场景
- 4) 模式硬件支撑

(3) B2C模式

- 1) 模式产品类型
- 2) 模式用户类型
- 3) 模式应用场景
- 4) 模式硬件支撑

(4) 模板化模式

1) 模式产品类型

2) 模式用户类型

3) 模式应用场景

4) 模式硬件支撑

2.3.2 增强现实硬件企业商业模式

(1) 模式简况

(2) 模式评价

(3) 模式案例

2.3.3 增强现实衍生品企业商业模式

(1) 模式简况

(2) 模式评价

(3) 模式案例

第3章 增强现实细分市场发展应用分析

3.1 增强现实硬件市场发展分析

3.1.1 市场发展规模分析

3.1.2 市场竞争格局分析

3.1.3 市场应用状况分析

3.1.4 市场发展前景与趋势

(1) 市场前景预测

(2) 市场趋势预测

3.2 增强现实软件市场发展分析

3.2.1 市场发展规模分析

3.2.2 市场竞争格局分析

3.2.3 市场应用状况分析

3.2.4 市场发展前景与趋势

(1) 市场前景预测

(2) 市场趋势预测

3.3 增强现实衍生品市场发展分析

3.3.1 市场发展规模分析

3.3.2 市场竞争格局分析

3.3.3 市场应用状况分析

3.3.4 市场发展前景与趋势

(1) 市场前景预测

(2) 市场趋势预测

第4章 增强现实行业领先企业案例分析

4.1 国际科技巨头增强现实业务布局

4.1.1 谷歌增强现实业务布局

- (1) 增强现实重点技术
- (2) 增强现实产品开发
- (3) 增强现实投资并购
- (4) 发展增强现实优劣势分析

4.1.2 索尼增强现实业务布局

- (1) 增强现实重点技术
- (2) 增强现实产品开发
- (3) 增强现实投资并购
- (4) 发展增强现实优劣势分析

4.1.3 微软增强现实业务布局

- (1) 增强现实重点技术
- (2) 增强现实产品开发
- (3) 增强现实投资并购
- (4) 发展增强现实优劣势分析

4.1.4 Magic Leap增强现实业务布局

- (1) 增强现实重点技术
- (2) 增强现实产品开发
- (3) 增强现实投资并购
- (4) 发展增强现实优劣势分析

4.1.5 联想集团增强现实业务布局

- (1) 增强现实重点技术
- (2) 增强现实产品开发
- (3) 增强现实投资并购
- (4) 发展增强现实优劣势分析

4.2 国内互联网企业增强现实业务布局

4.2.1 百度公司

- (1) 企业增强现实业务布局
- (2) 企业增强现实核心技术
- (3) 企业增强现实产品体验
- (4) 企业经营情况分析

- 1) 企业利润分析
- 2) 企业资产负债分析
- 3) 企业现金流量分析
- 4) 企业主要指标分析
- (5) 企业发展增强现实优劣势分析
- (6) 企业增强现实投融资分析

4.2.2 阿里巴巴

- (1) 企业增强现实业务布局
- (2) 企业增强现实核心技术
- (3) 企业增强现实产品体验
- (4) 企业经营情况分析

- 1) 企业利润分析
- 2) 企业资产负债分析
- 3) 企业现金流量分析
- 4) 企业主要指标分析
- (5) 企业发展增强现实优劣势分析
- (6) 企业增强现实投融资分析

4.2.3 腾讯公司

- (1) 企业增强现实业务布局
- (2) 企业增强现实核心技术
- (3) 企业增强现实产品体验
- (4) 企业经营情况分析

- 1) 企业主要经济指标
- 2) 企业盈利能力分析
- 3) 企业运营能力分析
- 4) 企业偿债能力分析
- 5) 企业发展能力分析
- (5) 企业发展增强现实优劣势分析
- (6) 企业增强现实投融资分析

4.3 国内增强现实初创企业案例分析

4.3.1 上海塔普仪器制造有限公司

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业增强现实核心技术
- (3) 企业增强现实业务分析
- (4) 企业销售渠道与网络分析

- (5) 企业经营情况分析
- (6) 企业发展增强现实优劣势分析
- (7) 企业增强现实投融资分析

4.3.2 奥图科技有限公司

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业增强现实核心技术
- (3) 企业增强现实业务分析
- (4) 企业销售渠道与网络分析
- (5) 企业经营情况分析
- (6) 企业发展增强现实优劣势分析
- (7) 企业增强现实投融资分析

4.3.3 亮风台（上海）信息科技有限公司

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业增强现实核心技术
- (3) 企业增强现实业务分析
- (4) 企业销售渠道与网络分析
- (5) 企业经营情况分析
- (6) 企业发展增强现实优劣势分析
- (7) 企业增强现实投融资分析

4.3.4 大连新锐天地传媒有限公司

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业增强现实核心技术
- (3) 企业增强现实业务分析
- (4) 企业销售渠道与网络分析
- (5) 企业经营情况分析
- (6) 企业发展增强现实优劣势分析
- (7) 企业增强现实投融资分析

4.3.5 苏州梦想人软件科技有限公司

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业增强现实核心技术
- (3) 企业增强现实业务分析
- (4) 企业销售渠道与网络分析
- (5) 企业经营情况分析
- (6) 企业发展增强现实优劣势分析
- (7) 企业增强现实投融资分析

4.3.6 视辰信息科技（上海）有限公司

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业增强现实核心技术
- (3) 企业增强现实业务分析
- (4) 企业销售渠道与网络分析
- (5) 企业经营情况分析
- (6) 企业发展增强现实优劣势分析
- (7) 企业增强现实投融资分析

4.3.7 央数文化（上海）股份有限公司

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业增强现实核心技术
- (3) 企业增强现实业务分析
- (4) 企业销售渠道与网络分析
- (5) 企业经营情况分析
- (6) 企业发展增强现实优劣势分析
- (7) 企业增强现实投融资分析

4.3.8 北京云视智通科技有限公司

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业增强现实核心技术
- (3) 企业增强现实业务分析
- (4) 企业销售渠道与网络分析
- (5) 企业经营情况分析
- (6) 企业发展增强现实优劣势分析
- (7) 企业增强现实投融资分析

第5章 增强现实行业投资潜力与策略规划

5.1 增强现实行业发展前景预测

5.1.1 行业影响因素分析

- (1) 政策支持因素
- (2) 技术推动因素
- (3) 市场需求因素

5.1.2 行业发展规模预测

5.2 增强现实行业发展趋势预测

5.2.1 行业整体趋势预测

5.2.2 产品发展趋势预测

- (1) 软件产品发展趋势
- (2) 硬件产品发展趋势
- 5.2.3 市场竞争格局预测
- 5.3 增强现实行业投资潜力分析
 - 5.3.1 行业投资热潮分析
 - 5.3.2 行业投资推动因素
 - (1) 行业发展势头分析
 - (2) 行业投资环境分析
- 5.4 增强现实行业投资现状分析
 - 5.4.1 行业投资主体分析
 - (1) 行业投资主体构成
 - (2) 各投资主体投资优势
 - 5.4.2 行业投资切入方式
 - 5.4.3 行业投资案例分析
- 5.5 增强现实行业投资策略规划
 - 5.5.1 行业投资方式策略
 - 5.5.2 行业投资领域策略
 - 5.5.3 行业产品创新策略
 - 5.5.4 行业商业模式策略

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/hulianwang/344148344148.html>