

中信建投证券股份有限公司关于恒信移动商务股份有限公司

变更部分募集资金用途的核查意见

中信建投证券股份有限公司（以下简称“中信建投”或“本保荐机构”）作为恒信移动商务股份有限公司（以下简称“恒信移动”或“公司”）发行股份购买资产并募集配套资金暨关联交易事项（以下简称“本次交易”）的持续督导独立财务顾问，根据《上市公司并购重组财务顾问业务管理办法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》、《上市公司监管指引第 2 号——上市公司募集资金管理和使用的监管要求》等有关规定，对恒信移动拟变更募集资金投资项目的情况进行了核查，核查情况及核查意见如下：

一、募集资金的基本情况

经中国证券监督管理委员会以证监许可[2016]2845 号《关于核准恒信移动商务股份有限公司向孟宪民等发行股份购买资产并募集配套资金的批复》的核准，公司通过询价方式向不超过 5 名符合条件的特定投资者非公开发行股份募集配套资金，募集配套资金总额不超过 99,000 万元。本次募集配套资金最终发行价格由上市公司与主承销商根据市场化询价情况遵循价格优先的原则协商确定为 14.03 元/股，共计募集人民币 989,999,998.37 元，扣除承销费等与发行有关费用后，实际募集金额净额为人民币 977,679,998.37 元。上述事项业经立信会计师事务所（特殊普通合伙）出具信会师报字[2017]第 ZG10731 号《验资报告》审验确认。

为规范公司募集资金管理，公司已在银行开立了募集资金管理专户，并签署了《募集资金三方监管协议》。

二、募集资金投入和置换情况概述

1、募集资金置换情况

大华会计师事务所（特殊普通合伙）已对公司以自筹资金预先投入募投项目情况进行了专项审核，并出具了《关于恒信移动商务股份有限公司以自筹资金预先投入募集资金投资项目的鉴证报告》（大华核字[2017]002491 号）。

根据《鉴证报告》，截至 2017 年 3 月 31 日，公司以自筹资金预先投入募

集资金投资项目的金额为 2,692.06 万 元，具体情况如下：

单位：万元

序号	项目类型	募集资金拟投入额	截止 2017 年 3 月 31 日 自有资金已投入金额	拟置换金额
1	版权影视作品制作	45,000	577.92	577.92
2	圆明园及史前海洋的主题数据资产建设	20,000	-	-
3	全息动漫探索乐园建设及运营	15,000	2,114.15	2,114.15
4	上市公司补充流动资金	17,768	-	-
合计		97,768	2,692.06	2,692.06

2、募集资金使用情况

截止目前，上市公司已实际使用募集资金 12,824.51 万元，具体情况如下：

单位：万元

序号	项目类型	募集资金拟投入额	募集资金实际使用金额
1	版权影视作品制作	45,000	606.22
2	圆明园及史前海洋的主题数据资产建设	20,000	0
3	全息动漫探索乐园建设及运营	15,000	2,218.29
4	上市公司补充流动资金	17,768	10,000
合计		97,768	12,824.51

注：以上数据未经审计。

三、本次变更募集资金投资项目的情况

（一）本次变更募集资金投资项目的概述

为了提高募集资金使用效率和募集资金投资回报，根据上市公司自身业务发展需要，公司将原计划用于圆明园及史前海洋的主题数据资产建设项目的 20,000 万元（还包括截至价款支付日募集资金存放期间产生的利息，下同）资金用途进行变更，变更募集资金占配套募集资金总金额的比例为 20.46%，变更的 20,000 万元募集资金拟用于 VR 影视宣发平台、合家欢互动娱乐平台、虚拟数字影视摄制培训基地项目以及博物中国——中国博物馆 VR 体验及数字化产品开发工程

项目，具体如下：

序号	项目类型	募集资金拟投入金额
1	VR 影视宣发平台	4,000
2	合家欢互动娱乐平台	3,000
3	虚拟数字影视摄制培训基地项目	3,000
4	博物中国——中国博物馆 VR 体验及数字化产品开发工程项目	10,000

募投项目变更后，募集资金仍投向视觉产业领域，符合上市公司的战略发展方向。上述议案已由恒信移动第六届董事会第三次会议审议通过，并将提交股东大会进行审议。

（二）本次变更募集资金投资项目的理由

圆明园及史前海洋的主题数据资产建设项目是公司按照当时市场环境和规划做出的决策，由于相关题材重大，相关审批和授权进展缓慢，影响了原计划的实施和推动，继续实施该项目会导致投资回收期较长，在项目初期公司会承担一定程度的经营风险，在当前市场环境下继续按照原计划实施该项目，可能对公司的总体业绩带来不利影响，为了提高募集资金使用效率，更好的维护公司和广大投资者的利益，公司决定取消使用募集资金对该项目进行投资的计划。

