
股票简称：德艺文创

股票代码：300640

德艺文化创意集团股份有限公司

Profit Cultural & Creative Group Co.,Ltd.

（福州市鼓楼区五四路 158 号环球广场 1701 单元）



2022 年度以简易程序向特定对象发行股 票募集资金使用可行性分析报告

二〇二二年三月

一、本次募集资金的使用计划

本次以简易程序向特定对象发行股票拟募集资金总额不超过 13,461.72 万元（含 13,461.72 万元），扣除发行费用后的净额拟投入如下项目：

单位：万元

序号	项目名称	项目总投资	拟投入募集资金
1	新媒体运营及数字化展示中心建设项目	10,961.72	10,961.72
2	补充流动资金	2,500.00	2,500.00
	合计	13,461.72	13,461.72

在本次发行募集资金到位之前，公司将根据项目进度的实际情况以自有资金、银行贷款等方式自筹资金进行先期投入，并在募集资金到位后按照相关法规规定的程序置换前期投入。若本次发行实际募集资金净额不足以支付前述款项，其不足部分，公司将通过自筹资金方式解决。

二、本次募集资金投资项目基本情况

（一）新媒体运营及数字化展示中心建设项目

1、项目实施主体

本项目实施主体为德艺文化创意集团股份有限公司，建设地点位于福州。

2、本项目建设内容

公司拟通过本次发行募集资金投资建设新媒体运营及数字化展示中心，本项目包含三部分内容：（1）数字化展示中心；（2）短视频及直播间建设；（3）文创体验馆。

数字化展示中心主要是公司利用先进的数字科技技术打造数字化样品展示空间，建设内容主要包括投入数字展示系统、企业数据可视化系统等，搭建涵盖互动飞屏、数字沙盘、数字会议室等多种数字化展示应用展厅。同时，投入线上样品间展示系统、VR 设计辅助软件等软硬件设备，构建一站式、全场景、低成本、可持续运营的线上展会云平台，实现展厅“云展示”、“云直播”、“预约洽谈”等功能。通过建设该项目，不仅能打破公司通过传统展厅向客户展示产品在时间

和空间上的限制，而且借助 VR 设备以及云会议等相关系统，客户可实现远程沉浸式选样以及设计创意的实时沟通，能大大提升公司在新冠肺炎疫情常态化形势下的境内外业务开展效率。

短视频及直播间建设主要是根据不同客户群体及产品，新建不同风格、不同功能的实体直播间和短视频制作间。同时，紧跟行业发展趋势，引进先进的直播软硬件设备，打造虚拟直播间，与专业技术团队合作，根据公司产品及业务特点开发打造虚拟主播，创新线上营销手段，拉动业务增长。

文创体验馆主要是规划打造潮玩盲盒售卖区、VR 体感游戏体验区、动漫 IP 互动体验区以及 4D 动感电影体验馆等场景内容，引进专业人才进行 IP 相关桌游、互动游戏开发，打造互动场景，让消费者更直观的理解公司研发创意以及 IP 形象所蕴含的深层次文化内涵，扩大公司品牌及 IP 的影响力。

3、项目投资概况

本项目总投资金额为 10,961.72 万元，拟使用募集资金 10,961.72 万元，投资构成如：

序号	项目	投资总额（万元）	募集资金投入额（万元）	占比
1	场地装修	5,330.06	5,330.06	48.62%
2	软硬件购置	4,375.83	4,375.83	39.92%
3	人员及其他	946.25	946.25	8.63%
4	铺底流动资金	309.58	309.58	2.82%
	项目总投资	10,961.72	10,961.72	100.00%

