

实丰文化发展股份有限公司

2024 年度董事会工作报告

2024 年度，实丰文化发展股份有限公司（以下简称“公司”、“实丰文化”或“上市公司”）董事会严格按照《中华人民共和国公司法》（以下简称“《公司法》”）、《中华人民共和国证券法》（以下简称“《证券法》”）、《深圳证券交易所股票上市规则》（以下简称“《股票上市规则》”）、《深圳证券交易所上市公司自律监管指引第 1 号——主板上市公司规范运作》和《实丰文化发展股份有限公司章程》（以下简称“《公司章程》”）、《实丰文化发展股份有限公司董事会议事规则》（以下简称“《董事会议事规则》”）等有关规定，本着对公司和全体股东负责的态度，切实履行股东大会赋予董事会的职权，认真贯彻落实股东大会各项决议，恪尽职守、勤勉尽责地开展董事会各项工作，推动完善公司内部治理，促进公司持续、稳定、健康发展。现将公司董事会 2024 年度工作情况汇报如下：

一、2024 年公司的经营情况

（一）公司所处行业的基本情况

1、玩具行业

根据海关总署的数据，2024 年中国玩具实现出口额为 398.7 亿美元。玩具行业作为充满活力和创新的领域，随着家庭结构的变化、消费观念的转变以及科技的进步，玩具市场呈现出多元化、智能化的趋势。随着大众对玩具认知的改变，玩具的受众也不再仅仅局限于儿童，这使得玩具的热度与销量也随之迅速上升。2024 年的玩具市场进入了一个新时代，层出不穷的新玩具，和不断变化的消费趋势反映出不断变化的社会形态、技术进步和全球化的影响，当前玩具消费需求呈现出的变化趋势如下：

（1）科技赋能，开启多元互动新时代

在科技飞速发展的当下，AI 技术正以前所未有的速度渗透到玩具行业，为其带来了全新的变革。过去，传统玩具的功能较为单一，互动性有限，大多只能满足儿童简单的娱乐需求。而如今，AI 技术的融入，彻底打破了这一局面。它实现了从传统的单向互动到双向智能对话的巨大跨越。AI 玩具不再是简单地执行预设指令，而是能够理解儿童的语言，甚至能根据儿童的情绪变化，调整互动策略。当孩子开心时，它可以一起分享快乐；当孩子难过时，它能给予安慰和鼓励，真正成为孩子的智能玩伴。除儿童市场外，AI 玩具在其他市场仍有较大想象空间，可以根据不同年龄段群体的兴趣爱好进行个性化推荐，其特有的陪伴及情感属性有望在陪伴经济和孤独生意中大放异彩，且 AI 有望赋能潮玩或现有 IP，提

升传统玩具价值量。根据 Contrive Datum Insights，2030 年全球 AI 玩具市场规模或达 363.77 亿美元。

（2）情感共鸣，潮玩备受青睐

中国潮玩行业仍处于高速增长阶段，随着国内社会经济文化的不断发展，消费者愈发渴望从消费中获得多元价值和情感共鸣，对文娱产品和服务需求不断增加，潮玩产业随之迅速发展。根据 Statista 和 IBISWorld 的市场数据，2024 年全球潮流玩具市场的规模已突破 150 亿美元，并保持每年 12% 的复合增长率（CAGR），这主要得益于消费者需求的多样化和中产阶级的崛起。潮玩不仅是简单的玩具，更能为消费者提供情绪价值，帮助年轻人缓解压力、获得认同感。消费者购买潮玩，会通过徽章、挂饰融入穿搭，在社交平台分享购买盲盒、卡牌的经历，借此在特定群体中找到认同。数字化转型是潮流玩具行业的重要趋势之一。NFT 技术的出现，为潮流玩具的收藏和展示开辟了全新的维度。通过区块链技术，潮玩品牌能够为每一件数字藏品赋予独特性和稀缺性。此外，虚拟现实（VR）和增强现实（AR）技术的普及，也使消费者能够在线上更真实地体验潮玩产品的细节和互动性。联名和 IP 授权是潮玩品牌在市场竞争中的重要策略。通过与知名 IP 的合作，潮玩品牌能够迅速吸引粉丝群体的关注。