四、新项目的具体内容

（一）VR 影视宣发平台

1、项目基本情况

VR 影视宣发平台是利用体感捕捉与互动技术、3D 扫描、VR/AR/MR、全景直播等前沿技术，实现明星与影迷共处一室、面对面交流、共同参与互动游戏的视觉体验与互动效果的新一代宣发平台。

2、项目可行性

（1）巨大的市场潜力是项目开展的基础

近年来，国内电影市场规模不断扩大，票房收入和宣发投入都在逐步上升。2015 年，国内电影票房迎来了近十年中最高涨幅，同比上涨 49%达 440 亿元，宣发市场规模同比增长 15.2%突破 38 亿元。2016 年全年收获票房 457.12 亿元，

同比增幅仅 3.73%，宣发市场规模却达到 46 亿元，同比增幅到达 21.05%。据艺恩网 2014 年的数据，在海外市场，好莱坞影片的宣发成本平均占到总成本的 30% 至 50%，在国内，新媒体营销也成为国产影片宣发的突出增长点。尽管宣发投入整体增速不低，且有强劲增长点，但是和 2015 年国内市场总票房接近 38% 的增速相比，整体差距较为明显，宣发投入及市场规模在未来仍具备提升空间。电影市场的逐步成熟和新生代电影人的加入，使得越来越多的电影人开始重视宣发的作用，并逐渐正确评估影片宣发的价值。

在电影宣发领域，VR 技术也将得到进一步的应用。2016 年，大麦 VR 曾为电视剧《青云志》打造过国内首支 VR 交互体验宣传片，让观看者通过 VR 宣传片亲身体验仙侠世界的独特魅力，以新思维和强互动为立足点，嵌入专属剧情，主打年轻受众，力图提升 VR 内容在整个影视宣发中的重要作用，进一步促进 VR 技术在影视宣发的应用。

综上所述，“无宣传，不发行”，影视宣发从某种程度上将影响影片的最终票房。影视行业的市场规模和宣发市场潜力，新媒体营销的不断广泛应用，都将为本项目的业务开展带来广阔的市场空间。

（2）VR/AR 行业的大发展为本项目提供技术实现手段

VR/AR 是一种以数字内容为核心，硬件系统为载体的革命性信息传递方式，主机、系统、应用和内容构成了其产业链的核心组成部分。

从产业态势上，整个产业链进入发力阶段。2015 年被业界认为是 AR/VR 的产业元年。在产业链上，AR/VR 包括硬件、软件和内容三个环节的整个产业链已进入发力阶段。

从 AR/VR 硬件进展来看，目前推出产品的公司有 3Glasses、暴风魔镜、睿悦科技、焰火工坊、乐相科技等。近期，3Glasses 推出第二代 VR 眼镜，Coolhear 推出首款 VR 耳机，亮风台推出首款 AR 双目立体视觉眼镜，睿悦科技（Nibiru）推首款量产的一体式头盔，暴风魔镜推出魔镜 4 代和魔 One 一体机。VR 硬件的普及是本项目顺利实施的保障。在软件层面，相关自主软件解决方案也已相继推出。比如，Coolhear 推出了与 VR 耳机配套的软件解决方案，亮风台推出了与 AR 眼镜对应的软件解决方案。

在产业合作上，平台厂商已和硬件企业、内容企业开始展开合作，例如嗨镜

和爱奇艺达成合作后，用户可以在嗨镜上欣赏到爱奇艺的海量内容。

在内容层面，随着产业界各环节之间的相互融合，AR/VR 技术将为读者带来更真切的沉浸感，各影视制作公司也将推出 VR 影视等全新观影体验的作品。

综上，VR/AR 行业从市场步伐、硬件、软件、内容和平台上都有长足的发展，在娱乐领域的游戏、体育、演唱会、电影、音乐 MV 等方面的应用也越来越广，VR 行业技术发展和娱乐行业应用，为本项目提供强有力的技术手段和技术可能。

(3) 公司在视觉工业领域的运营开发经验为本项目成功实施提供有力保障

公司全资子公司东方梦幻在视觉工业领域有领先的开发运营经验，通过构建影像生产中心、虚拟体验技术部、影视创作部、数字娱乐部、市场运营中心等部门构了成以 IP 运营为核心的泛娱乐平台运营体系，具体如下：

1) 基于专有技术形成全 CG 及 VR 虚拟现实内容创制能力，并逐步打造全 CG 及 VR 虚拟现实内容的服务标准，同时东方梦幻基于专有技术所开发的创意可视化平台、社会化生产平台，扩大与社会各类优势资源的协同合作，在全 CG 及 VR 内容服务领域形成开放型的产业生态体系。公司通过全 CG 及 VR 虚拟现实内容创制能力，构建丰富 IP 资源的影像数据资产，整合上下游资源以进行产品化和商业化拓展，逐步打造全 CG 及 VR 虚拟现实内容的服务标准。

