

2020-2026年中国STEAM教育市场供需预测及投资可行性报告

报告目录及图表目录

一、报告报价

《2020-2026年中国STEAM教育市场供需预测及投资可行性报告》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.chinairr.org/report/R13/R1303/201911/21-324121.html>

产品价格：纸介版9800元 电子版9800元 纸介+电子10000元

订购电话: 400-600-8596 010-80993936

传真: 010-60343813

网址: <http://www.chinairr.org>

Email: sales@chyxx.com

联系人：刘老师 陈老师 谭老师

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

我国在对中小学教育应试教育的改革过程中做了诸多的探索，前期主要围绕以“素质教育”为中心的改革为主，提出教育要促进学生的德智体美劳全面发展。2015年9月，教育部出台《关于“十三五”期间全面深入推进S（科学）T（技术）E（工程）A（艺术）M（数学）教育信息化工作的指导意见（征求意见稿）》，提出探索STEAM教育、创客教育等新教育模式，使学生具有较强的信息意识和创新意识。不但相关政策陆续出台，北京市更是将开放性科学实践活动记入综合素质评价，成为中考的重要参考。2017年浙江省新高考方案已将信息技术（含编程）纳入高考科目，今后预计将有更多省份将信息技术纳入高考科目。政策端推进应试教育改革，鼓励STEAM教育发展

部门

名称	主要内容	北京市教委	《
北京市普通高中学业水平考试实施办法（试行）》、《北京市普通高中学生综合素质评价实施办法（试行）》	普通高中学生综合素质评价内容包括学生的思想品德、学业成就、身心健康、艺术素养和社会实践等五方面。	浙江省教育厅	

浙江省新高考招生录取方案	考生根据本人兴趣特长和拟报考学校及专业的要求，从思想政治、历史、地理、物理、化学、生物、技术（含通用技术和信息技术）中选择3门作为高考选考科目。	国务院	《国
家教育事业发展“十三五”规划》	提出培养学生创新创业精神与能力、建设研学旅行基地、提高学生的美育素养等。	教育部	

《关于进一步推进高中阶段学校考试招生制度改革的指导意见》	计划推行初中学业水平考试、完善学生综合素质评价、改革招生录取办法、进一步完善自主招生政策和加强考试招生管理。	教育部	《教育部教育
------------------------------	--	-----	--------

装备研究与发展中心2016年工作要点》	加强创新创造教育研究，贯彻国家“双创”要求，为创客教育、“STEAM”课程提供教育装备支撑，探索将新的教育装备融入课堂，培养学生创新能力、综合设计能力和动手实践能力		
---------------------	--	--	--

教育部	《关于“十三五”期间全面深入推进教育信息化工作的指导意见（征求意见稿）》	探索STEAM教育、创客教育等新教育模式，使学生具有较强的信息意识和创新意识。	教育部
-----	--------------------------------------	---	-----

《关于加强和改进普通高中学生综合素质评价的意见》	将学生综合素质评价内容分为思想品德、学业水平、身心健康、艺术素养、社会实践五个方面，明确了每个方面的考察重点	数据来源：公开资料整理	
--------------------------	--	-------------	--

中国产业研究报告网发布的《2020-2026年中国STEAM教育市场供需预测及投资可行性报告》共十五章。首先介绍了STEAM教育行业市场发展环境、STEAM教育整体运行态势等，接着

分析了STEAM教育行业市场运行的现状，然后介绍了STEAM教育市场竞争格局。随后，报告对STEAM教育做了重点企业经营状况分析，最后分析了STEAM教育行业发展趋势与投资预测。您若想对STEAM教育产业有个系统的了解或者想投资STEAM教育行业，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 STEAM教育行业相关概述

