

甘肃省大学生创新创业训练计划

项目申报表

(创业训练和创业实践项目)

推荐学校：西北师范大学（盖章）

项目名称：忆敦煌

项目类型：创业训练项目
创业实践项目

团队名称：忆敦煌课题组

项目负责人：毕雪莹

项目所属一级学科：新闻传播学类

联系电话：17393164453

指导教师：慕小军

联系电话：13919809596

申报日期：2019年4月25日

甘肃省教育厅 制

项目名称		忆·敦煌							
校拨经费（万元）		1.00		参与学生人数		4			
项目实施时间		起始时间：2018年11月			完成时间：2019年11月				
项目负责人	姓名	毕雪莹		性别	女		成绩排名	2/32（名次/专业人数）	
	学院、专业、班级	传媒学院 2016级播音与主持艺术1班							
	身份证号码	130531199701153280				学号	201656040101		
	联系方式	13223286988				电子邮箱	Bixueyingwork@163.com		
指导教师	姓名	职称、职务		所在学院			联系电话		
	慕小军	创新创业学院 常务副院长		西北师范大学			13919809596		
指导教师	指导过的创业类竞赛（未指导过的填无） 2018年7月荣获人力资源和社会保障部第三届中国创意甘肃赛区荣获一等奖、全国总决赛获得优秀奖 2018年7月获人力资源和社会保障部第三届中国创意甘肃赛区总选拔赛省级优秀创业创新项目称号 2018年11月兰州银行杯荣获二等奖 2018年创青春全国大学生甘肃赛区荣获特等奖 2018年互联网+大学生创新创业甘肃赛区荣获铜奖 2018年在西北师范大学第八届全国大学生电子商务“创新、创意及创业”挑战赛中荣获特等奖								
创业团队人员信息	姓名	性别	学院专业	学号	联系电话	工作分工			
	畅东兴	男	动画	201481030103	17393164453	项目对接			
	常新凯	男	动画	201481030102	17393164452	产品设计			
	唐青松	男	动画	201481030111	18393885839	市场销售			
	毕雪莹	女	播音主持	201656040101	13223286988	宣传推广			
项目简介（80-120字）	项目基于敦煌相关的壁画故事，完成了《睽子本生》等动画创作，具有敦煌特点的文创产品，让动画故事为文创产品注入灵魂。顾客在购买文创产品的同时可了解图案故事，意义等。使得产品发挥传承弘扬优秀传统文化的使命，是包含动画在内的其他作品成为真正有灵魂的文化创意产品。								

<p>项目 优势 总结</p>	<p>对于敦煌，是我们团队很熟悉的地方，我们在敦煌研读三年，在莫高窟从事志愿讲解员工作两年，对与壁画故事相对比较了解。并且和莫高窟达成了合作意向。</p> <p>敦煌壁画故事有 200 多个故事，而目前完成的超不过百分之五，这对于我们来说是一个前景非常广阔的市场。针对莫高窟壁画的动画创作，在大量查阅相关资料并对国内较为知名的几部敦煌题材的动画片后发现，敦煌未被发掘的资源还有很多，其中不乏一些经典的经变画，佛教史迹画，以及内容丰富的本生故事，佛传故事等。以下是笔者整理的敦煌题材的动画片，并总结其特点，优点及不足。</p> <p>因此，本项目以打造敦煌壁画故事为题材，将壁画故事以动漫的方式进行展现，既是一种文化题材的表现，还可供人们娱乐，往往可缓解成年人及少年心理的紧张与压力。此外敦煌动漫既可以提升青少年对于审美的提升，又可以提高对民族文化的热爱。即可增加他们多我国传统文化的了解，也可以促进他们对我们传统文化产生浓厚的兴趣。</p>
<p>一、项目介绍（1 行业背景 2 产品或服务特色 3 商业模式/赢利模式等）</p>	
<p>1. 行业背景</p> <p>随着社会的日益发展，人民生活水平的日渐提高，假期旅行的人次在逐年增长。二十一世纪以来，新兴产业正在处于高速发展阶段，旅游行业和电影电视行业更是呈现出一种直线上升的趋势，而文创产品更是旅游行业不可或缺的产业。本公司为响应市场需求，投身于动画短片和相关文创产品的创作中。</p> <p>敦煌莫高窟作为西北地区最具影响力的旅游景区，近年来到莫高窟旅行的人次更是在飞速增长，在旅游旺季，甚至出现了一票难求的状况。而有关敦煌的文创产品大多还处于复制粘贴的初级阶段。我们睽子本生文化科技有限公司在制作文创产品时，以动画片为先锋，制作、打造敦煌壁画中宣扬仁、义、礼、智、孝的壁画故事情节。近而再创作相关的文创产品，让人们在购买文创产品的同时，了解壁画故事。宣扬传统美德，传承敦煌文化。</p> <p>2、产品/服务特色</p> <p>(1) 启蒙教育的作用</p> <p>本项目以打造敦煌壁画故事为题材，将壁画故事以动漫的方式进行展现，既是一种文化题材的表现，还可供人们娱乐，往往可缓解成年人及少年心理的紧张与压力。</p> <p>将敦煌壁画故事以动漫的形式出现在青少年儿童的生活中，既可以增加他们多我国传统文化的了解，也可以促进他们对我们传统文化产生浓厚的兴趣。</p> <p>(2) 动画文创产品</p> <p>我们要做的是什，我们要将动画以一种新的方式进行表现，动画所利用的表现形式。项目中使用了两种二维的表现形式，两种三维表现形式，分别是：泥板手绘，数绘，AE 三维摄像机和搭配 vary 渲染器的 3D Max。课题中不但尝试将二三维进行结合，而且对于二维动画的制作方法，选用素材进行了一定的创新型组合。例如，将传统泥板手绘与计算机数字绘画进行结合。具体的结合方法，多选用蒙太奇进行衔接和穿插，并有少部分利用特效中和并衔接。</p> <p>构成——采用“文创+影视动漫”让文创不孤单</p> <p>现在的文创常会出现因为好看才买的现状，现有敦煌文创，大多是“拿来”主义，方法大多是图案的重构与重绘，很少有人静下醒来深挖敦煌的故事，敦煌壁画背后的故事。本项目前期，会制作敦煌相关的，不为人熟知的壁画故事如《睽子本生》的故事，然后在开发相关的文创产品，让动画故事注入文创产品。顾客在购买同批次的文创产品之后还可以通过流媒体了解图案的历史，发展以及背后的故事。使得文创产品真正发挥传承弘扬优秀传统文化的使命。</p>	