2) 以强大的数字影像元数据为基础，聚合业内优秀的制作团队，将自有或合作 IP 转变为 IP 品牌，并对外进行授权。

3) 以丰富的数据资产为基础，结合人机交互新媒体技术、AR/VR 技术，发展视觉体验场馆开发运营业务。

4) 通过推动整合线下的小型儿童动漫主题场馆和国际动漫嘉年华的基于合家欢互动的服务形式，以及线上的面向移动互联网及移动新媒体等在线动漫播放平台的用户转化通道，构建多市场接口的服务平台，从而打开面向受众的体验消费通道、面对 IP 作品的品牌传播通道、面对广告主的发布通道、面对商家的营销通道。实现服务资源的模块化配置、规模化复制，有效形成市场通道的承载能力与资源平台的整合能力。

公司通过自主前端技术及平台系统有效形成产业驱动力，通过国际动漫嘉年华平台以及未来电视、咪咕视频等手机视频平台运营服务协同有效形成市场拉动

力，形成对全 CG 以及虚拟现实作品的内容创意能力、技术开发能力、生产制作能力以及市场营销能力，从而最终实现打造以 IP 开发运营为核心的泛娱乐平台的目标。

基于上述开发及运营能力和经验，公司为 VR 影视宣发平台的开发提供了有力的运营和开发经验及技术保障。

综上所述，巨大的市场潜力、VR 技术的持续进步以及公司在文化娱乐行业领域的运营开发经验，为项目的成功实施提供强有力保障。

3、项目投资计划

本项目投资总额为 4,000 万元，拟以公司募投资金 4,000 万元出资，具体资金使用情况以及募集资金使用情况见下表：

单位：万元

序号	投资内容	投资额	使用募集资金额
1	VR 多媒体互动平台研发	1,600	1,600
2	交互式 VR 影视内容设计与制作	1,600	1,600
3	VR 硬件设备	400	400
4	平台市场推广及运营	400	400
合计	-	4,000	4,000

4、投资收益分析

本项目计算期为 7 年，其中建设期为 2 年，项目预计内部收益率为 20.86%，静态回收期为 5.79 年（含建设期）。

（二）合家欢互动娱乐平台

1、项目基本情况

合家欢互动娱乐平台是一个以儿童生活场景为核心的，以家庭为单位，提供教育、娱乐、社交等多项综合功能的互动平台。

合家欢用户主要由家长与儿童两部分构成。家长可以通过手机与电视机顶盒、儿童活动场馆的各种娱乐设施、以及各种智能玩具之间建立远程互动链接。在家庭内外不同环境下，家长可以通过该平台与儿童进行亲子游戏、动漫播放、早教学习、安全教育、传统文化、远程监控等内容互动，让儿童在与家长的亲密互动中享受游戏与学习的乐趣。

2、项目实施可行性

（1）巨大的市场潜力是项目开展的基础

本项目主要面对儿童及其家庭互动教育娱乐市场。根据第六次人口普查数据，4-14 岁儿童数量已经超过 1.46 亿，随着国家二胎政策的开放，未来每年新生儿数将会增加 1780-1950 万人，3-14 岁少年儿童人口数量将达到 3.2 亿。这意味着儿童应用庞大的刚需市场已经展现。

随着城乡居民年可支配收入不断增加，增强的消费能力为市场繁荣提供了保障。同时，我国正在经历新一轮的消费结构升级，有助于推动消费增速提升。伴随着生育政策的变化，“4+2+1”、“4+2+2”成为城市家庭主导的家庭结构形成了财富漏斗效应，孩子一出生就拥有两代人的财富积累可以支配，财富漏斗放大了儿童的消费能力，成为儿童消费发展的加速器。因此，儿童消费远远超过成人消费市场的增长速度和潜力。几乎每个家庭都在不断增加儿童食品、教育、音像、玩具、服装等方面费用支出，目前儿童消费平均已经占到家庭总支出的 30%以上。

随着国民素质的提高，教育文化娱乐支出在所有城镇居民消费支出中平均占比逐年上升，成为除去衣食住行等基本消费之外最大的支出部分。教育对于儿童成长和未来终身发展有着重要的意义。市场迫切需要满足“互动”、“陪伴”“教育”等刚需性质的儿童服务。在儿童娱乐方面，2015 年市场规模已经达到 2200 亿元，其中娱乐内容主要以动漫电视、电影、儿童文学漫画、动漫衍生品为中心，是近几年发展较快的细分领域。

本项目一方面使用先进教育理念，开发成长陪伴型亲子社交互动娱乐教育工具，帮助家长和孩子之间形成陪伴和教育养成体系，满足家庭在亲子教育方面的刚需，另一方面，利用公司强大的资源整合能力，开发上游优质 IP 资源，下游集成 IP 授权的衍生品销售能力，兼顾主题场馆资源优势，打造全新的儿童亲子社交互动娱乐平台产业生态链。