（3）毛绒玩具温暖治愈，成为生活新宠

2024 年，毛绒玩具不再仅仅是儿童的专属，在快节奏的现代生活中，年轻人面临着巨大的生活和工作压力，毛绒玩具逐渐成为年轻人情感寄托和表达的重要载体。在现代社会，快节奏的生活和高压力的工作环境使年轻人越来越需要一个情感上的出口，而毛绒玩具以其柔软、可爱的特点，成为了年轻人表达情感、传递爱意的理想选择。社交媒体的兴起为毛绒玩具的普及和推广提供了有力支持，使其成为一种社交货币。年轻人通过社交媒体平台分享与毛绒玩具相关的照片、故事等，不仅能够展示自己的生活和情感状态，还能够与他人进行互动和交流，获得关注和认同。同时，“毛绒+X”模式不断涌现，如“毛绒+文创”，将毛绒玩具与地方文化、历史故事相结合，推出具有地域特色的文创产品；“毛绒+美食”，通过设计成美食造型的毛绒玩具，吸引消费者的眼球。此外，融入民族文化精髓的设计，既满足了年轻人对个性化的追求，又唤起了他们对传统文化的认同感，个性化和定制化服务也逐渐成为市场趋势。

2、游戏行业

2024 年是实现“十四五”规划目标任务的关键一年。游戏产业作为我国数字经济的重要组成部分，坚持高质量发展，积极承担稳定预期、稳定增长的重要职责，服务于国家发

展战略布局。2024 年，我国游戏产业在合规自律、精品化发展、科技赋能和文化建设等方面持续发力并取得了成效，据《2024 年中国游戏产业报告》显示，国内游戏市场实际销售收入为 3,257.83 亿元，同比增长 7.53%，总收入再创新高。游戏用户规模也突破至 6.74 亿人，同比增长 0.94%，同样达到新高点。目前游戏行业发展呈现出以下几个特点：

（1）小游戏市场表现亮眼，展现强劲增长势头

在当下竞争激烈的游戏市场中，小游戏异军突起，展现出令人瞩目的发展态势。它们无需下载、即点即玩，完美契合了现代用户碎片化的娱乐需求。而且，小游戏的玩法丰富多样，涵盖了休闲益智、模拟经营、消除合成等多种类型，满足了不同用户的兴趣偏好。

在当下数字化浪潮中，小游戏领域发展迅猛，作为新渠道，小游戏能够触达非传统游戏用户，打开泛圈层用户的市场。作为新平台，小游戏更适合碎片化的游玩场景，或能以此延长轻度用户的游戏时长，提升收入贡献。作为新模式，小游戏可融合 IAA 和 IAP 的商业模式，实现高效率的流量变现。此外，小游戏平台给予的扶持政策，为开发者创造了良好的发展环境。微信、抖音等平台通过提供便捷开发工具、实施流量扶持政策等举措，有效降低了开发门槛，极大地激发了开发者的创新积极性，吸引了大量创意作品进入市场，促使小游戏生态呈现出蓬勃发展、繁荣兴盛的良好局面。

（2）游戏出海成为新风口

根据中国音像与数字出版协会发布的《2024 年中国游戏产业报告》显示，2024 年中国自主研发游戏海外市场实际销售收入 185.57 亿美元，同比增长 13.39%，其规模已经连续五年超过千亿元人民币，并且再创历史新高。当前，中国游戏厂商出海已成为主流趋势，这也彰显了国产游戏厂商在国际市场上的强劲竞争力。国产游戏出海正呈现出显著特点：第一，国产游戏在海外市场的布局日益多元化，全球拓展取得了显著成效；第二，中国游戏企业不断将中国传统文化与现代游戏设计理念巧妙融合，树立了中国游戏的品牌形象与精品标杆；第三，技术创新正成为推动中国游戏产业进步的重要引擎，为游戏出海提供了有力支撑和保障。在快节奏的现代生活中，用户的时间愈发呈现出碎片化特征，难以抽出大量连续时间投入到复杂的重度游戏中。小游戏以其无需下载、即点即玩、体验轻便等特点，受到了用户的广泛欢迎。小游戏出海成为游戏行业的一个新热点，顺应了市场发展趋势，为行业的发展开辟了新的方向与机遇。