表现形式与材料——浓浓敦煌情，纯纯敦煌味

我们将以敦煌艺术文化为背景，运用中国传统绘画技法把敦煌传统艺术文化用最为传统的方式复刻，呈现富有敦煌特色，敦煌文化的艺术作品。我们保证继承传承古人技法的同时，创新材质，使得泥板画、微缩洞窟便于运输、方便展陈又不失传统的味道。

泥板画制作需经历 17 个工序，和莫高窟的绘画基底无原则上差异。由于知识产权的原因，这里不便提及。

3、商业模式/赢利模式

(1) 建立大众群体的中高端创意产品市场：

面对市场竞争，敦煌《睽子本生》文创，突出品牌的独创性，明确大众市场为服务对象，提供高度整合的产品服务策略。

在文创现阶段的竞争市场中，产品大多质量中下，价格低廉。项目组推出的“睽子高端”，能够提供高度的服务，因此能够占有高质高价的中高端市场。大众人群追求时尚、倡导消费，为创意作品市场带来了巨大的动力。

(2) 创立品牌，打造高端文创市场

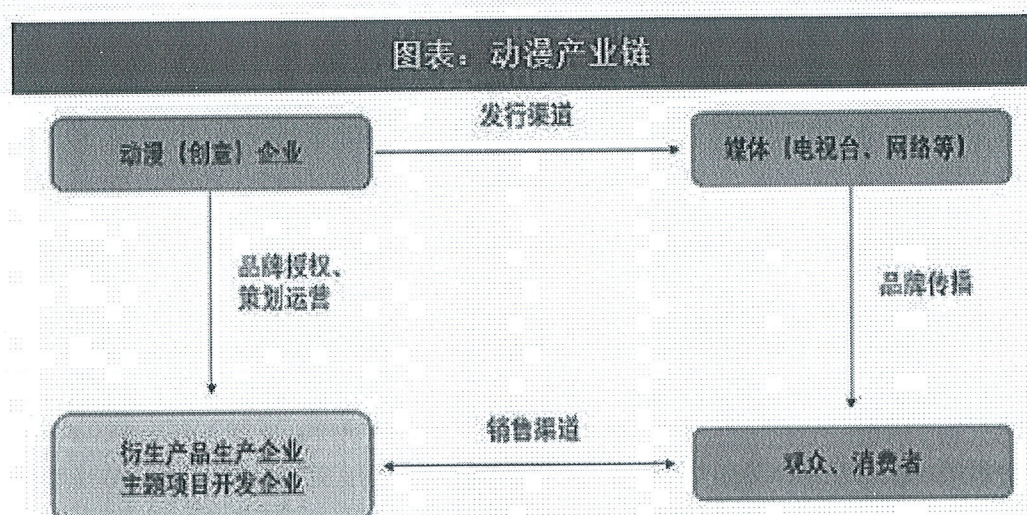
由于其进入门槛较低，项目组将面临较大的新进入者的威胁。在这一背景下，本项目组坚持品牌战略，力争市场领先者，用优质的服务和精美的产品赢得顾客的忠诚度，通过市场份额的扩大，避免单位销售收入少的劣势，达到巩固市场与扩大营业额的双收目的。

