

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。

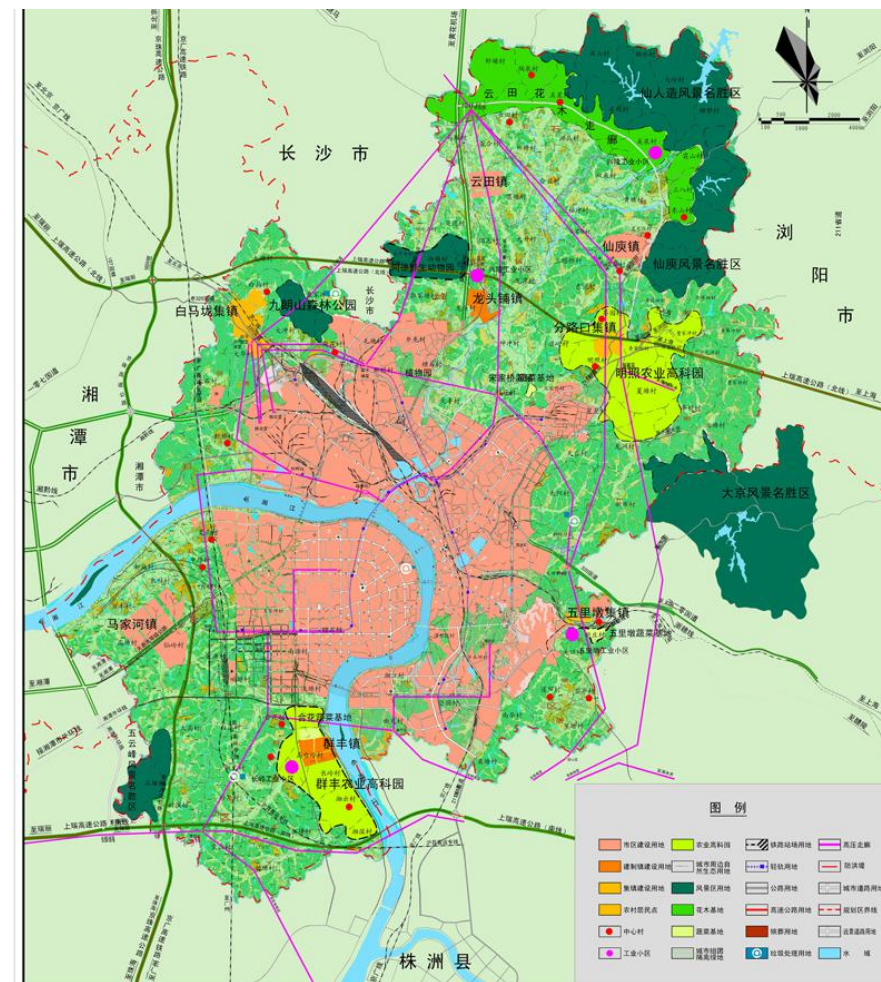
——打造一个融文化体验、宗教祭祀、生态观光、文化娱乐、休闲度假等于一体的具有浓郁炎帝文化特色的古镇旅游景区。



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



2、政策优势

政策扶持
商贾瞩目
商机无限



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