（3）技术赋能引领游戏产业焕新

技术创新是中国游戏产业发展的另一大驱动力。随着 AI、VR/AR、云计算等技术的发展，游戏产业正在经历一场技术革命。AI 技术的应用不仅能够提升游戏的智能化水平，还

能够在游戏开发、测试、运营等多个环节提高效率。从游戏开发阶段来看，AI 能够凭借其强大的算法与数据分析能力，辅助游戏策划生成创意构思。在角色建模方面，AI 技术可以快速生成高精度的人物模型，并根据设定自动优化细节，极大缩短了开发周期。在测试环节，AI 能够模拟各种复杂的游戏场景和玩家行为，高效检测游戏中的漏洞与缺陷，相较于传统的人工测试，大幅提升了测试的全面性与准确性，提高了游戏品质。在运营阶段，AI 则能根据玩家的实时游戏数据，实现个性化推荐，为每位玩家定制专属的游戏内容与活动，有效增强玩家黏性与活跃度。与此同时，VR/AR 技术的迅猛发展为游戏带来了前所未有的沉浸式体验变革。随着 VR 硬件设备在分辨率、刷新率、追踪精度等关键性能指标上实现质的飞跃，画面延迟与眩晕感大幅降低，玩家得以身临其境地踏入精心构建的虚拟世界。

（二）公司所处行业的发展阶段

1、玩具行业

玩具行业属于成熟行业，已形成成熟的生态系统，完整的产业链条，全球市场定位明晰，中国玩具企业展现出了强大的生产制造能力和创新意识，并且通过线上线下双渠道推广的方式提升其市场竞争力，对自主品牌的持续投入和深耕已经初见成效，使得中国玩具行业的优势逐渐凸显。随着消费升级趋势加强及 AI 技术的融入为玩具行业发展注入新活力。未来，AI 大模型的进一步普及和端侧 AI 芯片的持续优化，AI 玩具市场有望迎来更加广阔的发展空间，成为智能交互和情感陪伴的重要载体。

2、游戏行业

游戏行业目前处于产业升级与全球化的发展阶段。中国游戏产业在过去几十年的发展经历了从模仿到原创、从 PC 到移动、从国内到全球的转变，成为全球游戏产业中的重要力量。随着移动互联网以及智能移动终端设备快速发展，我国游戏市场规模不断增长，尤其是移动游戏得到了快速发展，且远超端游和页游。未来游戏行业积极拥抱新兴科技工具和技术，积极“走出去”，将会进一步拓展游戏产业的影响力和价值。在数字经济蓬勃发展的背景下，多种技术的融合创新，游戏产业和其他相关产业可以实现终端、平台、场景、应用等多个层面的跨界合作。“游戏+”一直是行业内探索的焦点，如在科技、公益、文化等诸多领域，为行业创造更多的可能。

（三）公司所处行业的法规政策影响

1、玩具行业

在全面二孩、三胎政策的相继实施及继续全面深化改革开放的大背景下，随着国家对教育的持续投入、国民经济的发展、消费水平的提升，以及年轻一代父母消费观念的转变，

我国儿童玩具人均消费预计仍会有较大的增长空间。家长更加注重玩具产品的教育属性，益智娱乐类玩具发展迅速，驱动玩具行业向高端化、智能化、体验化方向加速迭代。

2024 年 5 月，欧盟理事会通过关于更新玩具安全法规的立场，旨在加强对有害化学品的保护，引入数字产品护照加强规则执行，明确警告告示的相关要求，更新玩具中使用致敏香料的规则等，以保护儿童免受与使用玩具有关的风险。

2024 年 6 月，中国消费品质量安全促进会发布《潮玩及其衍生品系列团体标准》，为国内潮玩产业建立标准体系，规范和提升国内潮玩质量，助力产业出海。一系列政策的出台，为潮玩行业的规范化运营和高质量发展提供了有力支持。