(3) 打造独一无二的 亲子体验模式

在诸多 DIY 手工制品的冲击下，项目组必须建立完善和全面地营销体系，使 DIY 创意作品制作模式与众不同，具有独一无二的吸引力。相比肥皂 DIY、船模车模、蜡烛工艺品等新型 DIY 工艺品，“和爸爸妈妈一起学画敦煌壁画”的创意具有教学性、装饰性、创意性更强的特点。由于消费者会把亲身手绘的作品向他人展示，因此消费者渴望展示自己作品创意的意愿可以得到满足。这一产品特性使得本产品拥有区别于其他同类 DIY 工艺品的优势，因此，面对替代品的竞争本项目能够守住固有市场份额并予以提升。

4. 盈利模式

动漫产业主要通过动画发行（院线上映，微博推广，影视平台销售等）和动漫衍生产业链运营（包括图书、音像、玩具、服饰、食品等衍生产品销售）环节取得收益。动画通过发行播映回收部分或全部成本，并在受众中形成影响力及品牌价值，从而促进衍生产品的销售，提高其商业价值；衍生产品销售形成的收益进一步投入动画创意、制作，形成动漫产业链的良性循环。



二、市场分析（1 市场需求 2 目标市场 3 市场前景 4 产品或服务前景 5 SWOT 分析等）

1、市场需求

现阶段面对市场竞争，敦煌《忆敦煌》文创，突出品牌的独创性，明确大众市场为服务对象，提供高度整合的产品服务策略。

在文创现阶段市场中，我们将文创产品分两中定位，①产品大众化，多质量中下，价格低廉，面对的市场以青年为主。②“忆敦煌”文创，能够提供高品质的产品服务，因此能够在市场有高质高端的文创市场。大众人群追求时尚、倡导消费，为创意作品市场带来了巨大的动力。

2、目标市场

目前，“忆敦煌”文创已在敦煌有三家合作实体店，我们将进一步扩大实体店的产品销售，面向大众化的文创产品以及针大众消费者的敦煌动漫研发与制作同步进行。

（1）密集分布的创意零售店铺

在我国随处可见创意零售店铺，分布在商场、夜市、文创市集和各个街道。这些零售店铺除了销售所在区域特色文创产品外，也有贩售其他区域产品，将文创资源整合化，进一步加强文化推广。

（2）密集分布的网络销售以及体验模式

通过不同的网络媒体进行产品的推广以及动画的宣传，从而在线上进行动画衍生产品的销售以及微信公众平台、微信小程序、淘宝店铺等多领域的销售。线下我们将在不同的地域开设实体店，真正做到文创的体验化，让更多人可以了解敦煌故事，敦煌文化。

3、市场前景

文化创意产业是哪些源自于个人的创造力、技能和天赋，通过自主知识产权的开发和应用。具有创造力和就业潜力的，文化创业的市场前景非常明朗，盈利空间也非常的广阔。同时，文化创意产业还是一类低耗能高产出的新型绿色产业，在人口众多的中国社会，文化创意能极大的满足中国人民不断增长的精神文化的需求。

本项目以打造敦煌文化为主题，研发敦煌壁画故事，让更多想要了解敦煌文化的游客可以通过最简单的方式了解更多的故事内容。从而将文化简单化，可以使更多的青少年了解中国传统文化的魅力。我们通过动画衍生品加以创造和设计以文创的形式展现在大众面前，使更多的人可以了解到敦煌文化，这是我们的主旨也是我们的意愿。加上近年来政策因素和市场因素，文化创意产业将会更长期的发展下去。

4、产品或服务前景

目前社会对文化创意的需求十分巨大，还远没有达到饱和的状态，所以整个文化创意产业发展凶猛，文化创意产业的发展在一定程度上带动了整个国民的经济的发展，同时也可创造更多的就业机会，此项目以敦煌文化为主题，在壁画故事创作以及文创衍生品的开发上，都注重文化的意义与文化内涵。

项目服务前景无论从产业结构调整还是未来全球经济发展来看，创意产业都无可争议地成为了一个新的经济增长点。本项目以文化为主题，发展甘肃地域特色文化为主题，在逐年增长的旅游人数上看，我们的发展市场前进会更加广阔。

