

# 恒信东方文化股份有限公司 2019 年年度报告摘要

## 一、重要提示

本年度报告摘要来自年度报告全文，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年度报告全文。

董事、监事、高级管理人员异议声明：无

全体董事亲自出席了审议本次年报的董事会会议

大华会计师事务所（特殊普通合伙）对本年度公司财务报告的审计意见为：标准的无保留意见。

本报告期会计师事务所变更情况：公司本年度会计师事务所由变更为大华会计师事务所（特殊普通合伙）。

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	恒信东方	股票代码	300081
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	吴狄杰	宫泽茹	
办公地址	北京市海淀区蓝靛厂南路牛顿办公区北区 11 层	北京市海淀区蓝靛厂南路牛顿办公区北区 11 层	
传真	010—88846699	010—88846699	
电话	010—88846823	010—88846823	
电子信箱	office@hxgro.com	office@hxgro.com	

### 2、报告期主要业务或产品简介

#### （一）报告期内公司从事的主要业务、主要产品及其用途、经营模式和主要的业绩驱动因素

##### 1、公司从事的主要业务

恒信东方是一家主要从事数字文化创意、内容生产与技术服务的公司。2019年，公司继续推进以“艺术创意+视觉技术”为驱动的数字创意产业发展战略，业务范围主要包括CG与VR内容生产、儿童产业链开发运营、LBE（Location Based Entertainment）城市新娱乐业务、互联网视频应用产品及服务业务。报告期内公司的主营业务未发生变化。

公司传统业务移动信息产品的销售与服务已在2018年度进行了较全面的清理，报告期内除少数仍在合同期的业务产生收入外，其余已完成收缩和调整。

### **(1) CG与VR内容生产**

CG是Computer Graphics的缩写，指利用计算机技术进行视觉设计和生产。VR（虚拟现实）技术是以先进计算机技术为核心，生成逼真的可视、可听、可感、可触的特定范围内的一体化虚拟环境（实物虚化），用户通过必要的虚拟现实设备，以自然的方式与虚拟环境中的对象进行交互（虚物实化），沉浸其中以获得等同于真实环境的感受和体验。公司拥有全CG及VR虚拟现实内容的创制能力和切合自身技术特点的工业化生产标准，CG及VR技术国内领先、国际先进。同时，公司在对CG社会化生产平台持续多年研发投入的基础上，将之升级为视觉数据生产管理平台，自主开发CG生产工具集成系统（BPL），助力公司更好地聚合社会优质资源，构建全CG及VR内容服务领域开放型的产业生态体系，形成具有更丰富IP资源的影像数据资产库，支撑CG及VR内容产品化和商业化的可持续发展。

### **(2) 儿童产业链开发运营**

公司充分发挥国际战略合作伙伴在儿童内容产品创制方面的优势，开发具有国际水准的儿童IP，依托自身全CG及VR虚拟现实内容的创制能力，推出一系列内容产品投放市场。除利用传统渠道发行外，公司还以线上AI合家欢平台、线下儿童主题乐园、线下嘉年华活动为主要媒介，进行渠道发行、平台宣传、主题业态联动活动、场馆发布、衍生产品开发授权。

公司推出的人工智能教育服务平台——AI合家欢平台是符合先进教育理念，能提供智能陪伴、亲子教育、互动娱乐的综合性服务平台，是父母与孩子之间亲子互动的桥梁，也是未来亲子家庭互动娱乐的中心。未来随着AI合家欢平台的推广与规模化使用，通过对海量用户数据及行为反馈的采集分析，能将平台上日益增加的优质教育产品、动画内容更加精准的投放给使用者。随着AI合家欢平台产品的不断完善，其有望成长为公司重要的内容产品宣发出口之一，届时公司将形成以AI合家欢平台为核心的涵盖儿童IP内容制作、渠道宣发、衍生品授权、线下主题乐园运营的全儿童产业链。

### **(3) LBE (Location Based Entertainment) 城市新娱乐业务**

LBE是面向未来的城市新型的娱乐和商业业态，是青年人实现超现实体验的娱乐空间。公司与海内外国际合作伙伴一道以国际顶级创意力量来表现本土文化，以“艺术创意+视觉技术”为支撑，结合品牌IP资产，利用科学的管控流程和丰富的产业链条优势，提供从创意制作到实施建设一站式的服务，为城市打造集美学元素与人文表达为一体的，包括但不限于叙事体验型博物馆、新视觉奇观主题空间等富有生命力的文化新地标。

公司LBE业务主要利用科学的管控流程和丰富的产业链条优势为客户提供从创意制作到实施建设的一站式服务，该项业务主要包含整体体验、故事创意和世界观、角色形象、建筑概念、体验设备、展陈艺术效果、场地游戏玩法等设计部分，CG/AR/VR、数字特效、数字预演、视觉效果、沉浸环境声效、导引服务宣传影像、艺术雕塑及微缩模型、场景再造、道具和景片定制等内容创作部分，特殊装置及设备、用户交互系统等研发制作部分，以提升主题场馆内容表现力，打造新奇的沉浸式娱乐体验。

### **(4) 互联网视频应用产品及服务**

公司全资子公司安徽赛达基于云视频监控、云视频会议产品与服务及物联网产品与服务这三项基础能力，主要面向电信运营商的政企行业客户、中小微企业以及校园家庭等客户，提供政务、农村、商业、校园、社区等多行业的一体化互联网+终端产品服务解决方案，同时聚焦信息安全及智慧家庭监控产品的开发销售。通过GPU算力、人脸识别算法、自有智能视频云平台、智能终端等技术与产品为用户提供包括客户画像、VIP客户识别、客群分析、远程监控、视频会议、智慧广播、信息安全网关、智慧物联网等在内的多种服务。

## **2、主要产品及其用途**

### **(1) CG/VR数字影像产品**

CG/VR数字影像产品团队目前主要为公司制作CG儿童动画片、LBE场馆特种影像（VR、球幕、环幕等非适用于电影、电视、手机等观看媒介的影像）以及对外提供CG制作服务。全CG内容生产制作服务，是指通过视觉开发、建模、外观开发、绑定、预演、Layout、角色和场景特效、动画、灯光、渲染、合成等一系列工艺流程的专业化分工与协作，形成数字影像，再经后期剪辑、调色、配乐、音效等润色，最终形成可商业传播的全CG影像产品。公司与新西兰紫水鸟影像联合出品的《KIDDETS》（中文名称《太空学院》），与新西兰紫水鸟影像、加拿大Breakthrough Entertainment联合出品的《小熊读书会》就是基于CG技术生产的作品。

VR内容制作，是在VR影视剧本的基础上，采用VR技术构建客户端程序架构、服务器程序架构、产品系

统策划、概念资产设计、美术资产制作、客户端功能实现、服务器逻辑配套、关卡策划与制作、引擎编辑整合、实时灯光氛围渲染、数据交互配置、登录账户系统、外围功能系统、外围系统配置等一系列开发流程，以实现720度全方位影像叙事、仿真环境与角色的构建、沉浸式角色表演、多维度用户与影像交互、全球同步的沉浸式社交，形成逐层递进的内容版本。在获得市场反馈后，对产品进行周期性地迭代升级，提升用户体验，最终形成拥有兼顾效益和品质的具有行业竞争力的VR娱乐交互产品。VR内容将突破以往的限制，朝着立体多维、多向互动发展，从而构建出一个全新的体验世界。公司目前通过技术升级和项目转型，积极投入到5G与VR结合产业探索研发中。