（2）公司在视觉工业领域的专有技术、丰富的开发运营经验为本项目成功实施提供有力支持

公司拥有一支实践经验丰富，创新能力强、专业水平高的技术研发团队，掌

握了 VR/AR 人机交互、图像识别、视频压缩与传输等方面的多项核心技术，包括有基于单目摄像头的体感交互技术，以及面部识别与手势识别技术、基于人工智能与语音识别的远程互动技术、以电视画面作为空间参考坐标的 AR / MR 增强（混合）现实技术、基于 VR 虚拟现实的移动播控终端技术、基于 5 屏（OTT 电视屏幕、电脑屏幕、手机屏幕、线下大屏幕、VR360 屏幕）的远程信息共享与互动技术等。

内容制作方面，公司具备基于专有技术形成全 CG 及 VR 虚拟现实内容创制能力，并逐步打造全 CG 及 VR 虚拟现实内容的服务标准，同时公司基于专有技术所开发的创意可视化平台、社会化生产平台，有助于扩大与社会各类优势资源的协同合作，在全 CG 及 VR 内容服务领域形成开放型的产业生态体系。

此外，公司还拥有太空学院、GO JETTER、平博士密码、雷鸟特工队等动漫优质 IP，这些公司的资源和能力，都将通过合家欢互动娱乐平台进行串联起来，从而形成公司完整的儿童亲子社交互动娱乐平台的产业生态链。

（3）公司现有的推广渠道为合家欢项目提供优质的渠道资源

公司将充分利用公司与“易视腾”电视平台、咪咕视频、未来电视等渠道合作资源，利用公司的 IP 转化能力和上述优质的渠道资源，快速的为合家欢项目积累用户资源，实现用户数量的稳步增长，通过公司对合家欢平台上下游的优质整合，进一步增加合家欢项目的盈利能力。

3、项目投资计划

本项目投资总额为 3,000 万元，拟以公司募投资金 3,000 万元出资，具体资金使用情况以及募集资金使用情况见下表：

单位：万元

序号	投资内容	投资额	使用募集资金额
1	智能互动技术研发	500	500
2	平台研发	1,200	1,200
3	应用开发	800	800
4	市场推广与运营	500	500
合计	-	3,000	3,000

4、项目投资收益

本项目计算期为 7 年，其中建设期为 2 年，项目预计内部收益率为 23.27%，静态回收期为 5.24 年（含建设期）。

（三）虚拟数字影视摄制培训基地项目

1、项目基本情况

本项目是公司子公司东方梦幻立足现代影视工业化发展现状并着眼于影视市场的长远发展需求，基于自身在数字影像创作和相关视觉技术领域所拥有的专业经验、专业人才等业务资源，结合东方梦幻投资 1,000 万元的海南影视艺术学院（占股份比例 20%）对于兼具信息技术技能与人文艺术素养的影视复合型人才的培养定位，计划推出的构建虚拟数字影视摄制培训基地的服务。

虚拟数字影视摄制是基于影像数据资产与相关视觉影像交互技术的创新型应用，其无需实景即可利用已有的场景素材或特效场景等数据资产拍摄影视节目，即可实现场景和演员一次合成的效果，并可以及时对场景和演员表演进行调整。该创作方式帮助客户解决了传统影视拍摄中受制于拍摄环境条件而影响拍摄项目进度的问题，使客户在保证拍摄质量的前提下有效地控制了拍摄周期，降低了拍摄成本。

与行业应用发展的新趋势形成对照的是，中国各高校影视、动画专业人才的相关培养模式的先天不足，毕业生往往在传统理论与新技术应用实践的结合方面存在着较大的能力落差。虚拟数字影视摄制培训基地将以专家授课+项目实训的方式，为高校影视及动画相关专业学生提供 CG 概念设计、影视摄影、特技拍摄、CG 合成及剪辑、数据资产管理等相关领域的基础知识与技能培训，并提供实例操作训练等服务。同时该培训基地还可面向社会开放，提供主题体验游乐等增值服务。

2、项目可行性

（1）传统影视专业人才培养体系亟待改进

目前中国相关影视专业的高校无论是教学理念，还是教学内容，以及与产业服务结合等方面，与现代电影工业化发展的趋势相比，均存在较大差距：第一，传统影视专业人才培养缺乏科学的学科设置体系：现阶段中国相关专业高校尚未形成独立的电影工业化创制的学科框架与专门的人才培养体系，缺乏大学学科建设

的执行规划。第二，传统影视专业人才培养的教学与实训结合不足，虽然现阶段中国影视教育已经从以理论课为主发展到理论与实践相结合的模式，但培养出的学生在与现代电影工业项目对接时仍然存在种种障碍，实践能力的欠缺和专业精神的薄弱成为急需解决的问题。