4、项目建设涉及的政府报批情况

本项目的备案及环评手续正在与主管部门沟通办理中。

5、项目预期收益

如本次募集资金投资项目顺利实施，经测算项目实施后预计税后内部收益率为 15.55%，预期效益良好。

6、项目建设周期

本项目建设周期预计为 24 个月。

（二）补充流动资金

公司拟将本次募集资金中的 2,500.00 万元用于补充流动资金，增强资金实力以支持公司业务的持续发展。

三、本次发行的背景和目的

（一）本次发行的背景

1、国家对文化创意产业的长远发展提供了政策支持

根据国家统计局颁布的《文化及相关产业分类（2018）》，公司类别属于“创意设计服务”中的“专业设计服务”。文化创意产业是经济、文化、技术等相互融合的产物，具有高度的融合性、较强的渗透性和广泛的辐射力，不仅能带动关联产业、促进区域经济发展，还可以辐射到社会各个方面，提升人民群众的文化素质，因此发展文化创意产业对实现中华民族的伟大复兴具有重要的战略意义。党的十九大报告中已经明确指出“要坚定文化自信，推动社会主义文化繁荣兴盛”。为此，国家推出了一系列的政策支持文化创意产业的长远发展。

发布时间	文件名称	相关内容
2021 年 5 月	《“十四五”文化产业发展规划》	坚持以创新驱动文化产业发展，落实文化产业数字化战略，促进文化产业“上云用数赋智”，推进线上线下融合，推动文化产业全面转型升级，提高质量效益和核心竞争力。 强调顺应数字产业化和产业数字化发展趋势，深度应用 5G、大数据，云计算、人工智能、超高清、物联网、虚拟现实，增强现实等技术，推动数字文化产业高质量发展，培育壮大线上演播、数字创意、数字艺术、数字娱乐，沉浸式体验等新型文化业态。
2021 年 4 月	《“十四五”文化和旅游科技创新规划》	围绕实施文化产业数字化战略，以科技创新提升文化生产和内容建设能力，提高文化产业数字化、网络化、智能化发展水平。——开展云展览、云娱乐、线上演播、数字艺术、沉浸式体验等新兴业态的内容生成、定制消费、智慧服务和共治管理的关键技术研究，支持新形态数字艺术关键技术与工具研制，培育数字文化产业新业态。

发布时间	文件名称	相关内容
2021年3月	《中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和2035年远景目标纲要》	实施文化产业数字化战略,加快发展新型文化企业、文化业态、文化消费模式,壮大数字创意、网络视听、数字出版、数字娱乐、线上演播等产业。推进沉浸式视频、云转播等应用。实施文化品牌战略,打造一批有影响力、代表性的文化品牌。积极发展对外文化贸易,开拓海外文化市场,鼓励优秀传统文化产品和影视剧、游戏等数字文化产品“走出去”,加强国家文化出口基地建设
2020年11月	《文化和旅游部关于推动数字文化产业高质量发展的意见》	顺应数字产业化和产业数字化发展趋势,实施文化产业数字化战略,加快发展新型文化企业、文化业态、文化消费模式,改造提升传统业态,提高质量效益和核心竞争力,健全现代文化产业体系。 深刻把握数字文化内容属性,加强原创能力建设,创造更多既能满足人民文化需求、又能增强人民精神力量的数字文化产品。培育和塑造一批具有鲜明中国文化特色的原创IP,加强IP开发和转化,充分运用动漫游戏、网络文学、网络音乐、网络表演、网络视频、数字艺术、创意设计等产业形态,推动中华优秀传统文化创造性转化、创新性发展,继承革命文化,发展社会主义先进文化,打造更多具有广泛影响力的数字文化品牌。 支持面向行业通用需求,建设数据中心、云平台等数字基础设施,完善文化产业“云、网、端”基础设施,打通“数字化采集—网络化传输—智能化计算”数字链条。
2020年9月	《国务院办公厅关于以新业态新模式引领新型消费加快发展的意见》	引导实体企业更多开发数字化产品和服务,鼓励实体商业通过直播电子商务、社交营销开启“云逛街”等新模式
2019年12月	《中华人民共和国文化产业促进法(草案送审稿)》	国家将促进文化产业发展纳入国民经济和社会发展规划,并制定促进文化产业发展的专项规划,发布文化产业发展指导目录,促进文化产业结构调整和布局优化。国家鼓励文化产业与科技及其他国民经济相关产业融合发展,拓展文化产业发展广度和深度,发挥文化产业在国民经济和社会发展中的重要作用。 国家积极推动创意设计服务业发展,丰富创意设计文化内涵,促进创意设计产品的交易和成果转化,提升制造业和现代服务业的文化含量和附加值。
2019年11月	《产业结构调整指导目录(2019年本)》	文化创意设计服务、工业设计被列为“对经济社会发展有重要促进作用,有利于人民美好生活需要和推动高质量发展”的鼓励类项目