2、游戏行业

2024 年 8 月 3 日，国务院印发《关于促进服务消费高质量发展的意见》，首次明确提出“支持电子竞技等发展”，为电竞产业的发展提供了政策基础，鼓励电竞与各行业尤其是文旅产业的融合创新。

2025 年 3 月 16 日，中共中央办公厅、国务院办公厅印发《提振消费专项行动方案》，明确提出将游戏产业作为新型消费领域纳入政策支持范围。政策聚焦“消费品质提升行动”，强调将中华优秀传统文化融入产品设计，支持开发原创 IP 品牌，促进动漫、游戏、电竞及其周边衍生品消费，并开拓国货“潮品”的国内外增量市场。

（四）报告期内公司从事的主要业务

报告期内公司专注于玩具及游戏两大核心业务板块。

（一）玩具业务

公司的玩具业务主要是各类玩具的研发设计、生产与销售，主要产品包括电动遥控玩具、婴幼儿玩具、车模玩具、动漫游戏衍生品玩具和其他玩具五大类，产品规格品种达 1,000 多种，产品销往全球近百个国家和地区。随着科技的进步，公司不断调整和优化产品策略，形成“智能电动玩具、IP 动漫衍生品玩具、潮流玩具”三大主要产品线。

在科技进步和消费持续升级的时代背景下，玩具行业正处于前所未有的数字化浪潮冲击中。科技的高速发展与移动互联网的加速普及，带动了人们对玩具产品更高的需求，玩具的智能化成为玩具行业发展的潮流。互动性、高科技玩具已逐渐发展成为当下主流，AI 技术与玩具结合则成为了玩具公司的创新方向。2024 年，公司新一代 AI 玩具——AI 魔法星正式上线预售，AI 魔法星是基于 AIGC 技术，运用豆包先进的大模型底层，进行二次训练出符合儿童对话习惯且脱离敏感话题的后台，智能语音交互系统的植入，让玩具可与孩子进行流畅对话，不仅能解答孩子的各种疑问，还能根据孩子的语言反馈做出个性化回应，

极大地提升了玩具的互动性与趣味性。与此同时，公司在玩具领域持续发力，将创新精神深深扎根于自主研发与原创 IP 产品打造的进程之中。目前公司成功打造出多款极具特色的原创 IP 产品，如智能飞飞兔、企鹅嗡嗡、智能小怪兽等，在市场上收获了人气与销量，成为了消费者心目中值得信赖的玩具品牌，为公司在玩具行业的持续发展奠定了坚实基础。



（AI 魔法星）

在文化产业蓬勃发展的当下，IP 与玩具行业的融合趋势愈发显著。公司一直积极与重磅优质 IP 合作，目前已取得国际 IP 宝可梦、游戏 IP 蛋仔派对、手游 IP 贪吃蛇大作战、动画 IP 超级飞侠、国漫 IP 奶龙、表情包 IP 小刘鸭、奇魔猪、萌二、乖巧宝宝等热门 IP 的正版授权，已开发的宝可梦场景套装玩具系列、可达鸭款（电动）、奶龙款（电动）玩具、贪吃蛇惊喜盲盒正热销中。



（2025 年新款宝可梦静态场景摆件）

在全球玩具行业竞争日益激烈的大背景下，公司果断出击，凭借敏锐的市场洞察力与积极的战略布局，在拥有国际 IP 宝可梦场景套装玩具系列和可达鸭款电动玩具的中国内地与中国港澳台地区授权后，再度获得前述玩具的新加坡、马来西亚、越南、印度尼西亚等

国家的授权，吹响“出海”号角！公司还与 Eolo 集团达成战略合作，正式成为 Eolo 集团旗下 Biggies 品牌产品的中国区独家代理商，更体现了在全球化背景下，不同文化、不同背景的企业间如何通过强强联合，共同开辟更加广阔发展前景。