《本色中国》是公司VR代表作品之一，是东方梦幻与中国国家地理杂志合作的中宣部重点外宣项目，该部VR影片囊括中国极具观赏价值的50个奇绝景观，采用先进的实景VR技术，以奇特影像效果为观众带来身临其境的体验，是一部让世界认识真实中国的代表作品。

## **(2) 儿童产业链开发运营**

公司充分发挥国际战略合作伙伴在儿童内容产品创制方面的优势，通过自制、合拍、购买、代理、合作开发等形式，运营一系列具有国际水准的符合儿童心理学及行为学的品牌儿童IP，并依托自身全CG及VR虚拟现实内容的创制能力，推出相关内容产品投放市场。公司将符合儿童心理学及行为学的设计，与有文化内涵的角色精神一起融入到相应的儿童玩具衍生品中，为儿童消费市场提供富有角色精神、娱教功能、品价俱佳的优选产品。同时通过自营、授权、合作等模式，进行IP主题场馆、线下嘉年华、舞台剧活动的规划建设及运营。

AI合家欢平台是以家庭为中枢，具有课程学习、远程播控、多屏互动、休闲娱乐、用户管理等多种功能的人工智能教育服务平台。AI合家欢平台通过自制及合作引入了众多优秀的动画及教育内容资源，涵盖儿童英语学习、逻辑思维、国学经典、自然认知、创意手工、舞蹈、绘画等各方面。平台主界面通过虚拟AI主持人作为智能点播、陪护、交流的媒介，在交互中获取儿童行为数据，从而有针对性地为用户精准推送匹配的教育类或娱乐类内容产品，达到寓教于乐、智能陪伴、养成教育的目的。

公司基于AI合家欢平台开发出了“斯泰同学”（儿童智能宝盒）以及面向大型商业综合体的VR欢乐岛产品。后续将会根据市场的发展情况适时推进AI合家欢体验岛、魔幻小屋等产品。

“斯泰同学”是一款面向2-8岁儿童打造的人工智能家庭教育产品，以智能主持人核心，打造内容+场景+知识点的儿童教育趣味课堂，是AI合家欢平台的家庭接入端，汇集海量教育资源，以寓教于乐的方式助力孩子全面成长。

VR欢乐岛是基于公司VR技术，专为儿童群体打造，提供上百部高品质精选VR课程，支持四人同时体验，融合社交学习新理念，将科普教育与VR互动相结合的线下娱乐教育产品。

## **(3) LBE (Location Based Entertainment) 城市新娱乐业务**

公司LBE业务主要利用科学的管控流程和丰富的产业链条优势为客户提供LBE场馆的从创意制作到实施建设的一站式服务。该项业务主要包含整体体验、故事创意和世界观、角色形象、建筑概念、体验设备、展陈艺术效果、场地游戏玩法等设计部分，CG/AR/VR、数字特效、场地游戏、数字预演、视觉效果、沉浸环境声效、导引服务宣传影像、物理特效、艺术雕塑及微缩模型、场景再造、道具和景片订制等内容创作部分，特殊装置及设备、用户交互系统等研发制作部分，以提升主题场馆内容表现力，打造新奇的沉浸式娱乐体验。

以珠海横琴中医药科技创意博物馆项目为例，它是公司LBE业务的主要代表产品之一，该项目以中医药技术及中医药植物为主题的沉浸式叙事体验馆，通过CG、VR、互动装置、全息成像、巨型雕塑等手段实现感官的沉浸，带领游客离开繁碌的现代社会，穿越到神奇的中医药世界，体验中医药文化的神奇魅力。

## **(4) 互联网视频应用产品及服务**

公司全资子公司安徽赛达的主要产品是云视频监控、云视频会议视频终端、物联网智慧广播终端和相关的支撑平台软件。平台软件由安徽赛达自主开发，终端通过OEM方式代工生产。

云视频监控产品及服务针对家庭、政企行业的卡片型摄像机、云台摄像机、枪型摄像机、球机等多款类型设备，通过电脑及手机客户端登录平台，实现实时视频监控、录像云存储、检索、云台控制、图片抓拍、视频对讲等各项业务功能。

云视频会议产品及服务针对不同规模的会场环境提供多样化的硬件会议终端，同时提供电脑端及手机端的软件终端，将软硬终端接入云会议平台，实现多方音视频交互，同时支持主会场电脑信号源下发分会场，由主会场控制整个会议的发言、禁言、会议显示模式等。

物联网智慧广播通过4G智能云广播系统实现村务、学校、景区、重点保障公众区域日常广播和应急指

挥调度等功能，助力政府美丽乡村、平安校园、智慧景区等建设。

### 3、经营模式

#### (1) CG与VR内容生产、出品、发行

CG与VR内容制作生产流程是公司产生原创叙事创意（idea），或与原始IP版权方（文学作者、漫画作者等）就改编权、摄制权达成授权协议后，经过适当的文学创作与视觉开发过程，在前期形成可用于实拍拍摄、动画、互动游戏改编的文学剧本、概念设计、玩法设计、关卡设计、分镜故事板，在中后期由制作团队完成美术资源和镜头制作，再将初步成型的数字中间影像（DI）/游戏原型（prototype）经由后期的剪辑、调色、后处理、配乐、音效的润色修饰，最终形成可商业传播的影视或互动游戏作品。公司可按照投资比例或协议的约定取得著作权收入、制作收入或代理发行收入。而内容生产过程中沉淀的创作生产经验、计算设备硬件、流程工具软件以及数字资产积累，不仅具有降低同类型内容投资风险、提高收益率的作用，还具有一定的直接变现价值。

#### (2) 儿童产业链开发运营

公司的收入模式已从传统的“固定授权费”模式转型为“IP授权+产品开发设计+市场供应链”模式。公司依托自有IP版权及利用海外资源优势取得的经典文学、影视、动漫版权，为客户提供定制化的品牌授权、研发、设计、推广解决方案，同时以自营、授权、合作等方式建设线下儿童主题乐园、举办嘉年华、舞台剧等活动。其中，文化主题的经营、品牌核心价值的设计及运营等由公司负责实施。公司已形成了从上游IP内容获取、中游AI合家欢平台宣发到下游IP授权、主题运营、衍生品开发的产业链运营模式。

现阶段儿童产业链的盈利方式为：一方面，公司通过多渠道发行播映、衍生品销售、游戏开发、线下场馆运营等方式提升IP在受众心中的认知度和好感度，打造知名品牌IP，以知名品牌IP作为业务资源，向消费品制造行业、数字娱乐行业以及其他行业类客户收取IP授权费用、产品销售分成。另一方面，公司向经销商或用户销售AI合家欢平台产品，取得产品的硬件、运营、内容订阅等收益。

#### (3) LBE（Location Based Entertainment）城市新娱乐业务

LBE业务经营模式主要由四种方式构成：

①拥有自主知识产权的定制化服务：主要包含整体体验、故事创意和世界观、角色形象、建筑概念、体验设备、展陈艺术效果、场地游戏玩法等设计部分；CG/AR/VR、数字特效、数字预演、视觉效果、沉浸环境声效、导引服务宣传影像、物理特效、艺术雕塑及微缩模型、场景再造、道具和景片订制等内容创作部分；特殊装置及设备、用户交互系统等研发制作部分。