（2）现代电影工业化时代对于专业人才的服务需求较大

随着中国影视产业进入黄金发展期，工业化水平在不断提高，对既掌握视觉艺术创意创作思维规律又具有虚拟技术工程应用能力的复合型影视人才的培养和输送，从质和量上都提出了更高的要求。伴随着中外影视交流合作日益频繁，逐渐显露出中国影视人才的培养体系滞后与行业快速发展的矛盾。

（3）产教融合是实现现代电影工业人才需求的重要手段

基于产业资源与教学服务融合创新，将是解决现代影视工业人才缺口的有效办法，其也可以实现相关的社会效益与经济效益。本项目将结合国内影视制作行业发展现状，开展新的产教融合模式创新，在满足教育客户的基础上开展虚拟数字影视摄制的增值服务，具体如下：

教育客户：本项目先期以海南影视艺术学院为服务对象，提供专业培训服务；后期通过打造虚拟数字影视摄制服务基地的业务品牌，推广至全国开设动画及影视专业的高校，获得相关服务收益的比例分成。

消费客户：以虚拟数字影视摄制服务设施为基础开展相关增值服务，以相关影视项目为主题，面向大众消费客户提供开放式体验服务。

（4）东方梦幻的业务积累为项目成功实施提供有力保障

1) 专业技术资源优势：东方梦幻在全 CG 内容制作等视觉技术领域拥有 4 项发明专利、54 项软著资源，形成了一整套基于现代电影工业化生产模式的国产 CG 合成影像生产工艺以及虚拟现实内容开发能力；

2) 经验丰富的团队资源：东方梦幻控股公司花开影视的 CG 内容创制团队主力来自于中科院自动化所科学艺术研究中心、全资子公司中科盘古的虚拟现实技术应用团队主力来自于中科院自动化所科学艺术研究中心技术部。

3) 丰富的数据资产储备：东方梦幻的基于电影工业化生产模式累积了大量影像数据资产，其中公共数据资产对于数字资产的内容和服务标准做了详细规范，可整体上满足各类数字影视以及虚拟现实内容的生产制作需求。

(5) 与海南影视艺术学院合作，打造虚拟数字摄制培训基地

根据《海南省教育厅关于征求<海南省“十三五”高等学校设置规划（草案）>修改意见的函》中提出的新建南海影视艺术学院（现改名为“海南影视艺术学院”）的意见，海南省教育厅将支持海南汇友影视技术有限公司（公司全资子公司东方梦幻为主要投资方之一）举办海南影视艺术学院，选址海口市观澜湖，学院占地600亩，培养理论基础扎实，实践能力强的摄影、表演、播音主持、视觉传达设计等影视艺术技术应用型人才。

公司计划于海南影视艺术学院合作，通过与专业院校在现代摄影专业场地、摄制技术、摄制教育方式等多方面的合作，设立专业化的虚拟数字摄影基地，开发影视创作领域产教融合的新模式

3、项目投资计划

本项目投资总额为3,000万元，拟以公司募投资金3,000万元出资，具体资金使用情况以及募集资金使用情况见下表：

单位：万元

序号	投资内容	投资额	使用募集资金额
1	场地费用	400	400
2	服务系统平台	300	300
3	课件及实训内容的开发	1,300	1,300
4	营运资金	1,000	1,000
合计	-	3,000	3,000

4、项目投资收益

本项目计算期为7年，其中建设期为2年，项目预计内部收益率为17.68%，静态回收期为5.94年（含建设期）。

（四）博物中国——中国博物馆VR体验及数字化产品开发工程项目

1、项目基本情况

“博物中国——中国博物馆VR体验及数字化产品开发工程”是公司子公司东方梦幻联合中国国家博物馆及部分地方博物馆对相关馆藏文物进行的数字化内容建设及数字化教育产品的深度开发项目；它将传统知识体系下的实物、影像、文献与现代数字影像生产技术与数字网络传输技术进行有机结合，成为新形态下

不受空间与时间限制的虚拟体验产品。

首先，此项目利用东方梦幻所拥有的先进的数字影像内容的生产技术以及恒信移动长期积累的移动互联网技术开发和运营经验，采用前沿的视觉影像科技手段为中国国家博物馆馆藏文物为代表的最具中国特色的博物馆文化和文物的核心内容构建全 CG 影像数据资产以及全景立体展现的数字化知识体系。

其次，数据资产作为 VR 体验影像数据管理体系的重要组成部分，借助多元化的文化传播载体，从而形成以新兴媒体为主要载体、以在线内容为主要传播形式、与现代公共文化服务体系相互配套、相互支撑的全景 VR 体验浏览系统，从而成为普惠型的教育产品的核心体系。

2、项目实施可行性

（1）项目实施符合国家十三五时期文化发展的需要

“十三五”时期是促进文化繁荣发展关键时期，文化产业将发展成为国民经济支柱性产业。《国家“十三五”时期文化发展改革规划纲要》明确指出要求加快现代公共文化服务体系建设，鼓励社会组织和企业参与公共文化设施运营和产品服务供给。中央和省级财政也计划整合设立公共文化服务体系建设专项资金，加大政府向社会力量购买公共文化服务的力度，以实现公共文化供给与群众文化需求有效匹配。

