

炎帝神农文化创新创意项目方案



前言

如何创建既具有中国文脉特色，又被当代中国市场认可的系列创新创意项目，是我国文化界、旅游界一直探索与奋斗的目标。当下举国正在为中华民族的伟大复兴而奋发图强，辐射而至文化创意产业的大环境空前利好。作为中华符号的代表炎帝神农氏，无疑是海内外龙的传人的重要归属之源，是凝聚海内外炎黄子孙的精神源泉。



一、项目简介

该项目最早起始于2018年，当年九月份湖南省教育考试院组织主办了一场大学生创新创业大赛，以彭景灿先生为总负责人，龚筱簏先生、冯贵林先生为领队，六位湖南工业大学全日制自考本科在籍学生组队参加了该项大赛。在株洲市初赛中，我项目部以炎帝农耕文化系列动画片、游戏开发以及科辅教材为主题参赛，并一举夺得初赛一等奖。

尔后又代表湖南工业大学参加了全省决赛，决赛中一举斩获二等奖并同时获得优秀组织奖。





二、项目定位与步骤

第一步：“农耕文化”系列动画片，动漫游戏开发、科辅教材

1、三个项目定位（动画、游戏、科辅教材）：

A、系列动画片《炎帝农耕文化》的演绎定位：

让我们的青少年深切感悟“天人合一”的重要性，而对于都市大众而言，享受“回归自然”、“返璞归真”的休闲娱乐方式。





B、衍生动漫游戏的定位：

以先民始祖适应大自然、发明创造，养殖维护、创造美好家园为主线展开，揭示了人与大自然和谐共存的真谛。

C、科辅教材定位：

融科普性、历史观与启智性为一体，是一种市面上为数不多的既能丰富当代青少年课余生活，又能开发大脑智慧的辅助教材。从该角度出发定能带来良好的社会效益和商机。





2、三个项目分段（动画、游戏、科辅教材）：

A、制作系列动画片。

3D系列动画片共60集，分为上、中、下三部，每部20集，逐步实施，投入市场，打造超级IP。

B、编辑科辅教材。

科普教材与小学、初中教材融合同步，小学、初中各分上、下两册。

C、在形成IP的基础上开发动漫游戏。

出台文化、设计游戏剧情、系列化IP。



3、实施步骤与经济评估：

第一期内容：设计制作系列动画上部（20节）和科辅教材同步进行（系列动画片上部大纲已经出台，科辅教材大纲已经出台，内容正在细化、编辑中）。

第一期经济评估：

系列动画片：

- ①文稿出台时间2个月，工资待遇30万元；
- ②导演与制作打包：每集30万元×20集=600万元；
- ③销售：120万元×20集=2400万元；

利润：2400万-（30万+600万）=1770万。（发行不包括在内）

科辅教材：

- ①文稿出台时间二个月，工资待遇30万元；
- ②版权发行批文：300万元；
- ③发行量：第一次300万册，印刷成本5元/册，1500万元；
- ④税：5%，270万元；
- ⑤文稿知识产权：3%，162万元；
- ⑥销售：300万册×18元/册=5400万元；

利润：5400万-（30万+300万+1500万+270万+162万）=3138万

第一期共计投入2892万元，六个月完成项目投入，销售7800万元，利润4908万元，利润率是170%。

第二期内容：设计制作系列动画中部（20节）和科辅教材同步进行。

第二期经济评估：

- 系列动画片：**
- ①文稿出台时间2个月，工资待遇30万元；
 - ②导演与制作打包：每集30万元×20集=600万元；
 - ③销售：120万元×20集=2400万元；

利润：2400万-（30万+600万）=1770万。（发行不包括在内）

- 科辅教材：**
- ①面向全国发行500万册，印刷成本5元/册，2500万元；
 - ②版权发行批文：300万元；
 - ③税：5%，450万元；
 - ④销售：500万册×18元/册=9000万元；

利润：9000万-（2500万+300万+450万）=5750万。

第二期共计投入3880万元，六个月完成项目投入，销售11400万元，利润7520万元，利润率是190%。

第三期内容：设计制作系列动画下部、游戏开发、科辅教材根据实际情况印刷。

第三期经济评估：

- 系列动画片：**
- ①文稿出台时间2个月，工资待遇30万元；
 - ②导演与制作打包：每集30万元×20集=600万元；
 - ③销售：120万元×20集=2400万元；

利润：2400万-（30万+600万）=1770万。（发行不包括在内）

科辅教材：根据实际情况印刷：

游戏开发效益分析：

- ①文案出台时间二个月，工资待遇30万元；
- ②剧情设计制作：三个月，50万元；
- ③税收：5%，100万元；
- ④文案知识产权：1%，20万元；
- ⑤销售：2000万元；
- ⑥利润：2000万-（30万+50万+100万+20万）=1800万。

第三期共计投入830万元，六个月完成项目投入，销售4400万元，利润3570万元，利润率是430%。



以上三期共计期长两年，开发商只需投入第一期的2892万元，第二期、第三期投入可以使用第一期的利润进行投入。

总投入：2892万+3880万+830=7602万元

总销售：7800万+11400万+4400万=23600万元

总利润：23600万-7602万=15998万元

投入时间：两年

利润率：15998/2892*100%=553%（投入开发商只需第一次投入）

以上数据只是初步计算，其他衍生产品不计算在内（如：玩具、食品、饰品等），如系列3D动画第一期就能打造超级IP，在第一期项目成功运作后，采用滚雪球方式，进行第二期、第三期项目继续运作，这将大大降低成本。