三、营销模式（1 产品策略 2 定价策略 3 地点策略 4 促销策略等）

1、产品策略

（1）创意表现策略

①文创产品再开发

注重对传统文化进行保护和再开发，以全新的面貌展现其精神内核和文化内涵，将传统文化通过运用设计的手段巧妙地赋予新生并实现价值的提升。例如台北“国立故宫博物院”的“故宫”藏品衍生品，有以康熙批阅为蓝本的“朕知道了”纸胶带、以皇帝“钦定一甲第一名”为概念的第一名笔记本、景泰蓝小闹钟等。传统新造不是新鲜话题，台北“故宫博物院”将馆藏衍生品开发得充满文创话题和经济效益，使文创商品具有历史感，同时也让消费者觉得购买这件文创商品是物有所值的。

②发展动漫、影视作品周边文创产品

另外，善用地域特色和民族印记的传统文化发展文创事业，在地域特色、民俗风情、地区工艺的文化要素中寻找灵感和设计原型。地域特色文化是不可多得的宝贵资源，我们要非常重视对地域文化的传承，深入挖掘地方创意和特色产业，让地方特色文化与现代产业有机结合，使传统文化在现代社会中再一次让消费者聚焦。这些原住民在政府对文化的鼓励和发展支持下，原著民艺术家纷纷成立部落工艺或者创作工坊，利用原住民历史故事赋予文创产品生命，极大地丰富了商品的品牌内涵。

（2）营销推广策略

①传统媒体与新媒体通路融合

文创商品注重利用传统媒体，同时适应数位化时代，积极开拓新媒体，促使两个通路融合发展。例如 Face book 上有许多文创市集“粉丝”页和设计师社区，贩售限量文创设计商品。利用新媒体营销打破了传统店铺的时间和地域限制，同时也有利于打开国际市场。让各国观光客都有机会“敦煌”创意纪念品。

②参加设计竞赛提升知名度

文创商品与一般商品的重大不同之处在于有设计感，敦煌文创商品通过参与国内外设计大赛，国内外相关之展会，展示品牌内涵与产品系列，借以让观展之通路商认识品牌并了解商品内容，另外也可以获得媒体的大量报道提升知名度，若在赛事中获奖，可进一步利用设计赛事为文创产品增值，促进产品销售。文创产品走进大众视野的开端，还有许多文创产品会参加国际认可度较高的设计赛事，从而在国际市场上获得更大的关注。

③以互动为基础强化体验营销

新型态的商业化模式，另类的技艺手作工艺师们则是运用体验营销，以让顾客实做来贩卖自制个性化商品，这类结合了工艺手制商品、丝质工艺品的免费课程与商品贩卖于一体的另类体验模式，贩卖的是无价的课程与服务，顾客还能拿到自己实做的手工文创商品，而顾客则是橱窗与体验最重要的一部分，所以这类由工作室转型而成的文创商店是文创市场最吸睛，像是银饰、皮件、吹玻璃、捏陶，总能吸引许多顾客探头光顾。

（2）情感营销提升品牌价值

品牌故事的诉求往往会给产品本身带去更多更具有特殊韵味的特质，当下营销的关键，是要会讲打动人的好故事。理性消费需要快速、便捷、实惠，而情感消费则需要打动人们的内心。赋予文创产品充分的情感以及文化的内涵，从而让消费者对产品 and 品牌产生认同感。

3、分销渠道策略

（1）密集分布的创意零售店铺

在我国随处可见创意零售店铺，分布在商场、夜市、文创市集和各个街道。这些零售

店铺除了销售所在区域特色文创产品外，也有贩售其他区域产品，将文创资源整合化，进一步加强文化推广。

(2) 密集分布的网络销售以及体验模式

通过不同的网络媒体进行产品的推广以及动画的宣传，从而在线上进行动画衍生产品的销售以及微信公众平台等多领域的销售。线下我们将在不同的地域开设实体店，真正做到文创的体验化，让更多人可以了解敦煌故事，敦煌文化。

在文创理念体验方面，我们积极尝试类似迪斯尼、方特的建立，创作属于中华名族情怀的动画，并建立以动画为主、结合亲子研学，文创体验，文化旅游为一体的敦煌文化体验游乐园，全国连锁。

四、财务分析（1 资金筹备 2 固定资产明细 3 流动资产明细 4 利润预计 5 风险分析 6 退出策略等）

财务报表

资 产 负 债 表							
							会小企 01 表
编制单位：睽子本生文化 科技 有 限 公 司							单位：元
2018年12月31日							
资 产	行次	年初数	期末数	负债及所有者权 益	行次	年初数	期末数
流动资产:				流动负债:			
货币资金	1	0.00	57600.00	短期借款	68	0.00	0.00
短期投资	2	0.00	0.00	应付票据	69	0.00	0.00
应收票据	3	0.00	0.00	应付账款	70	0.00	200000.00
应收股息	4	0.00	0.00	预收账款	71	0.00	0.00
应收账款	6	0.00	154354.67	应付工资	72	0.00	0.00
其他应收款	7	0.00	0.00	应付福利费	73	0.00	0.00
预付账款	8	0.00	0.00	应付利润	74	0.00	0.00
存货	10	0.00	67000.00	应交税金	75	0.00	1131.29
待摊费用	11	0.00	0.00	其他应交款	80	0.00	0.00
一年内到期的 长期债权 投资	21			其他应付款	81	0.00	100000.00