此外，纲要中提倡全面推进文化内容形式、方法手段、载体渠道的创新发展理念。明确要求加强文化资源的数字化采集、保存和应用，加强虚拟现实技术的研发与运用，推进“数字博物馆”建设。中央财政将通过优化整合后的科技专项资金和基金支持符合条件的文化科技项目。鼓励运用科技成果催生新型文化业态，深入推进国家文化科技创新工程建设。

博物馆的数字资产和全景 VR 虚拟体验产品开发是中国博物馆发展改革的重要举措，市场的政策性准入为公司参与国博的数字化开发奠定了基础，相关扶持政策也为公司参与公益性文化产业提供了合理的政府补贴以及收入来源。

（2）博物馆数字资产的文化、教育应用开发市场前景广阔

推动文化创意与相关产业有机融合，是实现文化大发展和大繁荣的重要途径。

博物馆数字资产的文化教育应用开发市场前景广阔，为公司服务于公共文化同时实现利润增长提供了市场空间。

博物馆具有收藏、展示、研究、教育等多项功能，由于博物馆的本质属性中蕴含教育性，挖掘博物馆的教育价值，从国博的数字资产和知识体系建设起，探寻一条从概念到开发再到应用的一体化路线，最终实现 K12 历史教材、教辅、教育资源市场数字化产品的开发是必要而可行的；其次，近年主题乐园、特色小镇、体验馆市场蓬勃发展，数字资产的内容需求旺盛，博物馆数字资产开发为相关数字化产品应用开发奠定了基础；此外，博物馆馆藏文物及相关历史背景和历史题材的数字化产品版权在影视、动漫和 VR 领域的应用开发也为内容承制以及商业开发和运营提供了可行性。

“博物中国——中国博物馆 VR 体验及数字化产品开发工程”项目以构建中国国家博物馆及部分地方博物馆数据化资产及其知识体系为基础，进行相关产业的数字化产品服务开发为目标，借助应用技术、视觉文化科技手段，不仅具有科学研究、科教传播的社会服务功能，更因其具有独特的体验服务价值而形成对教育、旅游、文化等产业的吸引力。

（3） 博物馆素材提供以及专家委员会设立保障了项目的专业和权威性

中国国家博物馆及部分地方博物馆作为本项目合作单位，将为项目提供馆藏珍贵文物的历史背景、事件的文献资料以及可用于数字还原的各项数据、资料，并为项目提供专家顾问、咨询服务。

此外，公司还将联合国家博物馆、相关地方博物馆、中科院及高校历史专家组建专家委员会，共同完成知识体系建设，为“博物中国——中国博物馆 VR 体验及数字化产品开发工程”及多元化体验教育产品奠定理论知识体系基础。

（4） 项目实施主体具备人员和技术的行业领先优势

公司现面向三维影像数据全产业链价值开发的战略布局，集中规划了现代新型电影工业下的 CG 影视内容制作与文化科技融合型现代文化场馆内容开发等两大主体业务方向，专注于成为国际数字影像内容工业化生产的高端服务商与数字视觉科技制造的行业领导者。

公司核心团队构建了三维数字影像制作领域的创新方法体系，其既往作品屡获包括华表奖在内的多项国际国内专业大奖，并参与制定了我国三维影像内容制作技术标准，具有数字影视制作领域的策划创作、技术研发、艺术生产、商业拓展等全产业链规划架构与实践创新能力。

同时，通过影像生产专有平台技术和影像制作核心技术的自主研发与多年的生产积累，公司团队已经摸索出一套符合现代数字影像工业化艺术生产特质的成熟的数字影像内容制作流程与管理方法，实现了数字影像专题数据库和技术资源库的庞大积累，并根据现代电影工业发展与内容创作规律构建了包括数字影像创作可视化平台、数字影像社会化生产平台、数字影像资源管理平台在内的三大高端数字影像生产流程优化辅助系统，全面实现了成本与质量控制前提下的影像艺术的量化生产，为具有国际水准的数字影视内容生产及新型文化场馆的互动娱乐影像内容建设奠定了全方位的技术可能性。

3、项目投资计划

本项目投资总额为 10,000 万元，拟以公司募投资金 10,000 万元出资，具体资金使用情况以及募集资金使用情况见下表：

单位：万元

序号	投资内容	投资额	使用募集资金额
1	工程规划	502	502
2	载体规划	568	568
3	知识体系建设	1,002	1,002
4	数据采集、知识信息库、云端影像大数据	2,026	2,026
5	可视化仿真建模	2,026	2,026
6	管理服务应用平台	387	387
7	场馆视觉影像应用开发	1,369	1,369
8	K12 历史类教育应用开发	1,320	1,320
9	推广、发行	800	800
合计		10,000	10,000

