

证券代码：300264

证券简称：佳创视讯

公告编号：2017-042

深圳市佳创视讯技术股份有限公司 2017 年半年度报告摘要

一、重要提示

本半年度报告摘要来自半年度报告全文，为全面了解本公司的经营成果、财务状况及未来发展规划，投资者应当到证监会指定媒体仔细阅读半年度报告全文。

董事、监事、高级管理人员异议声明

姓名	职务	内容和原因
----	----	-------

声明：

除下列董事外，其他董事亲自出席了审议本次半年报的董事会会议

未亲自出席董事姓名	未亲自出席董事职务	未亲自出席会议原因	被委托人姓名
李挥	独立董事	出差参加独董后续培训	刘鹏

非标准审计意见提示

适用 不适用

董事会审议的报告期普通股利润分配预案或公积金转增股本预案

适用 不适用

公司计划不派发现金红利，不送红股，不以公积金转增股本。

董事会决议通过的本报告期优先股利润分配预案

适用 不适用

二、公司基本情况

1、公司简介

股票简称	佳创视讯	股票代码	300264
股票上市交易所	深圳证券交易所		
联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表	
姓名	李汉辉	李剑虹	
办公地址	深圳市福田区中央西谷大厦 15 层		深圳市福田区中央西谷大厦 15 层
电话	0755-83571200	0755-83575056	
电子信箱	avit@avit.com.cn		avit@avit.com.cn

2、主要财务会计数据和财务指标

公司是否需追溯调整或重述以前年度会计数据

是 否

	本报告期	上年同期	本报告期比上年同期增减
营业收入（元）	78,286,555.16	85,322,816.61	-8.25%
归属于上市公司股东的净利润（元）	-19,310,197.28	-2,909,630.80	-563.66%
归属于上市公司股东的扣除非经常性损	-28,798,580.72	-7,365,117.78	-291.01%

益后的净利润（元）			
经营活动产生的现金流量净额（元）	-113,084,027.10	-11,800,769.05	-858.28%
基本每股收益（元/股）	-0.0467	-0.0070	-567.14%
稀释每股收益（元/股）	-0.0467	-0.0070	-567.14%
加权平均净资产收益率	-3.17%	-0.48%	-2.69%
	本报告期末	上年度末	本报告期末比上年度末增减
总资产（元）	843,374,465.27	896,103,747.85	-5.88%
归属于上市公司股东的净资产（元）	595,415,764.73	622,863,072.06	-4.41%

3、公司股东数量及持股情况

报告期末股东总数	27,132	报告期末表决权恢复的优先股股东总数（如有）	0			
前 10 名股东持股情况						
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押或冻结情况	
					股份状态	数量
陈坤江	境内自然人	29.50%	121,866,168	121,866,168	质押	38,470,000
中央汇金资产管理有限责任公司	国有法人	1.74%	7,202,340	7,202,340		
#李汉杰	境内自然人	1.43%	5,918,456	5,918,456		
赵建平	境内自然人	1.21%	5,000,000	5,000,000		
#夏海洪	境内自然人	1.21%	4,995,800	4,995,800		
褚雯丽	境内自然人	0.83%	3,444,900	3,444,900		
周末娣	境内自然人	0.70%	2,875,300	2,875,300		
许华丽	境内自然人	0.67%	2,783,990	2,783,990		
彭忠福	境内自然人	0.46%	1,883,723	1,883,723		
朱翠后	境内自然人	0.40%	1,655,640	1,655,640		
上述股东关联关系或一致行动的说明	公司未知上述股东之间是否存在关联关系或一致行动关系。					
参与融资融券业务股东情况说明（如有）	公司股东李汉杰个人普通账户持有公司股票 0 股，通过国泰君安证券股份有限公司客户信用交易担保证券账户持有 5,918,456 股，实际合计持有 5,918,456 股；公司股东夏海洪个人普通账户持有公司股票 30,700 股，通过海通证券股份有限公司客户信用交易担保证券账户持有 4,965,100 股，实际合计持有 4,995,800 股。					

4、控股股东或实际控制人变更情况

控股股东报告期内变更

适用 不适用

公司报告期控股股东未发生变更。

实际控制人报告期内变更

适用 不适用

公司报告期实际控制人未发生变更。

5、公司优先股股东总数及前 10 名优先股股东持股情况表

适用 不适用

公司报告期无优先股股东持股情况。

6、公司债券情况

公司是否存在公开发行并在证券交易所上市，且在半年度报告批准报出日未到期或到期未能全额兑付的公司债券
否

三、经营情况讨论与分析

1、报告期经营情况简介

公司是否需要遵守特殊行业的披露要求

是

互联网游戏业

2017年，广电行业认真落实中央全面深化改革决策部署，加快事业产业发展，实现“十三五”良好开局。行业持续加大在媒体融合和科技创新的力度，进一步加快广播电视媒体与新兴媒体融合的发展，中央和部分省级广电媒体加快建设融媒体平台，全国有线电视网络互联互通平台先导项目上线调试。根据中国广播电视网络有限公司与格兰研究共同发布的2017年第一季度有线电视行业发展公报显示，2017年上半年广电行业仍面临严峻的产业发展形势，除了面临电信运营商和互联网视频企业带来的市场竞争压力外，还有产业政策调整等方面的影响。面对竞争，广电行业转型进度进一步提速，并不断强化资源整合，积极开展各项新业务。今年一季度，广电双向网络渗透用户季度净增352.5万户，总达到7173万户；高清用户季度净增314.8万户，总量突破8000万户；智能终端规模放量，一季度环比增长54%，总量达到610.8万户；有线宽带用户持续平稳增长，一季度净增161.8万户，达到2789.7万户。