其他流动资产	24			预提费用	82	0.00	0.00
流动资产合计	31	0.00	278954.67	一年内到期的长期负债	86		
长期投资				其他流动负债	90		
长期股权投资	32	0.00	0.00	流动负债合计	100	0.00	301131.29
长期债权投资	33	0.00	0.00	长期负债			
长期投资合计	38	0.00	0.00	长期借款	101	0.00	0.00
固定资产:				长期应付款	102	0.00	0.00
固定资产原价	39	0.00	0.00	其他长期负债	106	0.00	0.00
减:累计折旧	40	0.00	0.00		108		
固定资产净值	41	0.00	0.00	长期负债合计	110	0.00	0.00
工程物资	44	0.00	0.00				
在建工程	45	0.00	0.00	负债合计	114	0.00	301131.29
固定资产清理	46	0.00	0.00	所有者权益(或 股东权益)			
固定资产合计	50	0.00	0.00	实收资本	115	0.00	0.00
无形资产及其他资产				资本公积	120	0.00	0.00
无形资产	51	0.00	0.00	盈余公积	121	0.00	0.00
长期待摊费用	52	0.00	0.00	其中:法定公益 金	122	0.00	0.00
其他长期资产	53			未分配利润	123	0.00	-22176.62
无形资产及其他资产合计	60	0.00	0.00	所有者权益合计	123	0.00	-22176.62
资产总计	67	0.00	278954.67	负债和所有者权益 (或股东权益) 总计	135	0.00	278954.67

利 润 表

会小企
02 表
单位:元

编制单位: 睽子本生项目组 2017 年 12 月

项 目	行次	本月数	本年累 计数
一、主营业务收入	1	0.00	192800. 00
减: 主营业务成本	4	0.00	54000.0 0
主营业务税金及附加	5	0.00	0.00
二、主营业务利润(亏损以"- "号填列)	10	0.00	138800. 00
加: 其他业务利润(亏损以"- "号填列)	11	0.00	0.00
减: 营业费用	14	0.00	0.00
管理费用	15	3000.00	36000.0 0
财务费用	16	0.00	0.00
三、营业利润(亏损以"- "号填列)	18	3000.00	102800. 00
加: 投资收益(损失以"- "号填列)	19	0.00	0.00
营业外收入	23	0.00	3364.48
减: 营业外支出	25	0.00	0.00
四、利润总额(亏损总额以"- "号填列)	27	3000.00	106164. 48
减: 所得税	28	0.00	0.00
五、净利润(净亏总损"- "号填列)	30	3000.00	106164. 48

补充资料: 项 目	本年 累计数	上年实 际数
1.当期分配给投资者的利润		
2.自然灾害发生的损失		
3.会计政策变更增加(或减少)利润总额		
4.会计估计变更增加(或减少)利润总额		
5.债务重组损失		
6.其他		

现 金 流 量 表

会企 03 表

编制单位：甘肃
子本生文化科技有
限公司

2018
度

单位：元

项 目	行 次	金 额	补 充 资 料	行 次	金 额
一、经营活动产生的现金流量：			1、将净利润调节为经营活动现金流量：		
销售商品、提供劳务收到的现金	1	20,980.24	净利润	57	22,176.62
收到的税费返还	3	-	加：计提的资产减值准备	58	-
收到的其他与经营活动有关的现金	8	70,964.48	固定资产折旧	59	-
现金流入小计	9	91,944.72	无形资产摊销	60	-
购买商品、接受劳务支付的现金	10	34,000.00	长期待摊费用摊销	61	-
支付给职工以及为职工支付的现金	12	10,000.00	待摊费用减少（减：增加）	64	-
支付的各项税费	13	-9,655.28	预提费用增加（减：减少）	65	-
支付的其他与经营活动有关的现金	18		处置固定资产、无形资产和其他长期资产的损失（减：收益）	66	-
现金流出小计	20	34,344.72	固定资产报废损失	67	-
经营活动产生的现金流量净额	21	57,600.00	财务费用	68	-
二、投资活动产生的现金流量：			投资损失（减：收益）	69	-
收回投资所收到的现金	22		递延税款贷项（减：借项）	70	-
取得投资收益所收到的现金	23	-	存货的减少（减：增加）	71	-67,000.00
处置固定资产、无形资产和其他长期资产所收回的现金	25	-	经营性应收项目的减少（减：增加）	72	-154,354.67