发布时间	文件名称	相关内容
2019年8月	《国务院办公厅关于进一步激发文化和旅游消费潜力的意见》（国办发[2019]41号）	鼓励文创产品开发与经营，拓宽文创产品展示和销售渠道。引导文化企业和旅游企业创新商业模式和营销方式。
2019年2月	《关于培育发展现代化都市圈的指导意见》（发改规划[2019]328号）	以科技研发、工业设计、金融服务、文化创意、商务会展等为重点发展生产性服务业，推动服务业与制造业深度融合，形成以现代服务经济为主的产业结构，推动中心城市产业高端化发展。

2、国家大力支持企业在产品设计、营销等环节与数字技术的融合发展

我国始终将科技创新摆在发展的重要位置，积极推动科技强国建设，出台系列政策支持企业在产品研发设计、营销等环节与虚拟现实、增强现实、数字孪生等数字科技进行融合，促进企业的高效发展。

发布时间	文件名称	相关内容
2022年1月	《“十四五”数字经济发展规划》	深化人工智能、虚拟现实、8K 高清视频等技术的融合，拓展社交、购物、娱乐、展览等领域的应用，促进生活消费品质升级
2021年1月	《基础电子元器件产业发展行动计划（2021-2023年）》	引导国内软件企业开发各类电子元器件仿真设计软件，鼓励使用虚拟现实、数字孪生等先进技术开展工业设计，提高企业设计水平
2020年11月	《关于推进对外贸易创新发展的实施意见》	充分运用第五代移动通信（5G）、虚拟现实（VR）、增强现实（AR）、大数据等现代信息技术，支持企业利用线上展会、电商平台等渠道开展线上推介、在线洽谈和线上签约
2020年6月	《关于进一步促进服务型制造发展的指导意见》	综合利用 5G、物联网、大数据、云计算、人工智能、虚拟现实、工业互联网等新一代信息技术，建立数字化设计与虚拟仿真系统，发展个性化设计、用户参与设计、交互设计，推动零件标准化、配件精细化、部件模块化和产品个性化重组

3、我国文化及相关产业稳步增长，市场前景广阔，发展潜力巨大

2021年6月，文化和旅游部发布《“十四五”文化产业发展规划》，提出“加快发展新型文化业态、改造提升传统文化业态，包括培育壮大线上演播、数字创意、数字艺术、数字娱乐、沉浸式体验等新型文化业态，强化科技在演艺、娱乐等传统文化行业的应用”。随着 5G、VR/AR/MR、云计算等信息技术在文化领域的应用渗透，以及文化与科技、旅游等产业的深度融合，文化产业新业态、新模

式不断涌现，产业规模持续扩张。根据国家统计局的数据，近年来我国文化及相关产业增加值以及占 GDP 的比重连年增长，产业增加值由 2015 年的 27,235 亿元增长至 2020 年的 44,945 亿元，占 GDP 的比重由 2015 年的 3.97% 增长至 2020 年的 4.43%。

虽然我国文化及相关产业保持稳步增长，但目前占 GDP 的比重仍处于较低水平，与美国日本等发达国家相比仍有一定差距。随着我国经济实力的不断提升，居民消费结构升级，文化及相关产业将迎来广阔的发展空间，有着巨大的发展潜力。

4、疫情常态化下文创企业数字化进程提速

2020 年爆发的全球性新冠肺炎疫情对整个文创产业造成了直接的冲击影响，企业在创意设计、产品展示等方面与客户的沟通效率降低，如何实现与客户之间高效的远程沟通，提升运营管理效率，并对外展示良好企业文化及形象，成为公司亟待解决的难题。目前全球新冠肺炎疫情呈常态化，在国家政策、人工智能、数字孪生技术、虚拟现实/增强现实技术等多方因素的驱动下，文创企业数字化升级已成为趋势。