1.1 STEAM教育行业定义及特点

1.1.1 STEAM教育行业的定义

1.1.2 STEAM教育行业服务特点

1.2 STEAM教育行业相关分类

1.3 STEAM教育行业盈利模式分析

第二章 2014-2019年中国STEAM教育行业发展环境分析

2.1 STEAM教育行业政治法律环境（P）

2.1.1 行业主管单位及监管体制

2.1.2 行业相关法律法规及政策

2.1.3 政策环境对行业的影响

2.2 STEAM教育行业经济环境分析（E）

2.2.1 国际宏观经济分析

2.2.2 国内宏观经济分析

2.2.3 产业宏观经济分析

2.2.4 宏观经济环境对行业的影响分析

2.3 STEAM教育行业社会环境分析（S）

2.3.1 人口发展变化情况

2.3.2 城镇化水平

2.3.3 居民消费水平及观念分析

2.3.4 社会文化教育水平

2.3.5 社会环境对行业的影响

2.4 STEAM教育行业技术环境分析（T）

2.4.1 STEAM教育技术分析

2.4.2 STEAM教育技术发展水平

2.4.3 行业主要技术发展趋势

2.4.4 技术环境对行业的影响

第三章全球STEAM教育行业发展概述

3.1 2014-2019年全球STEAM教育行业发展情况概述

3.1.1 全球STEAM教育行业发展现状

3.1.2 全球STEAM教育行业发展特征

3.1.3 全球STEAM教育行业市场规模

3.2 2014-2019年全球主要地区STEAM教育行业发展状况

3.2.1 欧洲STEAM教育行业发展情况概述

3.2.2 美国STEAM教育行业发展情况概述

3.2.3 日韩STEAM教育行业发展情况概述

3.3 2020-2026年全球STEAM教育行业发展前景预测

3.3.1 全球STEAM教育行业市场规模预测

3.3.2 全球STEAM教育行业发展前景分析

3.3.3 全球STEAM教育行业发展趋势分析

3.4 全球STEAM教育行业重点企业发展动态分析

第四章中国STEAM教育行业发展概述

4.1 中国STEAM教育行业发展状况分析STEAM教育培训市场未来增长的核心逻辑在于渗透率提升 数据来源：公开资料整理

4.1.1 中国STEAM教育行发展概况

4.1.2 中国STEAM教育行发展特点

4.2 2014-2019年STEAM教育行业发展现状

4.2.1 2014-2019年STEAM教育行业市场规模

4.2.2 2014-2019年STEAM教育行业发展现状

4.3 2020-2026年中国STEAM教育行业面临的困境及对策

4.3.1 STEAM教育行业发展面临的瓶颈及对策分析

- 1、STEAM教育行业面临的瓶颈
- 2、STEAM教育行业发展对策分析
- 4.3.2 STEAM教育企业发展存在的问题及对策
- 1、STEAM教育企业发展存在的不足
- 2、STEAM教育企业发展策略