②运营：主要包含城市新娱乐体的综合运营管理、品牌相关衍生品零售、内容周期更换、设备维护更新等。

③模式复制：公司把已经拥有的数字资产IP化后，形成LBE品牌产品直接对外授权复制。

④延伸开发：公司设计开发文创产品等衍生品，以及与城市新娱乐相配合的主题商业、主题文旅、主题餐饮、教育游学、主题康养等延伸开发内容。

公司目前的LBE项目主要以拥有自主知识产权的定制化服务为主，公司与需求方签署合作协议后，按照双方约定的项目计划书进行内容的概念体验设计（包含创意设计、世界观设计、综合体验设计、多媒体装置设计）和建筑设计，将施工设计及工程实施环节外包，同时按照技术要求采购硬件设备，配套完成独立对外展示的人机交互系统，并交付给内容需求方使用，取得整体方案设计服务收入。公司已经在LBE的模式复制方面做了前期的开发规划工作，开始向运营方向进行探索。

#### (4) 互联网视频应用产品及服务

安徽赛达致力于通信电子、视频语音以及信息安全领域的云计算、移动视频、物联网、智慧教育和信息安全研发与销售业务，在全国部署了互联网+视频应用集约运营平台并在31个省级行政区域部署了专业落地支撑人员，保证了业务的可持续发展，建立了涉及多行业应用研发的合作中心，聚焦政务、农村、商业、校园、社区家庭、信息安全和物联网等领域，为这些领域提供实际应用解决方案和垂直行业支撑体系，凭借与电信运营商合作视频业务的技术和经验积累，产品应用扩展到云计算平台、视频安保模式识别、图像智能分析、网络视频应用、混合P2P技术、互联网模式下的云存储技术、互联网CDN加速技术、GPU算力技术和应用等方面。

云视频监控产品通过将安徽赛达自有的智能视频云平台、智能终端与运营商的云存储、带宽、流量等基础业务紧密融合整体打包成套餐，最终用户向运营商缴纳月服务费，公司按照合作协议约定的比例与运营商分成。

云视频会议产品及服务通过在运营商云上部署的视频会议云平台、视频会议终端与运营商的云资源、带宽、流量等基础业务紧密融合整体打包成套餐，最终用户向运营商缴纳月服务费，公司按照合作协议约定的比例与运营商分成。

物联网产品如智慧广播、智能烟感、健康养老手表等已经顺利入围中国电信物联网公司泛终端库，对接中国电信AEP平台，结合中国电信NB-IoT网络形成销售品，同时结合中国电信物联网公司的美丽乡村、智慧社区等SAAS平台进行销售，提供给用户整体解决方案。

支撑平台软件为公司自有的智能视频云平台，与其他终端打包成套餐，用户按月缴纳服务费，或者以招投标方式一次性缴纳服务费，公司按照协议约定比例与运营商分成。

#### 4、主要的业绩驱动因素

报告期内，公司继续拓展数字创意产业领域相关业务，以CG/VR技术及IP资源为支撑，围绕公司核心业务，不断加大活动策划与品牌推广力度，多方位拓展营销渠道，努力推动公司CG/VR内容生产、儿童产业链开发运营、LBE城市新娱乐、互联网视频应用产品及服务四大业务稳步发展。

### (二) 报告期内公司所处行业的发展阶段、周期性特点及公司所处的行业地位

#### 1、CG/VR内容生产所处行业的发展阶段、周期性特点及公司所处的行业地位

近年来，伴随着我国经济的持续高速增长，计算机技术的不断进步，人均收入的大幅提升，CG、VR应用的范围领域日趋扩大，已经拓展到建筑、设计、房地产、会展、工业、广告、动漫、游戏、影视和文体娱乐等各个行业。2016年，《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》提出，要加大空间和情感感知等基础性技术研发力度，加快虚拟现实、增强现实、全息成像、裸眼三维图形显示（裸眼3D）、交互娱乐引擎开发、文化资源数字化处理、互动影视等核心技术创新发展；2018年12月，工信部发布《关于加快推进虚拟现实产业发展的指导意见》为我国虚拟现实技术的发展构建了顶层设计，明确了VR/AR技术的“国策”战略地位；2019年4月，《产业结构调整指导目录（2019年本，征求意见稿）》将虚拟现实、增强现实等技术研发与应用纳入2019年“鼓励类”产业；2019年8月，《关于促进文化和科技深度融合的指导意见》指出要加强文化创作、生产、传播和消费等环节共性关键技术研究，开展文化资源分类与标识、数字化采集与管理、多媒体内容知识化加工处理、VR/AR虚拟制作、基于数据智能的自适应生产、智能创作等文化生产技术研发。国家对CG、VR行业大力支持，频频颁布政策推动虚拟现实产业发展，助力CG、VR行业迅速发展，下游应用市场需求旺盛，市场规模快速增速。

5G是新一代移动通信技术，被誉为“数字经济新引擎”，具有高速率、大容量、低延时高可靠的特点，将会带动VR/AR、3D/超高清视频等大流量移动宽带业务、大规模物联网业务、无人驾驶、工业自动化等高新应用发展。2017年政府工作报告指出要加快第五代移动通信（5G）等技术研发和转化，5G首次被写入政府工作报告；2019年8月，国务院办公厅印发《关于促进平台经济规范健康发展的指导意见》，提出了在实体经济中大力推广应用物联网、大数据，促进数字经济和数字产业发展，加强网络支撑能力建设，加快5G等新一代信息基础设施建设等政策措施。随着5G的快速发展，VR数据传输问题将得到有效解决，终端显示设备的快速发展也为优质VR内容更广泛的应用提供了硬件基础，CG、VR内容生产领域将迎来更加广阔的市场发展前景。

据前瞻产业研究院发布的《中国虚拟现实（VR）行业市场需求与投资规划分析报告》显示，2019年我国虚拟现实行业市场规模达398.4亿元，预计2020年市场规模达556.3亿元，同比上升40%。IDC中国发布的《IDC全球增强与虚拟现实支出指南》预计，到2020年全球AR/VR市场相关支出规模将达到188亿美元，较2019年同比增长约78.5%。其中，中国市场的AR/VR技术相关投资将于2020年达到57.6亿美元，占比超过全球市场份额的30%，成为支出规模第一的国家。中国报告网发布的《2019年中国虚拟现实行业分析报告-行业调查与未来趋势研究》中也明确指出，到2020年，我国虚拟现实产业链条基本健全，经济社会重要行业领域的应用得到深化，预计建设若干个产业技术创新中心，核心关键技术创新取得显著突破，打造一批可复制、可推广、成效显著的典型示范应用和行业应用解决方案，创建一批特色突出的虚拟现实产业创新基地，初步形成技术、产品、服务、应用协同推进的发展格局。拓展虚拟现实应用空间，将为虚拟现实产业持续、健康、快速发展营造良好的政策环境。

公司为我国数字创意产业领军企业之一，CG及VR技术国内领先、国际先进。通过在CG内容制作领域多年的技术积累，公司团队自主开发了一整套现代工业化的数字影像创制流程与管理平台——视觉数据生产管理平台+CG生产工具集成系统（BPL），从CG影视内容工业化生产制作到影像数据资源沉淀，全方面提升CG内容单项目、跨项目、本地上下游联动及跨地域协同的创作效率和生产规模，项目规范度在行业中处于

领先地位。同时，公司通过投资的紫水鸟影像、美国VRC等重要的海外战略合作伙伴，依托合作伙伴开发的成熟IP资源及其强大的创意设计能力，结合公司专业的数字视觉技术能力，精心创制高品质产品，从而不断提升公司竞争优势，夯实行业地位。