利用较为成熟的数字化技术，文创企业在创意设计方面，可将艺术动态化，将创作者的构思打造成为看得见的虚拟物体和环境，大幅提升表现力；在产品展示和客户体验方面，利用 VR/AR/MR 等相关技术，通过沉浸式体验，有效增加顾客对在线商品的感知度、提升在线商品信息的准确性。

（二）本次发行股票的目的

1、增强客户体验，提升经营效率

公司是一家文创家居用品整体供应商，产品主要销往欧洲、美洲、大洋洲等全球 100 多个国家，是国内主要的文化创意家居用品出口商之一。受新冠肺炎疫情的影响，全球人员流动受到影响，企业在日常经营过程中与境外客户面对面的沟通难度加大，而传统的照片或视频等方式难以全面反映公司产品的色调、规格等特征，通过本次发行募集资金打造数字化展厅，利用数字孪生、VR/AR/MR 等技术建立数字化样品库和展厅，打破时间、空间的障碍，在有限的空间内随时

随地向海内外客户展示公司的产品和服务，为其提供身临其境的体验，提升公司整体经营效率。

2、紧抓行业发展机遇，拓展新的营销渠道，拉动业务增长

依托在表现力及传播力等方面的优势，短视频和直播营销方式逐渐受到消费者和各大品牌主的青睐，短视频和直播行业市场规模也快速发展，成为产品营销的重要渠道。根据中国互联网络信息中心发布的第 48 次《中国互联网络发展状况统计报告》，截至 2021 年 6 月，我国电商直播用户规模为 3.84 亿人，同比增长 7,524 万，占网民整体的 38%；短视频用户规模达 8.88 亿人，占网民整体的 87.8%。

公司本次募集资金拟进一步投资建设短视频制作间及直播间，根据不同客户群体及产品类别，搭建不同风格、不同功能的直播间和短视频制作间，同时结合新兴数字技术打造虚拟主播，进一步强化公司在直播领域的业务能力，实现收入的进一步增长。

3、打造线下文创体验馆，实现线上线下业务联动，进一步增强公司产品的市场影响力

线下文创体验馆是品牌在线下抓住消费者眼球的关键，其可将线上社群线下化，将虚拟 IP 实体化，有助于提升粉丝忠诚度，同时在生动的情境下，消费者对于品牌的联想度及好感度都将进一步提升。

本次募集资金将投资打造潮玩盲盒售卖区、VR 体感游戏体验区、动漫 IP 互动体验区以及 4D 动感电影等线下文创体验项目，同时引入专业技术人才开发 IP 相关桌游、互动游戏，通过打造沉浸式体验环境、升级互动形式、定制 IP 场景等多种方式，最大程度丰满公司产品的展示效果，提升消费者购买意愿，增强公司产品的传播力和影响力。

4、补充流动资金，增强资本实力，促进公司健康发展

随着公司业务布局的不断完善，公司业务规模快速增长，流动资金需求也不断增加。通过本次发行补充流动资金，可以更好的满足公司业务迅速发展所带来的资金需求，为公司未来经营发展提供资金支持，从而巩固公司的市场地位，提

升公司的综合竞争力，为公司的健康、稳定发展夯实基础，促进公司健康发展。

四、本次募集资金投资项目的必要性和可行性分析

（一）项目实施的必要性

1、疫情常态化对公司业务开展提出了新的要求，数字化转型成为必然

公司是一家面向全球的文创家居用品整体供应商，始终坚持文化及品牌“走出去”的战略路线，通过多年的业务拓展，当前公司产品远销全球五大洲 100 多个国家，已发展成为国内主要的文化创意家居用品出口商之一。自 2020 年初爆发的全球新冠肺炎疫情目前仍未结束，疫情防控已成常态化，公司与境外客户的面对面沟通减少，各类展会举办数量也同时减少，这极大的限制了公司业务的发展。

通过实施本项目，公司将利用数字孪生、AR/VR/MR 等技术打造数字化样品库，搭建数字化展厅，打破时间、空间的界限，在有限的空间内随时随地向海内外客户展示公司的产品和服务，为其提供身临其境的体验。这一方面提高与客户的远程沟通效率，及时响应客户需求，同时还能更好的提升公司形象以及品牌知名度。