第五章中国STEAM教育所属行业市场运行分析

5.1 市场发展现状分析

5.1.1 市场现状

5.1.2 市场容量

5.2 2014-2019年中国STEAM教育所属行业总体规模分析

5.2.1 企业数量结构分析

5.2.2 人员规模状况分析

5.2.3 行业资产规模分析

5.2.4 行业市场规模分析

5.3 2014-2019年中国STEAM教育行业市场供需分析

5.3.1 中国STEAM教育行业供给分析

5.3.2 中国STEAM教育行业需求分析

5.3.3 中国STEAM教育行业供需平衡

5.4 2014-2019年中国STEAM教育所属行业财务指标总体分析

5.4.1 行业盈利能力分析

5.4.2 行业偿债能力分析

5.4.3 行业营运能力分析

5.4.4 行业发展能力分析

第六章中国STEAM教育行业细分市场分析

6.1 细分市场

6.1.1 市场发展特点分析

6.1.2 目标消费群体

6.1.3 主要业态现状

6.1.4 市场规模

6.1.5 发展潜力

6.4 建议

6.4.1 细分市场研究结论

6.4.2 细分市场建议

第七章 STEAM教育行业目标客户群分析

7.1 消费者偏好分析

7.2 消费者行为分析

7.3 STEAM教育行业品牌认知度分析

7.4 消费人群分析

7.4.1 年龄分布情况

7.4.2 性别分布情况

7.4.3 职业分布情况

7.4.4 收入分布情况

7.5 需求影响因素

7.5.1 价格

7.5.2 服务质量

7.5.3 其他

第八章 STEAM教育行业营销模式分析

8.1 营销策略组合理论分析

8.2 营销模式的基本类型分析

8.3 STEAM教育行业营销现状分析

8.4 STEAM教育行业电子商务的应用情况分析

8.5 STEAM教育行业营销创新发展趋势分析

第九章 STEAM教育行业商业模式分析

9.1 商业模式的相关概述

9.1.1 参考模型

9.1.2 成功特征

9.1.3 历史发展

9.2 STEAM教育行业主要商业模式案例分析

9.2.1 案例

- 1、定位
- 2、业务系统
- 3、关键资源能力
- 4、盈利模式
- 5、现金流结构
- 6、企业价值

9.3 STEAM教育行业商业模式创新分析

- 9.3.1 商业模式创新的内涵与特征
- 9.3.2 商业模式创新的因素分析
- 9.3.3 商业模式创新的目标与路径
- 9.3.4 商业模式创新的实践与启示
- 9.3.5 2019年最具颠覆性创新的商业模式分析
- 9.3.6 STEAM教育行业商业模式创新选择

第十章中国STEAM教育行业市场竞争格局分析

- 10.1 中国STEAM教育行业竞争格局分析
 - 10.1.1 STEAM教育行业区域分布格局
 - 10.1.2 STEAM教育行业企业规模格局
 - 10.1.3 STEAM教育行业企业性质格局
- 10.2 中国STEAM教育行业竞争五力分析
 - 10.2.1 STEAM教育行业上游议价能力
 - 10.2.2 STEAM教育行业下游议价能力
 - 10.2.3 STEAM教育行业新进入者威胁
 - 10.2.4 STEAM教育行业替代产品威胁
 - 10.2.5 STEAM教育行业现有企业竞争
- 10.3 中国STEAM教育行业竞争SWOT分析
 - 10.3.1 STEAM教育行业优势分析（S）
 - 10.3.2 STEAM教育行业劣势分析（W）
 - 10.3.3 STEAM教育行业机会分析（O）
 - 10.3.4 STEAM教育行业威胁分析（T）
- 10.4 中国STEAM教育行业投资兼并重组整合分析
 - 10.4.1 投资兼并重组现状