## 2、儿童产业链所处行业的发展阶段、周期性特点及公司所处的行业地位

随着二胎政策的全面放开和我国经济的持续稳健发展，儿童产业保持快速增长态势。据亿欧智库预测，2019年至2025年间，中国正常生育情况下每年新生儿数量基本维持1000万以上的增幅增长，因此0-6岁儿童的规模将保持在1亿人左右，儿童用户群体规模的稳定为儿童产业未来发展提供了可以想象的市场空间。据国家统计局数据显示，我国儿童室内乐园市场规模呈现不断增长趋势，平均每年同比增长30%。2020年中国儿童消费市场规模将突破5万亿元，其中儿童娱乐消费市场将达到1.5万亿元，儿童市场发展前景广阔。另外，根据北京普华有策信息咨询有限公司《儿童教育娱乐行业深度分析及行业投资战略研究报告》，随着近几年互联网、移动互联网技术的发展，儿童在教育、娱乐，特别是在家庭场景下的行为都发生了剧烈的变化，儿童使用电子产品的时间远远超过传统的图书、玩具甚至与父母的亲子关系上。同时，智能电视、互联网电视的发展，又进一步改变了儿童观看电视节目、动画片的行为。由于多年来我国在学龄前教育投入不足以及儿童产业商业化的不成熟，儿童类优质内容短缺。因此，制作符合新时代儿童的优质内容作品面临新的机遇与挑战。

公司从现阶段家庭“亲子陪伴、科学教养”的刚性需求入手，出于强化家庭成员之间陪伴联系、建立家庭之间社交联系的价值主张，提出自有互联网电视亲子服务平台“合家欢”，合家欢服务方向为覆盖家庭娱乐、亲子教育、家庭社交的相关领域，服务形式以内容集成点播、体验交互应用为主，平台最终将构建起基于业务资源统一播控的线上、线下跨平台体验服务体系，即打造具有亲子服务特色的新型互联网电视产业生态体系。未来公司将在儿童产业持续发力，在不断推出优秀产品的同时持续扩大公司的市场影响力。

## 3、LBE（Location Based Entertainment）城市新娱乐所处行业的发展阶段、周期性特点及公司所处的行业地位

近年来，人们对于文化娱乐的需求逐渐从物质层面转向精神层面，以科技和文化为核心的线下主题娱乐项目逐渐成为城市家庭娱乐生活的重要承载形式。2019年8月12日，国务院办公厅印发的《关于进一步激发文化和旅游消费潜力的意见》指出，促进文化、旅游与现代技术相互融合，发展基于5G、超高清、增强现实、虚拟现实、人工智能等技术的新一代沉浸式体验型文化和旅游消费内容，引导文化企业和旅游企业创新商业模式和营销方式。2020年2月14日，中央全面深化改革委员会上指出，基础设施是经济社会发展的重要支撑，要以整体优化、协同融合为导向，统筹存量和增量、传统和新型基础设施发展，打造集约高效、经济适用、智能绿色、安全可靠的现代化基础设施体系。2020年3月，为深入贯彻落实习近平总书记关于推动5G网络加快发展的重要讲话精神，全力推进5G网络建设、应用推广、技术发展和安全保障，充分发挥5G新型基础设施的规模效应和带动作用，支撑经济高质量发展，工业和信息化部近日印发《关于推动5G加快发展的通知》，明确提出加快5G网络建设部署、丰富5G技术应用场景、持续加大5G技术研发力度、着力构建5G安全保障体系、加强组织实施等五方面18项措施。

据艾瑞咨询数据显示，中国90后、00后的娱乐消费人群已达2.6亿人，作为新生代群体，在文化娱乐消费的占比已超过24.5%，高于70后、80后人群。这表明了新生代群体已经开始成为消费意愿最旺盛的消费群体。新生代群体个性鲜明、追求时尚，消费独立，热衷于各种形式的文化娱乐，在文化娱乐方面的支出占比较高，更容易接受新的娱乐形态，已经成为娱乐产业的重要目标用户。根据艾瑞咨询对中国线下娱乐行业的市场规模核算，中国线下娱乐各行业类别均保持稳步增长的态势，2019年总体市场规模有望达到4,900亿元。市场分析机构Greenlight Insights发布的VR线下市场调查报告《2019 Location-Based Virtual Reality Industry Report》显示，预计到2023年，全球VR线下娱乐行业价值将达118亿美元，年复合增长率为31.1%。在场地渗透方面，预计全球范围内，VR线下娱乐的场馆数量到2023年将增长至超过24,500个。LBE/VR体验场馆的出现，对传统的娱乐行业从空间到交互以及设计都造成了颠覆性改变，VR作为一种辅助呈现方式，更容易为消费者带来极致感观体验。另外，在我国一线城市的人口密集度和人均GDP的不断增长，行业相关政策扶持及行业机会得到普遍认可的情况下，我国主题场馆领域迎来了需求层面的黄金时期。今年以来，有很多全新的LBE项目出现，作为新竞争趋势的呈现，IP化是LBE长远发展的核心竞争力，随着LBE市场规模的不断扩大，未来将形成新的竞争格局。

在LBE一站式流程的实施过程中，公司同数十家国内外优秀创意设计、数字技术开发和多媒体应用等行业伙伴深度合作，组成了紧密的供应链协作体系，以特种影像显示、灯光气氛控制、多元传感器人机交互

互等高科技多媒体声光电为手段，把独具艺术表现力的数字创意内容同建筑空间有机融合，形成数字创意+场地新娱乐的产业链布局。

#### 4、互联网视频应用产品及服务发展阶段、周期性特点及公司所处的行业地位

当前，云视频应用产品及服务的发展处于高速增长阶段。自2010年云计算产业被列为国家重点培育和发展的战略新兴产业，中央层面相继出台《关于促进云计算创新发展培育信息产业新业态的意见》、《关于积极推进“互联网+”行动的指导意见》、《云计算发展三年行动计划（2017-2019年）》、《推动企业上云实施指南（2018-2020年）》等文件，不断加大对云计算的政策扶持力度。2014年8月，《关于促进智慧城市健康发展的指导意见》提出要建立全面设防、一体运作、精确定位、有效管控的社会治安防控体系，整合各类视频图像信息资源，推进公共安全视频联网应用；2018年10月，国家市场监督管理总局、国家标准委联合印发《智慧城市信息技术运营指南》对智慧城市的信息技术运营的总体原则、数据运营、安全运营等进行了标准定义；2019年2月，《北京市5G产业发展行动方案(2019年-2022年)》指出要重点围绕五大场景五大应用推进，以超高清视频直播、自动驾驶示范运行、云端机器人管理、自动化物流、无人机、安防监控等应用需求为切入点，开展5G自动驾驶、健康医疗、工业互联网、智慧城市、超高清视频应用等五大类典型场景的示范应用。多项政策加码鼓励云计算与各行各业的深度融合，视频云服务在更加贴近用户需求的同时，能够有效降低企业发展视频业务的门槛，推动中小企业的创业创新，助力城市安防的部署建设，随着雪亮工程的兴起，各行业的云视频应用需求蓬勃发展。