净额					
收到的其他与投资活动有关的现金	28	-	经营性应付项目的增加 (减:减少)	73	301,131.29
现金流入小计	29	-	其他	74	-44,353.24
购建固定资产、无形资产和其他长期资产所支付的现金	30	-	经营活动产生的现金流量 净额	75	57,600.00
投资所支付的现金	31	-			
支付的其他与投资活动有关的现金	35	-			
现金流出小计	36	-			
投资活动产生的现金流量净额	37	-	2、不涉及现金收支的投资和筹资活动:		
三、筹资活动产生的现金流量:			债务转为资本	76	
吸收投资所收到的现金	38	-	一年内到期的可转换公司债券	77	
借款所收到的现金	40	-	融资租入固定资产	78	
收到的其他与筹资活动有关的现金	43	-			
现金流入小计	44	-			
偿还债务所支付的现金	45				
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	46	-	3、现金及现金等价物净增加情况:		
支付的其他与筹资活动有关的现金	52	-	现金的期末余额	79	57,600.00
现金流出小计	53	-	减:现金的期初余额	80	-
筹资活动产生的现金流量净额	54	-	加:现金等价物的期末余额	81	
四、汇率变动对现金的影响	55		减:现金等价物的期初余额	82	
五、现金及现金等价物净增加额	56	57,600.00	现金及现金等价物净增加额	83	57,600.00
企业负责人:			财务负责人:	制表人:	

现 金 流 量 表

				会企 03 表		
编制单位：甘肃睽子本 生文化科技有限公司		2017 度		单位：元		
项 目	行 次	金 额	补 充 资 料	行 次	金 额	
一、经营活动产生的现 金流量：			1、将净利润调节为经营活 动现金流量：			
销售商品、提供劳务收 到的现金	1	20,98 0.24	净利润	57	22,176.62	
收到的税费返还	3	-	加：计提的资产减值准备	58	-	
收到的其他与经营活动 有关的现金	8	70,96 4.48	固定资产折旧	59	-	
现金流入小计	9	91,94 4.72	无形资产摊销	60	-	
购买商品、接受劳务支 付的现金	10	34,00 0.00	长期待摊费用摊销	61	-	
支付给职工以及为职工 支付的现金	12	10,00 0.00	待摊费用减少（减：增加）	64	-	
支付的各项税费	13	-9,65 5.28	预提费用增加（减：减少）	65	-	
支付的其他与经营活动 有关的现金	18		处置固定资产、无形资产和 其他长期资产的损失（减： 收益）	66	-	
现金流出小计	20	34,34 4.72	固定资产报废损失	67	-	
经营活动产生的现金流 量净额	21	57,60 0.00	财务费用	68	-	
二、投资活动产生的现 金流量：			投资损失（减：收益）	69	-	
收回投资所收到的现金	22		递延税款贷项（减：借项）	70	-	
取得投资收益所收到的 现金	23	-	存货的减少（减：增加）	71	-67,000.00	
处置固定资产、无形资 产和其他长期资产所收 回的现金净额	25	-	经营性应收项目的减少 （减：增加）	72	-154,354.6 7	
收到的其他与投资活动 有关的现金	28	-	经营性应付项目的增加 （减：减少）	73	301,131.29	
现金流入小计	29	-	其他	74	-44,353.24	

购建固定资产、无形资产和其他长期资产所支付的现金	30	-	经营活动产生的现金流量净额	75	57,600.00		
投资所支付的现金	31	-					
支付的其他与投资活动有关的现金	35	-					
现金流出小计	36	-					
投资活动产生的现金流量净额	37	-	2、不涉及现金收支的投资和筹资活动：				
三、筹资活动产生的现金流量：			债务转为资本	76			
吸收投资所收到的现金	38	-	一年内到期的可转换公司债券	77			
借款所收到的现金	40	-	融资租入固定资产	78			
收到的其他与筹资活动有关的现金	43	-					
现金流入小计	44	-					
偿还债务所支付的现金	45						
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	46	-	3、现金及现金等价物净增加情况：				
支付的其他与筹资活动有关的现金	52	-	现金的期末余额	79	57,600.00		
现金流出小计	53	-	减：现金的期初余额	80	-		
筹资活动产生的现金流量净额	54	-	加：现金等价物的期末余额	81			
四、汇率变动对现金的影响	55		减：现金等价物的期初余额	82			
五、现金及现金等价物净增加额	56	57,600.00	现金及现金等价物净增加额	83	57,600.00		
企业负责人：			财务负责人：	制表人：			

公司初步需要融资 200 万元，出让 10%的股权，公司初期的资金主要用于购买设备（包含专业电脑、数位板、渲染柜）等生产性固定资产及相关的运杂费 80 万，以及生产中所需要的原料费、制造费、雇佣费以及期间各类费用 20 万、市场宣传推广 60 万，技术研发 40 万。

