

证券代码：837133 证券简称：舞之动画 主办券商：兴业证券股份有限公司

苏州舞之动画股份有限公司

2016 年年度报告摘要

一、重要提示

1.1 本年度报告摘要来自年度报告全文，投资者欲了解详细内容，应当仔细阅读同时刊载于全国股份转让系统公司指定信息披露平台（www.seeq.com.cn 或 www.seeq.cc）的年度报告全文。

1.2 不存在董事、监事、高级管理人员对年度报告内容存在异议或无法保证其真实、准确、完整。

1.3 公司全体董事出席了审议本次年度报告的董事会会议。

1.4 中兴财光华会计师事务所(特殊普通合伙)对本公司本年度财务报告进行了审计，并且出具了中兴财光华审会字(2017)第 317013 号标准无保留意见的审计报告。

公司本年度会计师事务所由立信会计师事务所（特殊普通合伙）变更为中兴财光华会计师事务所（特殊普通合伙）。

1.5 公司联系方式

董秘（信息披露事务负责人）：甘露

电话：021-60490269

电子信箱：Sarah.gan@dancingcg.com

办公地址：苏州市吴中区宝带东路 345 号 2 幢文化创意大厦 9-13 楼

二、主要财务数据和股东变化

2.1 主要财务数据

单位：元

| | 2016 年 | 2015 年 | 增减比例 |
|---|----------------|---------------|----------|
| 总资产 | 59,692,128.72 | 27,114,600.40 | 120.15% |
| 归属于挂牌公司股东的净资产 | 47,919,656.56 | 21,259,804.07 | 125.40% |
| 营业收入 | 35,327,050.07 | 21,879,730.38 | 61.46% |
| 归属于挂牌公司股东的净利润 | -3,576,939.96 | 976,644.97 | -466.25% |
| 归属于挂牌公司股东的扣除非经常性损益的净利润 | -6,684,443.00 | -3,422,226.46 | -95.32% |
| 经营活动产生的现金流量净额 | -13,996,454.32 | -8,739,163.82 | - |
| 加权平均净资产收益率（依据归属于挂牌公司股东的净利润计算） | -10.45% | 9.91% | - |
| 加权平均净资产收益率（依据归属于挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润计算） | -19.52% | -34.71% | - |

| | | | |
|----------------------|-------|------|----------|
| 基本每股收益（元/股） | -0.16 | 0.10 | -260.00% |
| 稀释每股收益（元/股） | -0.16 | 0.10 | -260.00% |
| 归属于挂牌公司股东的每股净资产（元/股） | 2.01 | 1.06 | 89.62% |

2.2 股本结构表

单位：股

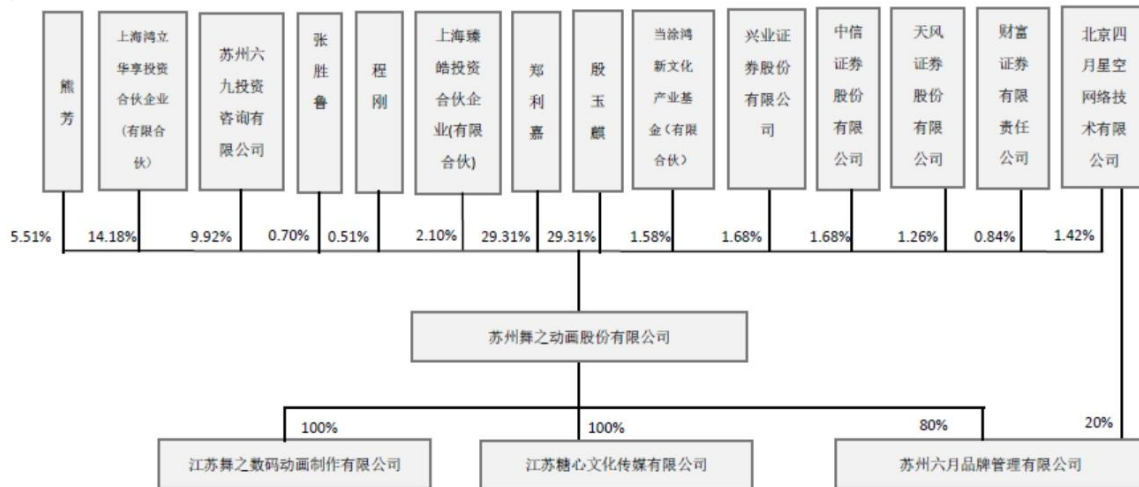
| 股份性质 | | 期初 | | 期末 | |
|----------|---------------|------------|---------|------------|--------|
| | | 数量 | 比例 | 数量 | 比例 |
| 无限售条件的股份 | 无限售股份总数 | 0 | 0.00% | 3,337,500 | 14.01% |
| | 其中：控股股东、实际控制人 | 0 | 0.00% | 0 | 0.00% |
| | 董事、监事、高管 | 0 | 0.00% | 162,500 | 0.68% |
| | 核心员工 | 0 | 0.00% | 0 | 0.00% |
| 有限售条件的股份 | 有限售股份总数 | 20,000,000 | 100.00% | 20,487,500 | 85.99% |
| | 其中：控股股东、实际控制人 | 13,967,532 | 69.84% | 13,967,532 | 58.63% |
| | 董事、监事、高管 | 829,596 | 4.15% | 1,151,177 | 4.83% |
| | 核心员工 | 0 | 0.00% | 0 | 0.00% |
| 总股本 | | 20,000,000 | - | 23,825,000 | - |
| 股东总数 | | 14 | | | |