公司全资子公司安徽赛达和运营商联合包装的服务型产品，很好的满足了客户对视频数据通过互联网模式进行统一汇聚、智能分析及结构化存储的需求。同时，安徽赛达通过覆盖全国的集约视频云平台，在就近接入、智能分析、实时存储等方面能够有效结合运营商的云网融合、提速降费、企业上云等核心业务，推出一系列融合套餐促进业务规模化发展。安徽赛达作为电信运营商视频监控业务的合作伙伴之一，业务发展具有一定的关联性，其产品运营商总部入围，各省电信运营商可以结合网络宽带、云资源面向政企客户打包接入安徽赛达的云网融合产品。在技术方面，安徽赛达的云视频监控及云视频会议产品在平台部署和视频存储方面可以与云对接，能有效拉动运营商云主机及存储的业务发展，促进各省电信运营商分公司行业应用业务的拓展，从而获得电信运营商对安徽赛达相关业务发展的支持。

### 3、主要会计数据和财务指标

#### (1) 近三年主要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

单位：元

	2019 年	2018 年	本年比上年增减	2017 年
营业收入	546,414,932.58	697,723,347.65	-21.69%	414,396,876.31
归属于上市公司股东的净利润	56,331,886.52	198,317,704.59	-71.60%	94,144,447.19
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	8,792,134.75	145,631,710.24	-93.96%	54,270,453.90
经营活动产生的现金流量净额	-128,602,623.54	4,015,174.12	-3,302.92%	-83,277,810.06
基本每股收益（元/股）	0.1068	0.3739	-71.44%	0.1889
稀释每股收益（元/股）	0.1068	0.3739	-71.44%	0.1889
加权平均净资产收益率	2.19%	8.46%	-6.27%	4.95%
	2019 年末	2018 年末	本年末比上年末增减	2017 年末
资产总额	3,153,703,319.58	3,227,449,153.95	-2.28%	2,361,675,636.33
归属于上市公司股东的净资产	2,606,473,005.95	2,420,078,472.79	7.70%	2,256,213,858.46

## (2) 分季度主要会计数据

单位：元

	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	132,489,633.43	151,047,249.95	114,880,896.60	147,997,152.61
归属于上市公司股东的净利润	13,919,558.80	40,477,176.84	53,190,713.64	-51,255,562.76
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	13,224,902.96	6,620,868.85	-9,525,182.75	-1,528,454.31
经营活动产生的现金流量净额	-45,534,512.49	-9,869,712.05	-2,920,034.43	-70,278,364.57

上述财务指标或其加总数是否与公司已披露季度报告、半年度报告相关财务指标存在重大差异

 是  否

## 4、股本及股东情况

## (1) 普通股股东和表决权恢复的优先股股东数量及前 10 名股东持股情况表

单位：股

报告期末普通股股东总数	30,449	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	30,717	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	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	
孟宪民	境内自然人	26.71%	141,342,466	108,954,724	质押	97,660,000	
					冻结	17,000,000	
王冰	境内自然人	6.86%	36,278,366	27,208,774	质押	16,150,000	
厦门荣信博投资合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	3.17%	16,776,123	0	质押	12,070,200	
裴军	境内自然人	2.74%	14,510,810	14,003,107	质押	6,060,000	
宁波梅山保税港区东豈投资合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	2.63%	13,907,515	0			
金鹰基金—工商银行—万向信托—万向信托—星辰 50 号事务管理类单一资金信托	其他	2.33%	12,323,595	0			
周杰	境内自然人	1.99%	10,525,030	0			
沈阳政利投资有限公司	国有法人	1.89%	9,983,367	0			
孙健	境内自然人	1.03%	5,429,150	0	质押	1,999,999	

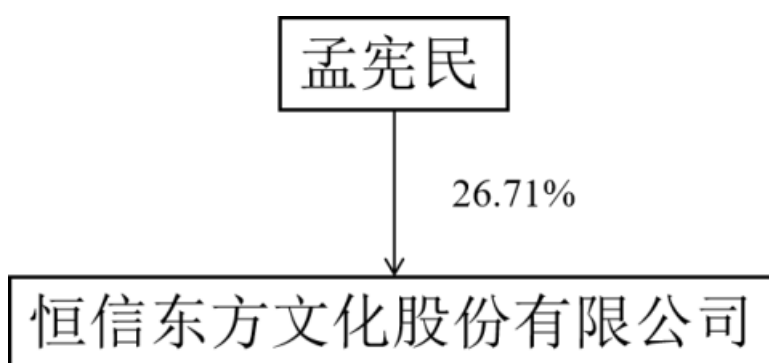
张建忠	境内自然人	0.96%	5,090,200	5,090,200	
上述股东关联关系或一致行动的说明		上述股东之间不存在关联关系或一致行动关系。			

(2) 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。

(3) 以方框图形式披露公司与实际控制人之间的产权及控制关系



5、公司债券情况

不适用

三、经营情况讨论与分析

1、报告期经营情况简介

2019年，国内外宏观经济中的不确定性因素增加，面对错综复杂的经济形势，公司管理层统筹谋划、科学应对，在董事会提出的“艺术创意+视觉技术”的既定战略指引下，根据年初制定的发展目标和经营计划，围绕CG与VR内容生产、儿童产业链开发运营、LBE（Location Based Entertainment）城市新娱乐、互联网视频应用产品及服务四大主营业务，扎实开展各项工作，加强业务交流与合作，加大研发投入力度，努力保持公司稳健发展的态势。

(一) 公司2019年度业绩情况

报告期内，公司实现总收入546,414,932.59元，同比下降21.69%；营业利润93,743,916.30元，同比下降56.73%；利润总额94,497,783.69元，同比下降55.33%；净利润54,204,236.08元，同比下降72.25%；归属于母公司所有者的净利润56,331,886.52元，同比下降71.60%。其中，CG/VR影像内容生产业务实现营收24,320,754.79元，同比下降62.55%；儿童产业链开发运营业务实现营收129,741,282.58元，同比下降48.61%；LBE城市新娱乐业务实现营收162,161,599.29元，同比增长19.21%；互联网视频应用产品及服务实现营收217,207,826.18元，同比增长92.98%。

(二) 公司2019年度主要业务发展情况

**继续深化和巩固数字创意产业领域的核心竞争力，专注核心业务发展**

报告期内，公司进一步拓展数字创意产业领域相关业务，以成熟的CG/VR技术及大量优质的IP资源为支撑，围绕公司核心业务，不断推出高质量的CG与VR内容产品，夯实数字创意产业领域的核心竞争力；通过重点IP全品类授权，以灵活多样的方式进行产品宣发，全力推进合家欢产品的商务拓展与发行；通过直营旗舰店、合作运营等多种运营模式，在全国范围内对合家欢平台进行市场布局。另外，以模块化的强IP

为切入点，积极拓展LBE城市新娱乐业务，将丰富的社交娱乐模式嵌入到线下情景化空间中，打造精品案例，提高公司品牌影响力和美誉度。

### 1、CG与VR内容生产业务板块

报告期内，公司制作的主要全CG/VR影视项目进展如下：

CG内容制作部分：

①花开影视承接北京龙步视觉文化产业有限公司的“中国梦工厂计划”高端系列数字影像作品《三界地》（原名《星期的天》）、《爱情虫子》、《复活岛》。其中，高规格仿真环幕特种影像《三界地》完成6K、48帧3分钟样片成片；高规格卡通环幕特种影像《爱情虫子》基本完成；主题VR骑乘体验作品《复活岛》已经完成世界观白皮书，并完成基于UE引擎的5分钟骑乘体验。