4、项目投资收益

本项目计算期为 9 年，其中建设期为 4 年，项目预计内部收益率为 15.03%，静态回收期为 7.08 年（含建设期）。

五、变更项目可能面临的主要风险及公司拟采取的主要措施

1、VR 影视宣发平台

（1）新技术引发的用户体验风险

VR 技术是一种全新的媒体形态，在硬件与软件技术上都尚未完全成熟，部分用户会存在暂时不适应的情况，可能会影响用户的正常体验。

应对措施：为此公司通过对现有 VR 内容的全面分析，定制严格的研发流程，以当下 VR 硬件机能作为限制条件，避免好高骛远，把用户体验放在第一位，通过视角控制、移动控制、交互控制等多方面手段，让不同层面的用户都可以很好的体验 VR 宣发平台所带来的互动内容。同时公司将尽早的介入影片的制作环节，提早利用电影中的角色内容、情节、场景，以便规避不利因素，改善和提高用户体验。

（2）市场拓展风险

由于该平台尚处于早期市场的拓展阶段，影视发行公司对 VR 宣发平台的接受程度可能会需要一个过程。

应对措施：公司结合 VR 宣发平台的特性，针对战略合作产品进行全方位的优化与推广。另外，依托公司的影视产品线与业界的院线合作，协助初期开拓客户。同时公司计划投资拍摄《迷踪之国》系列电影，届时可以作为 VR 宣发的一个典型案例，以便提高市场拓展的成功率。

（3）VR 硬件适配性风险

VR 设备硬件未有公认的行业标准，公司的软件平台在集成硬件时，硬件的适配性存在着重要风险。VR 市场还未到大规模标准化供货的阶段，在这种情况下各家都是自己定制产品，标准不统一。据估计，VR 设备硬件标准在 2016 底开始逐渐明晰，在 2018 年就将形成公认的行业标准。

应对措施：公司目前在硬件适配性方面，跟随行业大厂 HTC、索尼、Oculus 等，待行业标准公布后，公司将快速适配行业标准要求，以降低硬件的适配性风险。

2、合家欢互动娱乐平台

（1）创新的业务模式带来用户使用习惯变更的风险

合家欢互动娱乐平台给家庭带来了教育、娱乐、互动的新方法，是未来家庭亲子互动社交工具发展的必然趋势，但是创新的业务模式势必改变用户现有的使用习惯，本项目面临业务模式较为超前，大众消费者不能接受的风险。

应对措施：公司将从家庭用户的“亲子陪伴、科学教养”的刚需入手，促使用户主动改变使用习惯。项目第一阶段公司将首先实现三大核心功能：

1) 家长可定制儿童频道，通过家长自定义菜单，家长自行设计播放内容、播放时间、时长，主动管理孩子的观影时间。

2) 使用 AV 互动技术，生成一个由家长控制表情、动作、语言的卡通形象，与孩子进行场景化的交互，提供生动有趣的亲子互动社交功能，实现远程亲子陪伴。远在异地的家长不再只用单调的视频聊天的方式探望孩子，加入卡通形象，使亲子互动充满乐趣，更容易深入儿童的内心世界。

3) 亲子互动游戏，不同于远程陪伴，当家长和孩子在一起时，他们同样可以进行有趣的互动游戏，寓教于乐。为家长提供一种新的亲子游戏方式，解决“不会陪孩子玩”的难题。

(2) 业务模式被复制的风险

创新的业务模式在推向市场后，被用户广泛认同带来收益的同时，往往容易被复制，带来恶性竞争。本项目同样也会遇到类似的问题，有业务模式被复制的风险。

应对措施：容易被复制的项目往往是没有技术门槛，没有整合上下游资源的项目。公司牢牢掌握本项目的核心技术，不仅拥有稳定的专业技术团队，突破了人工智能、体感互动、AR/VR/MR 技术等方面的技术难题，同时树立专利意识，加强核心技术保护，运用技术壁垒保护项目成果。同时项目的核心竞争力并不仅仅在与业务应用形式和商业模式，而是在于公司具备整合上下游资源，形成完整产业链的能力。除此之外，公司在项目的组织和运营层面建立了精细化的运营支撑体系，为产业链中的上下游提供从营销、客服、技术、运维、培训、账务等各个方面提供支撑。

(3) 项目所需的设备环境和网络环境的适配能力风险

项目产品推广面向广大用户，需要面对各种复杂的应用环境，接入终端、网络环境复杂多变，尤其是在经济不发达地区，硬件和网络都比较老旧，用户体验

可能无法保证，而这些地区也正是项目目标市场之一，因此，在各种设备环境和网络环境中的适配能力是项目实施面临的主要技术问题。

应对措施：从项目研发初期就设定系统的运行环境以最差的网络环境和低端的硬件设备为基础进行研发，确保系统具备广泛的适配性，规避上述风险。

3、虚拟数字影视摄制培训基地项目

（1）项目服务市场尚需发展的风险

根据数字影视拍摄服务培训的发展规划，虚拟数字影视摄制培训基地目前我国尚需一个发展过程，教育体系的合作者引入将需要一个认知、熟知、认同的过程。

应对措施：分步骤，分业态逐步展开市场，以点向面推广。以东方梦幻所投资的海南影视艺术学院作为先期合作的示范，实现教育教学培训等工作运行成熟的基础上，通过建立的虚拟数字影视摄制培训联盟加强行业的认知度，逐步推广至目标的高校群体中。