2.3 前 10 名股东持股情况表

单位：股

| 序号 | 股东姓名 | 股东性质 | 期初持股数 | 期内增减 | 期末持股数 | 期末持股比例 | 限售股份数 | 无限售股份数 | 质押或冻结的股份数 |
|----|--------------------|---------|------------|-----------|------------|--------|------------|-----------|-----------|
| 1 | 郑利嘉 | 境内自然人 | 6,983,766 | 0 | 6,983,766 | 29.31% | 6,983,766 | 0 | 0 |
| 2 | 殷玉麒 | 境内自然人 | 6,983,766 | 0 | 6,983,766 | 29.31% | 6,983,766 | 0 | 0 |
| 3 | 上海鸿立华享投资合伙企业(有限合伙) | 境内非国有法人 | 1,930,001 | 1,447,500 | 3,377,501 | 14.18% | 1,930,001 | 1,447,500 | 0 |
| 4 | 苏州六九投资咨询有限公司 | 境内非国有法人 | 2,364,271 | 0 | 2,364,271 | 9.92% | 2,364,271 | 0 | 0 |
| 5 | 熊芳 | 境内自然人 | 663,677 | 650,000 | 1,313,677 | 5.51% | 1,151,177 | 162,500 | 0 |
| 6 | 上海臻皓投资合伙企业(有限合伙) | 境内非国有法人 | 500,001 | 0 | 500,001 | 2.10% | 500,001 | 0 | 0 |
| 7 | 中信证券股份有限公司 | 境内非国有法人 | 0 | 400,000 | 400,000 | 1.68% | 0 | 400,000 | 0 |
| 8 | 兴业证券股份有限公司 | 境内非国有法人 | 0 | 400,000 | 400,000 | 1.68% | 0 | 400,000 | 0 |
| 9 | 当涂鸿新文化产业基金(有限合伙) | 境内非国有法人 | 0 | 375,000 | 375,000 | 1.57% | 0 | 375,000 | 0 |
| 10 | 北京四月星空网络技术有限公司 | 境内非国有法人 | 338,601 | 0 | 338,601 | 1.42% | 338,601 | 0 | 0 |
| 合计 | | | 19,764,083 | 3,272,500 | 23,036,583 | 96.68% | 20,251,583 | 2,785,000 | 0 |

2.4 公司与控股股东、实际控制人之间的产权及控制关系的方框图。



三、管理层讨论与分析

3.1 报告期内经营情况回顾

1、公司依 2016 年度经营计划，一方面继续坚持以客户需求为目标、市场需求为导向，专注于主营业务的拓展与稳健、持续地发展，另一方面进一步完善经营管理体系，加大原创作品的创意和投入、高端人才的引进。目前公司员工情绪高涨，项目有序推进，整体发展势头强劲。报告期内公司销售收入实际完成 35,327,050.07 元，同比上升 61.46%，但由于引进高端人才导致人员工资上涨以及差旅费等费用的增长，使得公司 2016 年度尚未盈利。

2、2016 年公司继续参与制作了由央视动画和捷克小鼯鼠公司联合打造的动画片《熊猫与鼯鼠》，该动画项目也是国家主席习近平牵头的中捷两国重点合作项目之一；制作完成了由湖南卫视发行的《爸爸去哪儿 2》以及腾讯游戏 15 年主推的动画项目《Ai-toy》等电视系列片，现已在媒体上播放；还有参与制作了《少年锦衣卫》等一系列优秀的动画系列片。

