

2024-2030年中国STEAM教育行业市场发展现状 及竞争格局预测报告

报告大纲

智研咨询

www.chyxx.com

一、报告简介

智研咨询发布的《2024-2030年中国STEAM教育行业市场发展现状及竞争格局预测报告》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：<https://www.chyxx.com/research/202110/979024.html>

报告价格：电子版: 9800元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 010-60343812、010-60343813、400-600-8596、400-700-9383

电子邮箱: sales@chyxx.com

联系人: 刘老师

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、报告目录及图表目录

由智研咨询专家团队精心编制的《2024-2030年中国STEAM教育行业市场发展现状及竞争格局预测报告》（以下简称《报告》）重磅发布，《报告》旨在从国家经济及产业发展的战略入手，分析STEAM教育行业未来的市场走向，挖掘STEAM教育行业的发展潜力，预测STEAM教育行业的发展前景，助力STEAM教育业的高质量发展。

报告从2022年全国STEAM教育行业发展环境、上下游产业链、国内外基本情况、细分市场、区域市场、竞争格局等角度，系统、客观的对我国STEAM教育行业发展运行进行了深度剖析，展望2023年中国STEAM教育行业发展趋势。《报告》是系统分析2022年度中国STEAM教育行业发展状况的著作，对于全面了解中国STEAM教育行业的发展状况、开展与STEAM教育行业发展相关的学术研究和实践，具有重要的借鉴价值，可供从事STEAM教育行业相关的政府部门、科研机构、产业企业等相关人员阅读参考。

STEAM是以科学（Science），技术（Technology），工程（Engineering），人文（Art），数学（Mathematics）为核心的教育方式，是在全球教育创新与变革背景下的学科融合教育，STEAM强调将各个学科的实践和理论精神融合，目的是培养具有综合能力的人才。

STEAM教育最初发源于美国，而STEM教育是其前身。与STEM相比，STEAM教育的内涵更加丰富，增强学生们艺术修养的教育有助于提高人们的认识能力。

无论是STEM教育还是STEAM教育，其体现在学前教育阶段的比较突出的特点都主要包括学习内容的整合性、跨学科性，学习方式的实践性、过程性和学习背景的情境性、生活化等。

我国对STEM教育的引介始于2007年，2013年开始引入STEAM教育，2016年以来它们对基础教育的影响力逐渐增大。当前，具有跨学科性质的STEM及STEAM教育正逐渐成为教育的重要组成部分。STEAM教育课程按实践中按侧重点不同，可分为科学素养类、机器人（编程）类和软件编程类，同一机构往往同时开设多类课程。未来在逐步推进素质教育的背景下，STEAM教育行业将取得快速发展，预计至2023年中国STEAM教育市场规模将从2018年的360亿元增长至581亿元。其中：机器人编程市场规模约337亿元，占STEAM教育的58.00%；软件编程市场规模约222亿元，占STEAM教育的38.21%；科学素养市场规模约22亿元，占STEAM教育的3.79%。

根据第三方平台企查查的数据，截止2022年底，中国STEAM教育行业的资产规模(注册资本)约为40.85亿元。其中，注册资本在200万元以内的有109家，占比超50%；200-500万元的有36家，占17%；500-1000万元的有29家，占13%；注册资本在1000万元以上的有42家，占19%。

“双减”后，STEAM教育成为原学科培训机构转型新方向，将增加STEAM教育的优质供给，推动行业的发展，课后服务对STEAM教育需求更加旺盛，推动需求的增加。供需双向扩容，为我国STEAM教育发展提供了更好的土壤。

《2024-2030年中国STEAM教育行业市场发展现状及竞争格局预测报告》内容丰富、数据翔实、亮点纷呈。是智研咨询重要研究成果，是智研咨询引领行业变革、寄情行业、践行使命的有力体现，更是STEAM教育领域从业者把脉行业不可或缺的重要工具。智研咨询已经形成一套完整、立体的智库体系，多年来服务政府、企业、金融机构等，提供科技、咨询、教育、生态、资本等服务。

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 2019-2023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 2019-2023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 2019-2023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 2024-2030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

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 2019-2023年STEAM教育行业发展现状

4.2.1 2019-2023年STEAM教育行业市场规模

4.2.2 2019-2023年STEAM教育行业发展现状

4.3 2024-2030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 2019-2023年中国STEAM教育行业总体规模分析

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 2019-2023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 2019-2023年中国STEAM教育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 2017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 2024-2030年中国STEAM教育行业发展趋势与前景分析

12.1 2024-2030年中国STEAM教育市场发展前景

- 12.1.1 2024-2030年STEAM教育市场发展潜力
- 12.1.2 2024-2030年STEAM教育市场发展前景展望
- 12.1.3 2024-2030年STEAM教育细分行业发展前景分析
- 12.2 2024-2030年中国STEAM教育市场发展趋势预测
 - 12.2.1 2024-2030年STEAM教育行业发展趋势
 - 12.2.2 2024-2030年STEAM教育市场规模预测
 - 12.2.3 2024-2030年细分市场发展趋势预测
- 12.3 2024-2030年中国STEAM教育行业供需预测
 - 12.3.1 2024-2030年中国STEAM教育行业供给预测
 - 12.3.2 2024-2030年中国STEAM教育行业需求预测
 - 12.3.3 2024-2030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 2024-2030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 2024-2030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

图表目录：部分

图表1：我国STEAM教育产业链

图表2：全球STEAM教育市场规模

图表3：中国STEAM教育行业市场规模

图表4：中国STEAM教育行业市场规模占K12辅导及培训规模比重

图表5：中国STEAM教育行业投融资案例数

图表6：中国STEAM教育行业投融资总额

图表7：中国STEAM教育消费者用户关注焦点

图表8：中国STEAM教育市场不同收入水平消费者主要影响因素

图表9：中国STEAM教育市场不同年龄的消费者主要影响因素

图表10：我国STEAM教育市场消费者对行业品牌偏好度

更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/202110/979024.html>