名称/类目	用途	费用/元	合计/元
材料研发	泥板及绘画材质探索	200000	2000000
雇佣费、制造费	动画的制作	550000	
办公设备	硬盘、光碟、光盘刻录机	200000	
设施设备	电脑、数位板、渲染柜	400000	
通信网络费用	网络费	50000	
运输费、交通费	运输考察差旅	50000	
宣传费用	维护、推广	600000	
其他费用		50000	

(五) 投资收益分析

本公司由于是建立初期，只在甘肃地区兰州市和兰州相关高校进行合作，第一年公司收益净利润达到 10 万元，同时将加大与当地政府，图书馆，博物馆进行进一步合作。第二年我们将扩大合作范围，西北地区及相关政府进行合作。第三年至第五年公司逐步发展成熟，我们将会推广合作范围，向全国相关文化企业及政府取得一定的合作。并进一步将敦煌动漫产业及文创产品推向全国。

根据以上分析结果对近几年来销量与销售额的预测(具体价格依据需求方具体需求确定)由预测表知五年的预测营业额 336 万

五、风险预期 (1 资产风险 2 竞争风险 3 财务风险 4 管理风险 5 技术风险 6 破产对策等)

1、公司主要财务

按照我国相关政策，公司从盈利开始按照利润总额的 4%进行报税。

公司的营业收入为两种主营业收入和副营业收入。主营业收入以动漫产业为主，副营业收入以相关文创衍生品为主。

公司现状为孵化期。

2 竞争风险

首先是规模经济影响成本差距。当文化产业的规模经济效果越重要时，潜在进入者或是新进者就越不易进入该产业。目前，文化行业规模经济是非常重要的竞争武器之一，要在激烈的市场竞争中取胜，规模量产、降低成本、压低价格将是行之有效的方法。

新进入的文化创意企业首先实在保证利润的情况下降低价格，这对每一位刚进入产业

的都是潜在的威胁。其次是技术的突破，通常有以下几种方式：①、建立自己的研发团队。

②、搭建销售联盟，新进入的文化企业必须确保一种销售渠道，这样才有机会站住脚跟。

3、财务风险

风险分析：我们的前期资金大部分是自筹，在前期我们并没有强大的经济基础，我们的资金来自顾客，一旦资金链断开，我们的团队将面临严峻的生存问题。

解决方案：在经济上我们前期是很拮据的，所以我们会更加仔细的合理将资金分配，防止资金链的断开。

4 管理风险

管理者包括单个的个人和团队的管理层。个人素质因素包括品德、知识水平和能力三方面。品德是推动管理者行为的主导力量，因此决定其工作愿望和努力程度及外界对他的价值评价，影响着人际关系，对管理效果和效率有直接影响。技术创新对中小企业是一项艰难的活动，一方面管理者的任务更艰巨，另一方面参与创新的人员更需要多方面激励；知识水平体现在管理者对创新过程的理解和进行组织管理上，影响着他与创新的人员交流和沟通。能力反映管理者干好本职工作的本领，包括应具备的心理特征和适当的工作方式。作为能力的另一因素，他的创新意识直接决定着整个企业的创新发展。团队的管理素质因素主要是指管理者年龄、知识、能力的结构搭配及互补；在中小企业发展和上升时期 管理层应偏重于中青年 创造锐意进取的气氛，对企业技术创新持积极的态度。

5. 技术风险

其主要来自于硬件设备和软件两个方面。

一、技术创新所需要的相关技术不配套、不成熟，技术创新所需要的相应设施、设备不够完善。由于这些因素的存在，影响到创新技术的适用性、先进性、完整性、可行性和可靠性，从而产生技术性风险。许多企业热衷于提高企业技术水平和科技含量，引进国外先进技术和设备，结果食洋不化，设备闲置，发挥不了效益。

二、对技术创新的市场预测不够充分。任何一项新技术、新产品最终都要接受市场的检验。如果不能对技术的市场适应性、先进性和收益性做出比较科学的预测，就使得创新的技术在初始阶段就存在风险。这种风险产生于技术本身，因而是技术风险。这种风险来自于新产品不一定被市场接受，或投放市场后被其他同类产品取代，所发生的损失包括技术创新开发、转让转化过程中的损失。这就是说，企业在技术创新上确实存在风险，并不是技术越先进越好。

6、防范措施

1、提高技术水平

大力发展公司的信息技术，提高计算机系统的关键技术水平，一方面在硬件设备上缩小与发达国家之间的差距，提高关键设备的安全防御能力；另一方面，在软件技术上着力开发网络加密技术等具有自主知识产权的信息技术。这是防范技术风险，提高网络安全性能的根本性措施。