（2）项目服务所需专业人才缺口的风险

数字影视拍摄培训的课程教授与项目运营管理工作是一项专业能力要求较高的工作，我国尚缺乏这方面的专业人才，需要专门的培养，因而在服务基地建成初期存在专业人员缺乏的问题。

应对措施：加强产教融合的服务模式，通过为以海南影视艺术学院为代表的一批虚拟数字影视摄制联盟高校提供项目实训的机会，培养一批对虚拟数字影视摄制服务感兴趣、乐于参与的专业人才，为虚拟数字影视摄制培训的师资体系奠定良好的人才输出与产能对接的良好资源供应机制，可形成稳定而持续的专业人才梯队。

（3）产业政策风险

目前，我国先后出台了《国家中长期人才发展规划纲要（2010-2020年）》、《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010-2020年）》等一系列行业法规及产业政策，总体监管程度较低。如未来国家或相关主管部门出台新的法律法规、行业监管政策，可能在一定程度上影响该项目的未来发展。

应对措施：公司将建立相应的措施来化解政策风险，进行有效的防范。

4、博物中国——中国博物馆 VR 体验及数字化产品开发工程项目

(1) 馆藏文物及景观特殊性导致的时间成本上升风险

根据“博物中国——中国博物馆 VR 体验及数字化产品开发工程”的发展规划，数据采集、知识信息库、云端影像大数据建设是项目中的关键环节，由于馆藏文物的特殊性，数据扫描将依照国家有关单位的相关政策及在其指导下进行。无法集中规模化扫描收集数据，具备一定的时间成本上升风险性。

应对措施：分步骤，分产品类型逐步实施，完善的知识体系建设将有效避免无序的重复工作。依照知识体系及产品体系有步骤分批次的完成扫描收集数据工作。

(2) 体验产品受硬件局限的风险

目前，增强现实和虚拟现实体验产品，受硬件设备及体验形式以及宽带传输速度等所局限，使用户无法获得完美的沉浸式体验效果。

应对措施：从知识体系和内容本质出发，形成不同形态及体验效果的产品，前期产品与成熟的教育产品相结合，开发普惠型教育产品，实现良好的阅读体验进而引导线上的虚拟体验。随着科技不断更新，硬件设备将在一定时期内高速发展，优质的底层内容可根据硬件标准的完善不断更新，形成拥有良好用户体验的全景式阅读产品。

(3) 技术人才风险

本项目对核心技术人员依赖程度较高，保持人员稳定是公司生存和发展的根本。若不能有效保持核心人员的激励机制并根据环境变化而不断完善，将会影响到核心人员积极性、创造性的发挥，甚至造成核心人员的流失，并对公司长期稳定发展带来一定的不利影响。

应对措施：为此公司提供了有竞争力的薪酬，同时建立了与公司业绩挂钩的奖励条款。加强对技术人员团队形成有效的管理、建立持续高效的运作体系。

六、本次募集资金投资项目变更的决策程序其他批准程序

2017年5月31日，上市公司第六届董事会第三次会议审议通过了《关于变更部分募集配套资金用途的议案》，本次变更事项尚需提交上市公司股东大会审议。

七、独立财务顾问核查意见

经审慎核查，本独立财务顾问认为：

本次变更部分项目的募集资金用途是公司根据发展战略及产业发展规划进行的调整，有利于提高公司募集资金的使用效率，符合公司实际经营情况；本次募集资金投资项目变更已经公司董事会审议批准，独立董事、监事会均发表明确同意意见，履行了必要的审批程序，尚需提交上市公司股东大会审议通过后方可实施。截至本核查意见出具之日，上市公司所履行决策程序符合相关法律、法规和规范性文件的规定。本次募集资金投资项目变更是上市公司根据实际情况而进行的调整，变更后的募集资金投资项目具有较好的经济效益，不存在损害股东利益的情况，有利于股东和上市公司的长远利益，符合《上市公司监管指引第 2 号——上市公司募集资金管理和使用的监管要求》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》等相关法律法规、规范性文件及《公司章程》的规定。

综上，独立财务顾问对本次变更部分配套募集资金用途的事项无异议。

（本页无正文，为《中信建投证券股份有限公司关于恒信移动商务股份有限公司变更部分募集资金用途的核查意见》之签署页）

财务顾问主办人：

张 铁

吴 量

中信建投证券股份有限公司

2016 年 6 月 1 日