2、紧抓新媒体快速发展带来的行业发展机遇，完善产品营销渠道

公司目前的业务拓展主要以参加展会、主动推介等线下渠道为主，而且主要以海外市场为主，线上渠道和国内市场的布局还较为薄弱，需进一步完善。目前国内短视频、直播等新兴媒体发展极为迅速，根据中国互联网络信息中心发布的第 48 次《中国互联网络发展状况统计报告》，截至 2021 年 6 月，我国电商直播用户规模和短视频用户规模分别达到了 3.84 亿人和 8.88 亿人，这为公司拓展国内市场和线上渠道提供了巨大的发展机遇。

通过实施本项目，公司将新建短视频制作间和直播间，扩充线上营销渠道，增强市场影响力。

3、有利于提升消费者对公司品牌及 IP 的认知度，增强公司核心竞争力

自成立以来，公司始终坚持“文化资源创意化、创意设计产品化、产品销售

产业化”的业务理念，立足于海内外文化，将历史遗迹、建筑园林、文物珍宝、名山大川、民俗风情、影视动漫等文化元素，融合当季流行潮流趋势，借助专业的研发设计团队，将设计与创意应用于家居用品以及潮流玩具，但单纯的产品对创意设计及其所内涵的文化诠释程度较为有限，不利于激发消费者对公司品牌和 IP 的联想度。

本次募投项目将以公司丰富的创意设计以及自主 IP 为基础，打造包含盲盒售卖机、桌游、VR 体感互动游戏等内容的线下文创体验馆，利用场景式营销手段，让消费者充分理解每款产品、每个创意所蕴含的深层次文化内涵，激发用户潜在需求，形成情感共鸣，提升消费者对公司品牌以及 IP 的认知度和忠诚度，增强公司核心竞争力。

4、为公司业务的快速增长提供流动资金，增强抗风险能力

报告期内，公司业务规模保持增长趋势，营业收入分别为 61,613.21 万元、56,029.69 万元以及 80,670.12 万元，年均增长率为 17.46%。随着公司不断加强线上线下销售渠道的建设以及经营战略的持续推进，公司营运资金压力也会增加，迫切需要填补因业务规模扩大带来的流动资金缺口。通过本次募集资金补充流动资金，将为公司未来业务发展打下坚实的基础。

同时，公司在经营过程中还面临着宏观经济形势、新冠肺炎疫情、市场环境以及各国政策变化等多种风险，通过本次发行补充流动资金，可以进一步充实公司资金实力，提高公司抵御风险的能力。

（二）项目实施的可行性

1、项目符合国家产业政策导向，具备良好的政策环境

近年来，国家频繁出台支持文化产业和专业化设计服务细分行业发展的政策，以鼓励和促进文化产业与科技行业及上下游产业融合发展、为经济转型和社会发展注入文化活力。2021 年 5 月，文化和旅游部发布《“十四五”文化产业发展规划》，提出到 2025 年，文化产业规模持续壮大，文化及相关产业增加值占国内生产总值比重进一步提高，对国民经济增长的支撑和带动作用得到充分发挥；并在文化产业创新发展方面，提出顺应数字产业化和产业数字化发展趋势，深度

应用 5G、大数据、云计算、人工智能、超高清、物联网、虚拟现实、增强现实等技术，推动数字文化产业高质量发展，培育壮大线上演播、数字创意、数字艺术、数字娱乐、沉浸式体验等新型文化业态，同时促进数字文化与社交电商、网络直播、短视频等在线新经济结合。

本次募集资金投资项目是在公司现有文化创意产品业务的基础上，充分运用虚拟现实、增强现实、数字孪生、全息投影等数字化技术，积极推进公司业务与网络直播、短视频等新模式的结合，同时开发数字化展厅、沉浸式线下文创体验馆等新业态，助力公司业务发展，因此项目建设符合国家现有政策导向，具备良好的宏观政策环境。