10.4.2 投资兼并重组案例

10.5 中国STEAM教育行业重点企业竞争策略分析

第十一章中国STEAM教育行业领先企业竞争力分析

11.1 编程猫

11.1.1 企业发展基本情况

11.1.2 企业业务发展情况

11.1.3 企业竞争优势分析

11.1.4 企业经营状况分析

11.1.5 企业最新发展动态

11.1.6 企业发展战略分析

11.2 麦德魔方

11.2.1 企业发展基本情况

11.2.2 企业业务发展情况

11.2.3 企业竞争优势分析

11.2.4 企业经营状况分析

11.2.5 企业最新发展动态

11.2.6 企业发展战略分析

11.3 聂卫平围棋道场

11.3.1 企业发展基本情况

11.3.2 企业业务发展情况

11.3.3 企业竞争优势分析

11.3.4 企业经营状况分析

11.3.5 企业最新发展动态

11.3.6 企业发展战略分析

11.4 好课多

11.4.1 企业发展基本情况

11.4.2 企业业务发展情况

11.4.3 企业竞争优势分析

11.4.4 企业经营状况分析

11.4.5 企业最新发展动态

11.4.6 企业发展战略分析

11.5 音乐笔记

11.5.1 企业发展基本情况

11.5.2 企业业务发展情况

11.5.3 企业竞争优势分析

11.5.4 企业经营状况分析

11.5.5 企业最新发展动态

11.5.6 企业发展战略分析

11.6 乐斯教育

11.6.1 企业发展基本情况

11.6.2 企业业务发展情况

11.6.3 企业竞争优势分析

11.6.4 企业经营状况分析

11.6.5 企业最新发展动态

11.6.6 企业发展战略分析

第十二章 2020-2026年中国STEAM教育行业发展趋势与前景分析

12.1 2020-2026年中国STEAM教育市场发展前景

12.1.1 2020-2026年STEAM教育市场发展潜力

12.1.2 2020-2026年STEAM教育市场发展前景展望

12.1.3 2020-2026年STEAM教育细分行业发展前景分析

12.2 2020-2026年中国STEAM教育市场发展趋势预测

12.2.1 2020-2026年STEAM教育行业发展趋势

12.2.2 2020-2026年STEAM教育市场规模预测

12.2.3 2020-2026年细分市场发展趋势预测

12.3 2020-2026年中国STEAM教育行业供需预测

12.3.1 2020-2026年中国STEAM教育行业供给预测

12.3.2 2020-2026年中国STEAM教育行业需求预测

12.3.3 2020-2026年中国STEAM教育供需平衡预测

12.4 影响企业经营的关键趋势

12.4.1 行业发展有利因素与不利因素

12.4.2 需求变化趋势及新的商业机遇预测

12.4.3 服务业开放对STEAM教育行业的影响

12.4.4 互联网+背景下STEAM教育行业的发展趋势

第十三章 2020-2026年中国STEAM教育行业投资前景

13.1 STEAM教育行业投资现状分析

13.2 STEAM教育行业投资特性分析

13.2.1 STEAM教育行业进入壁垒分析

13.2.2 STEAM教育行业盈利模式分析

13.2.3 STEAM教育行业盈利因素分析

13.3 STEAM教育行业投资机会分析

13.3.1 产业链投资机会

13.3.2 细分市场投资机会

13.3.3 重点区域投资机会

13.3.4 产业发展的空白点分析

13.4 STEAM教育行业投资风险分析

13.4.1 STEAM教育行业政策风险

13.4.2 宏观经济风险

13.4.3 市场竞争风险

13.4.4 关联产业风险

13.4.5 技术研发风险

13.4.6 其他投资风险

13.5 “互联网+”与“双创”战略下企业的投资机遇

13.5.1 “互联网+”与“双创”的概述

13.5.2 企业投资挑战和机遇

13.5.3 企业投资问题和投资策略

1、 “互联网+”和“双创”的战略下企业投资问题分析

2、 “互联网+”和“双创”的战略下企业投资策略探究

13.6 STEAM教育行业投资潜力与建议

13.6.1 STEAM教育行业投资潜力分析

13.6.2 STEAM教育行业最新投资动态

13.6.3 STEAM教育行业投资机会与建议

第十四章 2020-2026年中国STEAM教育企业投资战略分析

14.1 企业投资战略制定基本思路

14.1.1 企业投资战略的特点

14.1.2 企业投资战略类型选择

14.1.3 企业投资战略制定程序

14.2 现代企业投资战略的制定

14.2.1 企业投资战略与总体战略的关系

14.2.2 产品不同生命周期阶段对制定企业投资战略的要求

14.2.3 企业投资战略的选择

14.3 STEAM教育企业战略规划策略分析

14.3.1 战略综合规划

14.3.2 技术开发战略

14.3.3 区域战略规划

14.3.4 产业战略规划

14.3.5 营销品牌战略

14.3.6 竞争战略规划

第十五章 研究结论及建议（ ）

15.1 研究结论

15.2 建议

15.2.1 行业发展策略建议

15.2.2 行业投资方向建议

15.2.3 行业投资方式建议（ ）

部分图表目录：

图表：STEAM教育行业特点

图表：STEAM教育行业生命周期

图表：STEAM教育行业产业链分析

图表：2014-2019年STEAM教育行业市场规模分析

图表：2020-2026年STEAM教育行业市场规模预测

图表：中国STEAM教育行业盈利能力分析

图表：中国STEAM教育行业运营能力分析

图表：中国STEAM教育行业偿债能力分析

图表：中国STEAM教育行业发展能力分析

图表：中国STEAM教育行业经营效益分析

图表：2014-2019年STEAM教育重要数据指标比较

图表：2014-2019年中国STEAM教育行业销售情况分析

图表：2014-2019年中国STEAM教育行业利润情况分析

图表：2014-2019年中国STEAM教育行业资产情况分析

图表：2014-2019年中国STEAM教育行业竞争力分析

图表：2020-2026年中国STEAM教育行业消费量预测

图表：2020-2026年中国STEAM教育行业市场前景预测

图表：2020-2026年中国STEAM教育发展前景预测

图表：投资建议

图表：区域发展战略规划

更多图表见正文……

详细请访问：<http://www.chinairr.org/report/R13/R1303/201911/21-324121.html>