二、项目步骤

第二步：旅游景点开发（君子山、昭陵）：

君子山域内溪沟纵横，森林蓊郁，水气氤氲，负氧离子丰富。

——打造“万年文脉、神农故里”的形象。包括农耕文化产业、中医药养生产业、衣食住行文化产业、影视娱乐产业、宗教国学教育产业、文创产品等。

昭陵地处湘江中游江边，依山傍水，水网纵横，良田万亩。

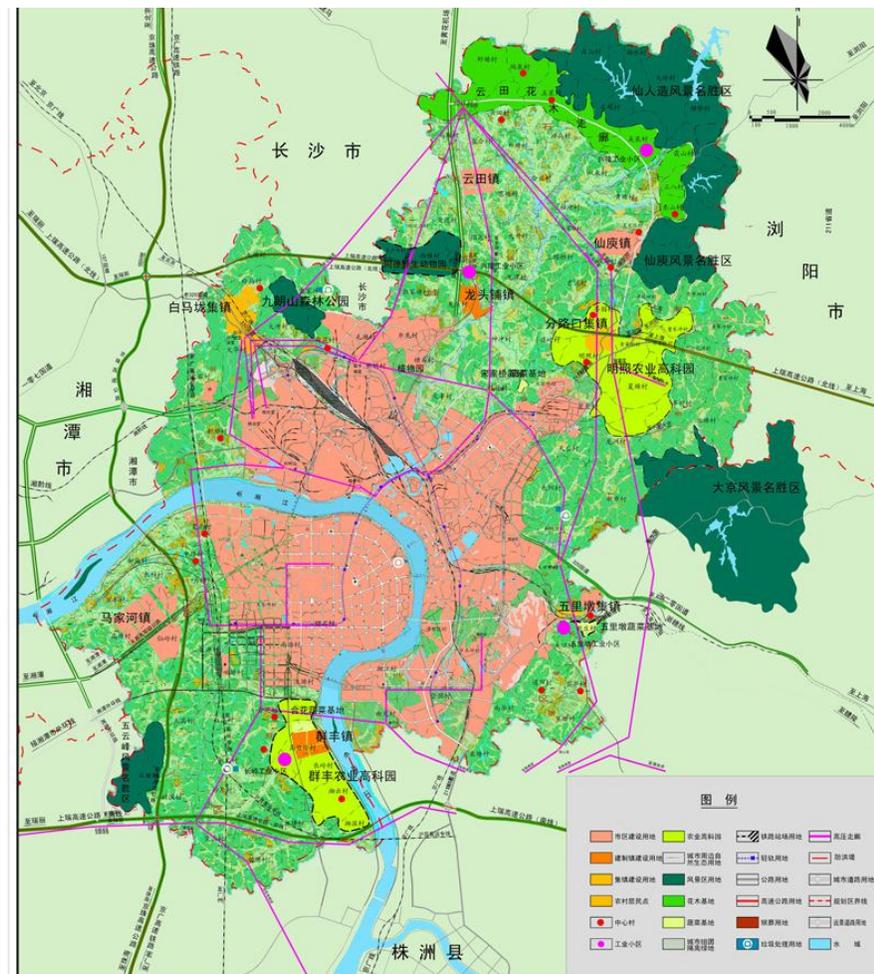
——打造一个融文化体验、宗教祭祀、生态观光、文化娱乐、休闲度假等于一体的具有浓郁炎帝文化特色的古镇旅游景区。



二、项目步骤

第三步：四县一市旅游五星级景点带打造：

1. 炎陵县：始祖炎帝墓陵——炎帝陵，国家投资百个亿，初具规模，景点硬件基本到位，缺的是宣传造势。
 2. 茶陵县：需重新考察定位，充分利用当地环境古迹遗址进行开发。
 3. 攸县：需重新考察定位，充分利用当地环境古迹遗址进行开发。
 4. 醴陵：以君子山为中心辐射开发。
 5. 渌口区，以昭陵作为农耕文化特色小镇开发。
 6. 株洲市炎帝广场——神龙湖为主进行开发。
- 最终将四县一市连成整体规划，形成五星级旅游景点带。
7. 初步经济评估：

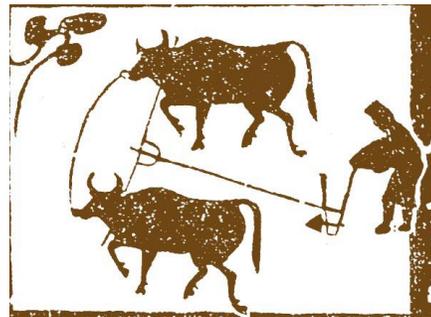


三、项目优势及特色

1、产业优势：

弘扬农耕文明与传统文化

催生文化与商业浪潮



3、团队开发优势：

定位清晰

创意新颖

思维严谨

职业操守规范





四、创新点

1、观点创新：

农耕文化选题独特，编剧接人气、地气，
论据充分，独辟蹊径、撩拨人心。



2、形式独特：

文化内涵深，表现形式奇，受众面积广。



3、区块链优势：

项目知识产权已融入区块链体系，
其推广与营运受到相关法律法规的保护。



五、团队主要成员



彭景灿
项目负责人



丁建国
项目负责人之一
著作编辑



龚筱箴
文案总监



冯贵林
艺术编辑



尹奇志
文案编辑/财务



熊辉
销售总监

主要成员简历：附件4



六、推广实力

- 1、有湖南省教育厅、株洲市教育局的垂直体系关系，对全省教育单位推广教辅资料有益。
 - 2、有湖南省文化部门及商业营销网络和优秀的推荐团队。
 - 3、湖湘文化、省市各级文联、炎帝基金等社会团体，茶园基地、农耕小镇等实体作为工作推荐基地和后盾。
- 



总 策 划：彭景灿

文字编纂：龚筱簏

设计制作：冯贵林



感谢您观看