②恒信东方儿童与紫水鸟影像联合出品的动画片《KIDDETS》（中文名称《太空学院》），2018年第一季前26集已在央视少儿频道首播，后26集同样定档央视少儿频道并于2019年6月20日播出，内容延续了第一季前26集独特的叙事模式，作为一部秉持寓教于乐理念的学龄前动画片，以新西兰特法瑞奇学前教育体系为核心，辅以其他国际优秀学前教育体系的精华，通过考究的故事编排和精美的画面，培养3-6岁的孩子树立正确的价值观，提升孩子们对社交、艺术、自然、机械、天文及数学的理解和认识。目前，第二季正在制作中，共52集，每集11分钟，前期及少部分后期由紫水鸟影像制作，恒信东方儿童委托花开影视负责中、后期生产制作。报告期内，《太空学院》第二季前26集的中期制作工作已经完成，正在进行后26集的前期和中期工作。

③恒信东方儿童和新西兰紫水鸟影像、加拿大Breakthrough Entertainment合拍的动画片《小熊读书会》，共52集，每集11分钟。该片主要讲述4只爱读书的可爱小熊发现绘本的暖心故事。动画片前期由紫水鸟影像、Breakthrough Entertainment制作，Breakthrough Entertainment母公司9 Story负责全球发行，恒信东方儿童委托花开影视负责中、后期生产制作。目前52集的中期制作已经全部完成，进入后期配音阶段。《小熊读书会》在2019年MIPCOM戛纳秋季电视节正式亮相，开启全球发行工作。

④由东方梦幻原创制作的面向全球市场儿童和家庭的色彩启蒙大型娱乐教育产品“PANDA梦”项目，其核心产品为“沉浸式虚拟现实童话色彩趴”（又名《熊猫香巴拉》），目前场景资产、角色资产、模型材质绑定已完成，由CG+UE4制作的V01版内容已输出，正针对影片细节进行最终版本的修改制作，其中非互动CG制作部分共25分钟，已经完成80%。围绕“PANDA梦”项目衍生的系列产品“色彩启蒙课件”和“双语暖心绘本”已开始制作；面向3-7岁儿童的衍生产品“PANDA梦”色彩启蒙系列动画片和游戏也在创作中；以“PANDA梦”为核心打造的国内首家沉浸式色彩启蒙主题场馆将落地太空学院亲子文娱中心（武汉店）馆址内，现已进入场馆施工阶段。

⑤东方梦幻与北京和才梦幻文化传播有限公司合作开发及运营的动画片《皮皮克的恐龙大冒险》及《皮皮克的野外大冒险》（拟定中文名）完成动画制作，处于动画修改阶段，同时，完成平台策略的制定，着手开发对应的儿童图书。

⑥基于成熟的CG作品艺术创作与技术开发能力，公司进入影视CG视效服务领域。东方梦幻、花开影视承接优酷出品科幻爱情题材定制网剧《星海蔷薇》全剧视效VFX工作，目前已完成主要虚拟生物角色资产的设计、制作及视效跟组拍摄，正在进行超过500个视效镜头的制作。

⑦花开影视承接Airbnb（中国）委托Final Frontier、太崆动漫的广告项目《福》短片的部分中期制作工作（包括layout重制、动画表演制作和灯光渲染、合成），目前该项目已完成交付，《福》短片已上线哔哩哔哩、腾讯视频、Youtube等海内外主流视频平台；承接棒棒影业（北京）异型球幕骑乘项目的部分前期概念设计、资产制作和中期影像制作，目前概念设计工作已启动；承接珠海横琴中医药科技创意博物馆项目环幕影片《地》创制工作，目前影片《地》正在生产制作过程中，已完成《草木精灵》、《杏树林》、《人厅-女娲》和《历史长卷》角色资产制作工作。

VR内容制作部分：

①东方梦幻与中国国家地理杂志合作的中宣部重点外宣项目VR影片《本色中国》，版权由中共中央宣传部所有，公司享有所有素材的使用权及所有素材二次创作所形成的知识产权及收益。《本色中国》项目已完成所有50个景观的素材整理，并完成50%的素材缝合工作，已缝合素材涉及青海湖、西湖、黄河、张家界、武夷山、丹霞山等自然景观及重庆、香港、天津、孔庙等人文景观。基于已缝合素材，东方梦幻策划并制作了同名VR纪录片《本色中国》，每集6-7分钟，共11集。2019年末，11集VR纪录片已完成内容策划、剧本创作、后期剪辑、配音合成等工作。同时，《本色中国》开VR内容先河，实现了三维动画在球体平面视频内仿真移动，并制作完成了两集成片。

②东方梦幻制作的VR影片《认识中国》系列，已完成《周庄古镇》、《江南贡院》、《长滩岛》、《中国福文化》、《长城》、《国家图书馆》、《成都文殊院》等部分，正在与相关视频播出平台及海外大学洽谈播放合作事宜。为了便于海外观众观赏，公司制作了中、英文版本的配音。2018年、2019年《认识中国》系列之《长城》、《颐和园》、《中国福文化》等节目获得了第三届、第四届“中国VR/AR/MR创作大赛”奖项。

③由东方梦幻制作的百集VR影片《VR动物世界》，已拍摄并制作完成43集，同时，已完成10种海洋动物的拍摄，并进入后期制作环节。另外，针对幼儿园渠道课程的需求将推出《VR动物世界》儿童版本，现已完成《亚洲象》、《孔雀》和《蝴蝶》等内容再制作。

④公司着力打造的大型VR游戏《水浒传》正式进入线下测试阶段。VR《水浒传》以儒学思想与忠义情节，诠释一百零八将的故事结构。项目团队对汴梁城、景阳冈、阳谷县以及梁山做了大量调研以及实地考察，完美还原水浒传中重要情节的效果表现，完成水浒传中36位主要人物设计等工作。VR《水浒传》现有长达30小时的体验时长，具有丰富的玩法内容、故事深度及剧情设计。

2019年底，公司与华为公司视频服务平台签署了《VR内容合作协议》。截至2019年12月31日，已在华为视频服务平台上传节目26个，计划自2020年2月起，根据节目类型进行免费、收费观看划分，每月按协议规定进行收入分成。2019年10月，公司与HTC所属Viveport视频服务平台签署了《VR内容合作协议》，截至2019年12月31日，已在Viveport视频服务平台上传节目11个，未来会继续上传新制作的节目。

## 2、儿童产业链开发运营业务板块

报告期内，公司儿童产业链开发运营业务具体进展如下：

### ① IP项目合作、开发、运营

2019年4月，公司举行“合家欢产品合作签约大会”，启动《太空学院》第二季和《小熊读书会》（原名《饥饿书熊》）项目，宣布市场供应链合作模式，明确了公司儿童产业链开发运营业务的战略方向。

公司战略级动漫IP《太空学院》第一季已在央视黄金时段播出三轮，全国100多家省市区级频道进行200多次轮番播放。同时，公司持续开展全球播映发行、品牌商品授权、大型嘉年华授权及运营、线下舞台剧合作运营等业务。报告期内，《太空学院》第二季制片工作已正式启动。

报告期内，公司与加拿大斯平玛斯特公司（Spin Master）达成合作，成为动画IP《爆丸：星域争霸》（英文名：Bakugan: Battle Planet）在中国大陆地区的独家代理公司，目前该动画正在各大网络平台热播中。