2、健全计算机网络安全管理体系

从金融系统内部组织机构和规章制度建设两方面着手，首先要建立专职管理和专门从事防范计算机犯罪的技术队伍，落实相应的专职组织机构；其次是要建立健全各项计算机网络安全管理和防范制度，重点要完善业务的操作规程、强化要害岗位管理以及内部制约机制。

3、统一规划和技术标准

按照系统工程的理论和方法，根据管理信息系统原理，在总体规划指导下，按一定的标准和规范，分阶段逐步开发建设网络金融系统。确立统一的发展规划和技术标准，不但有利于增强网络金融系统内的协调性，减少支付结算风险，而且有利于对网络金融风险的监测与监管。

7、破产对策

虽然企业破产倒闭存在多样性，但作为经营决策者时刻要牢记风险意识，不盲目乐观、不盲目上项目，保持合理的财务杠杆作用，不贪图安逸享受一心一意注意市场动向，保持相对充足的流动资金，就不会被变幻莫测的市场所淘汰。在企业运营管理阶段，不盲目用人，并积极处理公司库存物资，尽量把风险降到最小。面对市场的潜移默化，与公司管理层人员到探讨发展方向，不盲目做决策。

六、项目进度安排

前期准备

本项目的前期准备工作已经完成，从查阅史料，敦煌文献到体裁的选定都已经确立，在此期间，项目组成员借助师大图书馆翻阅大量相关书籍，进行筛选，最终决定做宣扬具有中国传统文化莫高窟壁画故事。

明确目标方向

确立好方向，经过咨询考察，我们又将目标放在了莫高窟早期，也就是社会动荡的南北朝时期，而这一时期的莫高窟壁画中出现了大量的故事画，里面宣扬的内容大多都是讲究忠孝仁义的内容，和我们的初衷不谋而合！确立好方向以后，除了翻阅书籍，我们更是多次前往敦煌进行实地考察。除了在洞窟内实地参观洞窟，我们更多的是和一些前辈取经，向他们请教当时的古代画师们在绘制这些壁画时的一个历史背景。待到所需材料收集齐全，就到了实施阶段。

项目实施

正式开始之前，经过讨论，我们确立了项目名称，也就是“忆敦煌”。而后有根据不同的人员特长来分工，让大家各司其职，相互监督，确保项目的顺利进行。目前项目已经进入中期，动画的剧本、脚本包括人物设计、场景设计都已经完成，包括样片，宣传片都已经有了初稿！那么现在处于一个完成期。

七、创业愿景


我们旨在做包含创、研、产、销一体化的传统文化文创产品，我们的愿景就是做丝路乃至全国地区的优秀传统文化相关的文创产品，让其成熟化、规模化、国际化。并持续发展50年，到2069年，刚好半个世纪，届时全国已经全面小康，人民的生活水平达到一个前所未有的高度。我们的文化及产品也将在这一时期达到顶峰，站在世界前沿。

八、经费预算（如有外来资金可作说明）

支出科目	计算根据及理由	金额（单位：元）
1、设备费	动画研发以及产品设计	48000.00
2、材料费	画材、泥板	6200.00
3、差旅费	敦煌实地考察	2400.00
4、知识产权事务费	申请知识产权	24000.00
5、劳务费	劳务支出	12000.00
6、其他支出	日常开支（水、电、暖，物业费）	2000.00
7、信息传播	抖音、快手等短视频网络推广	52000.00
8、宣传推广	海报、宣传单的印刷，小礼品制作	3300.00
9、微商城开发	微信商城的建设	5800.00
10、网站建设	网站建设	36000.00
11、网络推广	关键词推广、产品推广	42000.00
合计		233700.00

九、项目负责人承诺：

我保证填报内容的真实性。如果获得资助，我与本项目组成员将严格遵守学校的有关规定，认真开展项目工作，按时报送有关材料。

负责人签名：

2019年4月25日

十、指导教师意见：

同意推荐

签名：

2019年4月25日

十一、学院意见（项目负责人所在学院）：

同意推荐

负责人签名：



2019年4月25日

十一、评审专家组意见：

该项目符合大学生创新创业训练计划要求，
经评审同意推荐。

负责人签名：



2019年4月30日

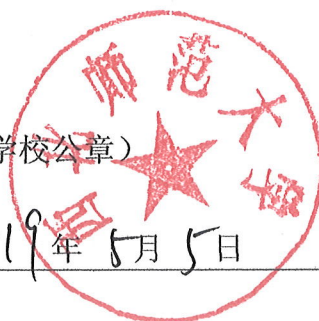
十二、学校意见：

同意推荐

负责人签名：



(学校公章)



2019年5月5日

注：表格栏高不够可增加。