3、2016 年公司执行的自主 IP 产品有《太乙仙魔录》、《星际炮兵团》、《幻想家小美》。

4、公司基于成熟的 CG 技术，进行了引擎优化、动作捕捉等实用技术、以及虚拟现实等新兴技术领域进行了积极拓展和尝试，技术研发会持续投入，并导致管理成本的增加，但长期来看可以提升业务效率，降低成本，以及增加公司自主知识产权、拓展业务领域。公司在 2015 年成立的技术研发小组，继续着重于对技术的研发和升级，保证公司在行业内的竞争力。公司技术研发组采用大量 GPU 渲染方式来进行电影电视作品的制作。相对于传统渲染方式，GPU 渲染技术可以使中后期渲染速度大幅提升，缩短制作周期。目前公司在 VR 领域已经在场景构建、人机交互等取得了技术突破，并基于第三方技术平台进行 VR 广告、实景体验、游戏互动等商业化实践。同时引擎技术的研发现已取得初步成效，该技术研发成功后可使制作中前期效率提到大幅提升。

3.2 竞争优势分析

1、公司主要竞争优势

(1) 人才与技术优势公司不仅有国际一流的策划创意人才，还拥有技术精湛制作团队，公司在动画制作各个环节的

技术得到海内外客户的充分认可，所开发的动画产品已经完全达到国际化标准，在国内处于行业领先地位。团队和人才的优势是公司的主要竞争优势之一。

(2) 资源与渠道优势在资源方面，公司的股东方华闻传媒和四月星空分别拥有漫友、漫画岛和有妖气等国内顶级的

漫画 IP 平台，为公司的动画化业务提供了强大的 IP 支持，同时由于公司拥有较强的制作能力，公司也于第三方平台如腾讯动漫腾讯游戏等建立了合作关系，目前公司通过买断或者联合投资等方式储备了“太乙仙魔录”、“星 STAR”、“流氓兔”等知名 IP，这都为公司业务后续开展提供了较强的内容储备。

（3）盈利模式优势

现阶段公司主要分为动画制作服务和原创动画业务两个类型。在动画制作业务方面，由于公司动画制作能力强，具有多部动画大电影的制作经验，目前公司多为提供高端动画制作服务，议价能力较强，业务收入稳定性高、持续能力强。同时公司也在动画原创业务方面进行了不断的投入，依托自身的创意制作能力和对市场把控的经验，结合知名 IP 动画化，进而通过动画方式放大原有作品的影响力，最终通过游戏、真人影视、玩具等延伸市场盈利。

2、公司主要竞争劣势

（1）资金需求较大

原创动画是公司的核心经营项目，动漫行业具有资金投入大、回报周期长、投资风险高、回报收益高的特点。公司原创品牌的打造需要持续推出系列原创动画作品，动画的创作、制作对资金的需求较大，公司作为轻资产行业，融资渠道有限。

3.3 经营计划或目标

2017 年，公司将坚持动画制作业务的稳定发展，同时将在原创 IP 的商业运营上全面发力。

1、原创动画方面

公司自主孵化的原创 IP《太乙仙魔录之灵飞纪》第二季将于 2017 年 4 月 25 日开播，和 PPTV 合作开发的太乙仙魔录游戏也将于 2017 年上线。同时，公司于 2017 年一季度签下重磅 IP 流氓兔，取得游戏、玩具、快消品等多种品类授权，未来将推出流氓兔动画剧集和动画电影。除此之外，公司还有《哪吒降世》《炮炮兵》等多个动画电影项目在筹备中。

2、动画制作方面

公司将优化制作团队结构，加大研发投入，持续提升设备和技术的先进性，继续提高制作水准，保证动画制作业务维持稳定增长态势。

3、人才培养方面

加大高端人才引进力度，建立健全员工培训体制，以培养优秀专业人才目标、依据市场实际需求有战略地安排人员岗位，同时制定规范化的人才激励机制，促进人才专业能力的不断提升。

四、涉及财务报告的相关事项

4.1 与上年度财务报告相比，会计政策发生变更：根据财政部关于印发《增值税会计处理规定》的通知（财会[2016]22 号）的相关规定，全面试行营业税改征增值税后，“营业税金及附加”科目名称调整为“税金及附加”科目，该科目核算企业经营活动发生的消费税、城市维护建设税、资源税、教育费附加及房产税、土地使用税、车船使用税、印花税等相关税费；利润表中的“营业税金及附加”项目调整为“税金及附加”项目。本公司房产税、土地使用税、车船使用税、印花税等相关税费原在管理费用中列示，自 2016 年 5 月 1 日开始在本科目列示。

4.2 本年度内未发生重大会计差错更正。

4.3 与上年度财务报告相比，财务报告合并范围未发生变化。

4.4 年度财务报告被会计师事务所出具标准无保留意见的审计报告。

公告编号：2017-004

苏州舞之动画股份有限公司

2017 年 4 月 26 日