IP项目衍生品开发方面，完成旗下代理IP《铁甲灌篮》2019年春/夏及秋/冬两条产品线订单，通过万代销往英国。旗下代理IP《雷鸟特攻队》2019年春/夏产品线通过万代、Modern Brands及Planet Fun分别销往英国、澳大利亚和新西兰；与香港海洋公园达成战略合作，完成第一批Animo产品订单。

### ② AI合家欢平台

报告期内，AI合家欢平台在技术方面实现了基于单目摄像头的多人面部识别、人脸匹配技术；在动画影像中的实时追踪人脸替换技术。完成了无障碍人机沟通、智能交流、精确控制的语音交互系统；通过摄像头图像计算人机距离，实现智能调节电视屏幕亮度；使用声音波形驱动虚拟人物动画，虚拟人物声音与口型自动匹配的功能；匹配IP卡通形象的语音合成技术，如匹配斯泰同学卡通形象。

此外，公司在平台内容制作方面精耕细作，通过与培训机构合作，强强联合，将优质的线下课程进行影视化级别的可视化加工，制作出可线上线下同步学习的高品质优质儿童教育内容。在音乐、舞蹈、机器人、编程等方面，也陆续制作出一系列可视化的优质课程，如《合家欢多妙音乐课》、《合家欢外太空STEAM课程》、《飞飞兔课程》等。

在推广方面，公司针对垂直细分市场进行重点突破，通过在教育市场和运营商等渠道的推广，与多家公司签订了合作协议，截止报告期末，共签约53个直营代理商、5个省级代理商、2014个示范园。

VR欢乐岛是基于VR技术打造的面向儿童群体的娱乐教育产品，能为儿童提供寓教于乐、身临其境的学习方式，同时包含了上百部精选VR课程，2019年完成了总计10个版本的迭代设计，确保VR欢乐岛木马版1.0产品进入首批量产阶段

### ③ IP主题乐园规划建设、运营及授权

报告期内，公司IP主题乐园主要以自营、授权、合作经营等模式运营。具体项目进度为：太空学院东方儿童娱乐乐园（广州中华广场店）、太空学院亲子文娱中心（武汉店）、楚雄太空奇幻室外主题游乐园已在开业运营中；太空学院儿童主题乐园（昆明星耀城店）正在进行规划、装修装饰设计工作；《雷鸟特攻队》探索乐园已完成概念设计，目前正在进行武汉项目选址中。

## 3、LBE（Location Based Entertainment）城市新娱乐业务板块

报告期内，公司线下沉浸式体验场馆项目规划及建设总体进展顺利，主要进展情况如下：

① 珠海横琴中医药科技创意博物馆项目：

该项目由东方梦幻、澳投（横琴）健康旅游有限公司、粤澳中医药科技产业园开发有限公司以及紫水鸟影像委托维塔工作室共同设计实施。2019年6月29日，各方又签订了《粤澳合作中医药科技产业园中医药科技创意博物馆（一期）展陈装饰装修设计与施工一体化工程总承包合同》。报告期内，该项目展陈装饰装修施工图、多媒体控制系统、二次机电、设计、雕塑、大型仿生树、蘑菇、道具等制作已全部完成，主要设备定制完成，微缩景观、导览导视、平面设计、图文展板、影像制作、APP、音乐、互动等内容也基本完成制作，现场展陈区装饰施工完成70%，硬装进入收尾阶段，展陈设施已开始进场安装。公区装修施工完成30%。项目整体进展顺利。

② 金庸“射雕三部曲”主题体验馆

2019年6月，公司就计划于无锡国家数字电影产业园内建设金庸“射雕三部曲”主题体验馆事宜，与无锡华莱坞文化创意产业发展有限公司签署了《无锡金庸射雕三部曲主题体验馆战略合作协议》。

③ 中国新西兰数字创意小镇

2019年11月5日，在广州文化产业交易会开幕式上，合资公司广东恒信方所文化产业发展有限公司与广州市文化广电旅游局签署《合作意向书》，现正与相关部门密切商讨项目落地细节。

④ 武汉Terminal 2050项目：

该项目由东方梦幻、湖北夺宝奇兵影视文化有限公司、紫水鸟影像共同设计、建设、运营，获得了湖北省武汉市重点文化项目推荐，已完成市场调研、商业策划、定位、设计工作，项目施工方面已完成地块的3通1平和空调、供电、给排水设计方案及各施工设计工作等。目前项目所在位置与当地政府的轨道交通线路规划产生冲突，甲方（湖北夺宝奇兵影视文化有限公司）尚在对该问题与业主方进行磋商，造成项目延期，项目有另行选址的可能。

报告期内，公司承接部分体验类大型场馆的技术开发、内容制作、硬件采购及集成实施等工作，具体进展情况如下：

① 青岛未来新媒体产业项目：

该项目由北京中科盘古科技发展有限公司与中科北影(北京)科技传媒有限公司共同打造，项目已完工并交付最终用户进行商用测试。

② 重庆合川科技推广数字化视觉中心项目：

由中国科学院与重庆合川区政府联合打造的“中科院科技产业化网络联盟重庆科技成果转化中心”，是集科技服务、项目孵化、科普教育、视觉工业、成果展示为一体的科技成果转化展示平台。该中心规划一层空间作为“重庆合川科技推广数字化视觉中心”，中科盘古负责其中6个展项平台的硬件装置采购、集成实施工作。该项目工程已完工交付。

③ 电子城·厦门国际创新中心新媒体展陈项目：

电子城·厦门国际创新中心新媒体展陈项目共设置5个展项，分别为大型多媒体山水条形屏展项、新媒体灯光矩阵艺术演绎展项、新媒体智慧触控交互展项、新媒体立体空间影像交互展项、大数据可视化主题艺术演绎展项。中科盘古负责5个展陈项目的内容制作、技术开发、硬件装置采购及集成实施工作。报告期内，该项目约完成70%。

#### 4、互联网视频应用产品及服务稳健发展

安徽赛达基于云视频监控、云视频会议、物联网产品及服务这三项基础能力，结合自身的智能算法及应用平台研发能力，与运营商合作拓展基于云计算的相关产品，主要面向运营商的政企客户、中小企业、商业客户、农村市场、校园客户和社区家庭客户等，提供从平台到终端再到数据的一体化解决方案。报告期内，安徽赛达的各项产品推广及应用进展顺利，主要情况如下：

① 云视频监控产品：报告期内，安徽赛达协同电信运营商打造的面向大型政企客户市场的云视频监控产品，能够提供从前端到平台的整体DICT解决方案。结合云计算、云存储及混合云能力，面向中小企业推出了基于云部署和云存储能力的标准化视频监控产品，将“云业务+宽带+视频监控终端”打包成为两年合约期的融合套餐推向客户。2019年在安徽、河南、湖北、陕西等地新增发展量突破十多万用户，全国标准化产品运营用户数量达近70万用户。

同时，安徽赛达与运营商深度合作，基于安徽赛达的GPU算力及人脸识别算法合作推出了“智慧看店”产品。该产品进入了电信运营商云市场并形成标准化销售品，在各省打通结算通道，为大型商超及连锁商

户提供包括VIP客户识别、客户画像、数据分析等智慧商铺服务。

② 云视频会议产品：报告期内，安徽赛达与运营商合作，打造了基于云主机部署的视频会议产品。已进入云市场商城体系，与云中心合作拓展全国各省视频会议业务，在视频会议平台上加大研发力量，不断改进提升客户使用体验。同时，结合各省的属地支撑服务体系，以项目制在各省落地，先后在十多个省有业务突破，呈稳步发展趋势。