2、消费升级拉动文化需求，市场前景广阔

近年来，我国居民消费结构持续改善，逐步由生存型消费向发展型消费升级，由物质型消费向服务型消费升级，由传统型消费向新型消费升级。而随着居民文化消费水平的不断提高，其对于文化产品和服务的需求将进一步提升，根据国家统计局的数据，我国文化及相关产业增加值始终保持稳定的增长态势。

同时，随着直播、短视频等新营销模式的快速崛起，其强大的表现力和传播力为文化产业带来了新的发展机遇及增长空间。未来，在国家政策支持、消费升级带动、技术进步驱动等多方有利因素的共同作用下，文化产业规模有望继续保持增长趋势，为本项目的实施提供广阔的市场空间。

3、数字技术渐趋成熟，为项目实施奠定了基础

当前以人工智能、云计算、大数据、虚拟现实、数字孪生等为代表的新技术快速发展，为各行业实现创新发展提供基础技术支持，如虚拟现实技术领域，自 2018 年我国工信部发布《关于加快推进虚拟现实产业发展的指导意见》以来，我国虚拟现实产业快速发展，核心技术不断突破，产品供给日益丰富，应用生态持续创新，已形成较为完整的虚拟现实产业链条。

本次募集资金投资项目中公司将通过运用 VR/AR/MR、数字孪生、全息投影等数字技术打造数字化样品库以及数字化展示中心，同时与专业技术团队合作，利用人工智能等相关技术打造虚拟主播，实现公司业务的数字化升级，相关

数字技术的渐趋成熟将为本次项目提供坚实的技术基础，保障项目顺利落地实施。

4、公司拥有成熟的专业管理团队，保障项目高效运行

公司一贯秉持“创新引领、传承文化、品质家居、缔造生活”的经营理念，始终致力于成为“全球文创家居用品整体供应商”。通过多年的经营，已经在企业内部建立了规范的现代企业管理体系，并组建了一支高素质、高水平的职业化经营管理团队，主要经营管理人员拥有丰富的专业知识和较强的管理技能，对行业发展有着深刻的了解和认识，对市场需求的变化有着前瞻性的把握能力。同时，公司始终高度重视人才引进及培养工作，持续加大人才引进力度，引入了一批在行业内从业多年的专业开发、设计、运营、推广的人才，具备较强的业务能力。

现代化的管理体系以及专业的管理团队为本项目的实施和运营提供了切实保障。

五、本次发行对公司的影响

（一）本次发行对公司经营管理的影响

本次发行募集资金投资项目符合国家相关产业政策及公司战略发展方向，具有良好的市场发展前景和经济效益。本次发行股票募集资金投资项目的顺利实施，能够巩固公司业务模式的竞争优势，有利于促进公司现有业务的转型升级，提升产品竞争力，打造新的利润增长点；项目的顺利实施也有利于公司拓展产品销售渠道，提高公司的市场地位和品牌影响力，进而提高公司整体竞争实力和抗风险能力。

（二）本次发行对公司财务状况的影响

本次发行完成后，公司的总资产、净资产规模将同时增加，资产负债率水平将有所下降，进一步优化资产结构，提升公司资产质量，改善公司财务状况，降低财务风险；本次募集资金到位后，公司通过筹资活动产生的现金流量将增加，资金实力将得到明显提升，有利于增强公司抵御财务风险的能力，满足公司的发展需求，增强未来的持续经营能力。同时，本次募集资金投资项目实施后，公司

的主营业务进一步完善升级，随着募集资金使用效益的逐步产生，公司的营业收入规模及利润水平也将有所提升，进而优化公司的财务状况。

六、募集资金投资项目可行性分析结论

综上所述，董事会认为本次募集资金投资项目符合国家产业政策及公司发展战略，契合行业发展趋势，具有良好的发展前景和经济效益。本次募投项目的实施有利于公司经济效益的提高，并将进一步增强公司核心竞争力，提升公司经营业绩和公司价值，从而提高股东回报，有利于公司的长期可持续发展。因此，本次发行股票募集资金拟投资项目符合本公司及本公司全体股东的利益，是切实可行的。

德艺文化创意集团股份有限公司

董事会

2022年3月18日