报告期内，受广电行业安全播出要求和广电运营商年度内投资计划等行业因素的影响，公司全年经营业绩在时间分布上具有不均衡性的特点。主要体现在不同季度营业收入和净利润有一定的差距，通常情况下第一季度的营业收入和净利润明显低于其他三个季度，上半年的营业收入和净利润低于下半年。报告期内，公司多个新产品研发加大了项目研发投入，同时积极开拓市场，导致管理费用和销售费用有所增长。报告期内，公司实现营业收入78,286,555.16元，同比减少8.25%；归属于母公司所有者的净利润-19,310,197.28元，同比减少563.66%。报告期内，公司软件系统产品收入5,875,164.30元，较上年同期减少57.39%，毛利率71.61%，较上年同期增长11.18%；系统集成产品收入47,355,650.74元，较上年同期减少30.01%，毛利率17.26%，较上年同期减少5.93%。同时，由于本报告期纳入合并范围的子公司较上年同期增加，新增的子公司意景技术和陕西纷腾互动投入较大，报告期公司管理费用增加10,687,330.65元，较上年同期增长36.92%。综上，报告期内主要财务数据的同比变化情况，详见本报告第四节《经营情况讨论与分析》内详细列示。报告期内，公司多个销售项目正在执行中，公司正处于招投标的高峰期，近期亦积极参与多个大型项目的招投标，销售项目将陆续在下半年执行，将为下半年的业务增长带来助推。公司将努力提高业绩水平，创造更好的效益。

报告期内，公司积极推进“VR+广电”的技术研发和业务落地工作。2017年2月21日，公司在深圳召开了“VR+广电”的成果发布会，让与会的机构及个人投资者借助数字电视和VR终端，体验了通过广电网络传输的达到超高清4K分辨率的VR及全景视频内容，同时展示了以直播的方式对现场活动进行VR现场直播。2017年6月29日，公司公告分别与天威视讯、吉视传媒、华数传媒、陕西广电（广电网络）、河南有线签署了《关于签署共同创新试播虚拟现实业务的合作协议》（以下简称“试播协议”），拟通过与五家广电省市级网络公司以多种形式在深圳市及包括吉林省、浙江省、陕西省、河南省在内的多个省份的省会城市或重点城市，共同开展“VR+广电”试播合作。试播业务的开展对于下一步大规模推广虚拟现实业务，为实现“VR+广电”的产业化夯实基础，为进一步打造虚拟现实产业链，具有重要的现实意义。虚拟现实技术作为下一代的计算平台、交互平台，具有广阔的前景和巨大的发展空间，广电有线电视网络具有大带宽、高码率、高可靠、高安全等天然优势，通过有线电视网络，完全有可能率先打通传输链路，率先突破产业化的各种瓶颈，将虚拟现实业务快速传送到千家万户，构建虚拟现实产业最大的产业链，共建“VR城市”。公司将推动“VR+广电”的产业化工作，让虚拟现实这一先进的信息科技更好地服务于广大人民群众。

自2014年起，国家出台了一系列政策，如自贸区内电子游戏运营禁令的解除、宽带中国及降网费提速等，为电视游戏的发展提供了新的契机。各硬件厂商、互联网公司、游戏企业、运营商等争相布局电视

游戏领域，形成不同的战略联盟，发力布局电视游戏。另一方面，广大运营商除积极响应政府号召，推出自己的“降网费，提网速”方案外，还积极与电视厂商和开发商合作，推出电视游戏平台来布局电视游戏业务，利用一切有利条件促进电视游戏发展。IPTV依托运营商强大的销售网络和出色的用户体验，在国内迅速发展。据工信部数据统计，截止2017年6月，我国IPTV用户达1.03亿。同时，IPTV采用“基础服务+增值服务”的方式，且基础服务费用和数字电视相近，有更多需求的用户可自由选择增值服务，这为电视游戏的发展提供了良好的发展契机。

同时，随着游戏产业的快速发展，游戏快速普及，呈现“全民化”的发展趋势。游戏产业在发展过程中吸引了不同年龄段的用户，降低了不同群体对游戏的偏见，提升了游戏认知。此外，中国拥有全球最庞大的游戏玩家群体，其中绝大多数游戏玩家都曾经是家用机游戏的忠实用户。这为电视游戏的发展奠定了良好的用户基础。

电视游戏行业未来发展空间广阔，但困难与机遇并存，因此，作为电视游戏产业链上的企业之一，我们需从以下几个方面寻求突破：首先，研发优质产品，增加用户粘性。其次，积极探索、开拓电视游戏盈利模式，与产业链上游戏企业一起努力，打通支付环节，使产业快速、良性的发展。

公司全资子公司陕西纷腾互动公司报告期内新增运营的游戏数量是46款，截止报告期末，累计总共运营的游戏数量是348款。

2、涉及财务报告的相关事项

(1) 与上一会计期间财务报告相比，会计政策、会计估计和核算方法发生变化的说明

适用 不适用

公司报告期无会计政策、会计估计和核算方法发生变化的情况。

(2) 报告期内发生重大会计差错更正需追溯重述的情况说明

适用 不适用

公司报告期无重大会计差错更正需追溯重述的情况。

(3) 与上一会计期间财务报告相比，合并报表范围发生变更说明

适用 不适用

公司报告期无合并报表范围发生变化的情况。