③ 数字乡村产品：报告期内，安徽赛达支撑电信运营商打造的“村村享”数字乡村产品是面向乡镇级市场打造的一体化信息应用平台。借助十九大提出的“乡村振兴”战略，安徽赛达的“村村享”数字乡村产品已经成为运营商集团级产品，在全国31个省份发展。平台同时提供视频监控、视频会议及智能广播产品、信息安全和教育学习服务，软硬件结合的一体化运营服务方式得到了国家农业农村部及各省市农业主管部门的认可，目前正在超过20个省份落地。

④ 物联网应用：报告期内，安徽赛达重点面向乡村治理、智慧养老和智慧消防领域，推出了智慧广播、环境监测、智能手表及智能烟感等标准化产品，与电信运营商合作推出的智慧乡镇大喇叭、智慧养老及智慧消防等信息化应用平台，同时入围了中国电信天翼物联网的泛终端合作伙伴库，对接了中国电信AEP平台，在各省形成了标准化销售品。

⑤ 教育信息化产品：报告期内，安徽赛达依托电信运营商的营销网络，实现了云网融合模式的快速发展。通过全国手机看店套餐的持续受理，在稳固学校基础视频业务的基础上，拓展了平安校园、智慧直播（录）播、云视频会议、智能广播、人脸识别等新型应用和AI等领域市场。实现行业内的多产品、多区域协同发展。

⑥ 信息安全类产品：报告期内，安徽赛达基于移动终端管理的MDM（移动数据管理）产品，已发展至2万多用户，并在持续拓展中，涉及安徽、北京、福建等地；基于非经营性场所的无线上网审计产品，在安徽、内蒙、福建、广西等地均有落地，已发展至6万多用户；基于网络和等保的业务，天翼云盾、无线覆盖项目主要覆盖安徽，完成20余例；基于商用密码的安全产品，已拓展到安徽、福建、广东、海南等省，现全国处于落地试点阶段。

⑦ 智慧家庭产品：报告期内，天翼看家作为中国电信智慧家庭业务的重点产品，2019年在全国进行推广，安徽赛达多款产品得到电信认可，在全国全面推广销售，全年销售量超过40万台。

## 2、报告期内主营业务是否存在重大变化

是  否

## 3、占公司主营业务收入或主营业务利润 10%以上的产品情况

适用  不适用

单位：元

产品名称	营业收入	营业利润	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业利润比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
LBE 城市新娱乐	162,161,599.28	125,628,926.80	22.53%	19.21%	113.46%	-34.21%
CG/VR 影像内容生产	24,320,754.79	12,798,622.41	47.38%	-62.55%	-59.73%	-3.69%
儿童产业链开发运营	129,741,282.58	63,177,976.96	51.30%	-48.61%	-51.89%	3.32%
互联网视频应用产品及服务	217,207,826.18	117,451,561.20	45.93%	92.98%	147.66%	-11.93%
移动信息产品销售与服务	10,070,091.09	3,146,322.63	68.76%	-91.68%	-96.88%	51.94%
其他业务	2,913,378.66	4,498,305.64	-54.40%	-72.61%	-45.40%	-76.95%

**4、是否存在需要特别关注的经营季节性或周期性特征**

□ 是 √ 否

**5、报告期内营业收入、营业成本、归属于上市公司普通股股东的净利润总额或者构成较前一报告期发生重大变化的说明**

√ 适用 □ 不适用

	本报告期	上年同期	增减变动	变动原因
营业总收入	559,379,846.69	716,938,135.64	-21.98%	公司营业收入下降主要原因为儿童产业链开发运营、CG/VR影像内容生产、移动信息产品销售与服务业务规模下降所致。
研发费用	29,631,502.49	19,431,789.89	52.49%	主要是因为报告期内，由于公司在VR和AI方面的研发投入增加，导致研发费用大幅增加。
财务费用	14,843,224.35	-4,351,932.23	-441.07%	主要是因为报告期内，贷款利息费用较上年同期增加及利息收入较上年同期减少所致。
投资收益	-15,532,561.53	127,448,254.91	-112.19%	主要是因为上年同期非同一控制下企业合并安徽赛达，原有股权公允价值变动导致收益较高，导致变动较大。
公允价值变动收益	87,544,535.69		100.00%	主要是因为本年交易性金融资产公允价值变动收益所致。
信用减值损失	-6,816,225.47		100.00%	主要是因为本年执行新金融工具准则，计提了金融资产信用减值损失。
资产减值损失	-5,715,793.61	-44,919,646.14	-87.28%	主要是因为上年同期计提了可供出售金融资产的减值损失以及核销了应收款项的坏账，导致同期对比变动较大。
资产处置收益	-59,666.21	-14,699,180.90	-99.59%	主要是因为上年同期集中处理了固定资产、无形资产损失，导致同期对比变动较大。
营业外收入	1,086,428.50	2,913,849.19	-62.72%	主要是因为上年同期产生了一笔业务转让收入，本年无此类收入，导致同期对比变动较大。
营业外支出	332,561.11	8,023,810.12	-95.86%	主要是因为上年同期核销清理业务的往来款，导致同期对比变动较大。

**6、面临暂停上市和终止上市情况**

□ 适用 √ 不适用

**7、涉及财务报告的相关事项****(1) 与上年度财务报告相比，会计政策、会计估计和核算方法发生变化的情况说明**

√ 适用 □ 不适用

财政部于2019年发布了《关于修订印发2019年度一般企业财务报表格式的通知》（财会〔2019〕6号）和《关于修订印发合并财务报表格式(2019版)的通知》（财会〔2019〕16号），对一般企业财务报表格式进行了修订，拆分部分资产负债表项目和调整利润表项目等。本公司已经根据新的企业财务报表格式的要求编制财务报表，财务报表的列报项目因此发生变更的，已经按照《企业会计准则第30号——财务报表列报》等的相关规定，对可比期间的比较数据进行调整。

对可比期间的财务报表列报项目及金额的影响如下：

列报项目	列报变更前金额	影响金额	列报变更后金额	备注
应收票据				
应收账款		258,705,901.15	258,705,901.15	
应收票据及应收账款	258,705,901.15	-258,705,901.15		
应付票据				
应付账款		54,152,922.58	54,152,922.58	
应付票据及应付账款	54,152,922.58	-54,152,922.58		

### (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) 与上年度财务报告相比，合并报表范围发生变化的情况说明

适用  不适用

1、本期不再纳入合并财务报表的子公司为 6 个。其中，转让所持有的恒信东方儿童（香港）文化实业有限公司、北京中科信利通信技术有限公司、广东世纪信华文化发展有限公司、广东华嘉动漫实业有限公司这 4 个公司全部股权后出表，不再合并。转让持有的武汉恒信东方主题乐园运营管理有限公司、武汉沃沃太空梦幻儿童乐园管理有限公司部分股权后转为其他权益工具投资，不再合并。

2、本年新设立子公司 6 家，收购 1 家：其中：北京梦幻智众科技有限公司、广东恒信方所文化发展有限公司、东方永赋（北京）教育科技有限公司、东方梦幻文化科技（北京）有限公司、东方梦幻数字创意有限公司、南京恒达盈信智能科技有限公司这 6 个子公司通过新设成立纳入合并范围；东方梦幻（北京）建筑设计有限公司通过购买纳入公司合并范围。