（代理产品系列：碧格魔法球）

当下，潮流玩具市场竞争已经从最初的创意设计竞争演变到了 IP 的竞争，公司组建了专业且富有创意的研发团队，深入市场调研，积极探索谷子类周边、摆件、盲盒等多种产品形式，力求在潮流玩具领域开拓出更为广阔的发展空间。同时，为了更好地满足新一代年轻人对于玩具可玩性及情绪价值的追求，公司不断升级产品功能和玩法。让年轻人在享受玩具带来乐趣的同时，也能找到归属感和认同感，真正让潮流玩具成为他们表达自我、释放情绪的重要载体。

此外，2024 年 8 月，公司正式加入深圳市人工智能行业协会，积极与行业先锋交流合作，共同开发更多集教育、娱乐于一体的智能玩具，满足新一代儿童对新奇体验和教育价值的需求，推动玩具行业的数字化转型。



在过去的这一年里，公司于玩具领域成绩斐然，斩获多项玩具成果。从智能玩具到潮流玩具板块的创新突破，结合热门 IP 开发出一系列深受市场期待的衍生品，持续升级产品功能与玩法，满足新一代年轻人对可玩性及情绪价值的追求。这些成果不仅彰显了公司的研发实力与创新精神，更体现了公司对市场趋势的把握以及对消费者需求的洞察。展望未来

来，公司将以此为新的起点，持续深耕玩具市场，不断推陈出新，为全球消费者带来更多优质、创意的玩具产品，进一步巩固和提升在玩具行业的地位。

公司玩具业务板块获得的重要奖项

序号	颁奖单位	奖项名称	获奖时间
1	广东省玩具协会	企鹅嗡嗡-2024 中外玩具大奖-年度网红产品奖	2024 年 4 月
2	玉猴奖组委会和深圳 IP 设计周组委会	第七届“玉猴奖”——“2024 年度十佳被授权商”	2024 年 4 月
3	第 23 届玩博会组委会	第 23 届汕头·澄海国际玩具礼品博览会-优秀供应商	2024 年 10 月
4	汕头市澄海区总工会、汕头市澄海区玩具协会	2024 汕头市玩具设计大赛中产品组-年度市场潜力奖	2024 年 10 月
5	汕头市澄海区总工会、汕头市澄海区玩具协会	2024 汕头市玩具设计大赛产品组-年度优秀奖	2024 年 10 月
6	中法设计奖组委会	企鹅嗡嗡-中法设计奖(SFDA)TOP 产品	2024 年 12 月
7	深圳市儿童智能产品协会	2024 中国儿童智能与智慧教育产业 AI 应用创新奖	2025 年 1 月
8	嗨创周	2025 嗨创周——新新产品奖	2025 年 3 月

（二）游戏业务

公司在游戏业务领域精准锚定休闲游戏赛道，全身心投入研发与发行工作，凭借独特的运营策略与先进技术手段，在竞争激烈的市场中稳步前行。在研发环节，公司组建了一支专业且富有创意的研发团队。公司游戏团队通过深入研究市场趋势与玩家需求，创新游戏玩法，针对休闲游戏玩家追求轻松娱乐、碎片化体验的特点，团队精心构思游戏玩法，力求设计出简单易上手却又极具趣味性与挑战性的游戏机制。在发行方面，公司通过精准的广告投放策略，实现广告资源的高效利用。在产品方面，公司的游戏产品线丰富多样，涵盖了多种休闲游戏类型，可以满足不同玩家群体的多样化需求。



（《小小生存队》荣获“2024 年度最受达人欢迎抖音小游戏”）

公司的卓越表现也赢得了行业的广泛认可，荣获多项荣誉。2024 年度，公司登上引力引擎「2024 年中国小游戏 100 强企业榜」及引力引擎「11 月 IAA 小游戏 30 强企业榜」；公司还斩获腾讯广告游戏向阳奖“最具营销突破广告主”等重要奖项；凭借创新的游戏玩法、精美的美术设计以及出色的市场表现，公司子公司实丰网络出品的小游戏《小小生存队》荣获“2024 年度最受达人欢迎抖音小游戏”奖项。这些荣誉不仅是对公司过往努力与成就的高度肯定，更是激励公司在未来继续砥砺前行，不断推出更多优质休闲游戏作品，为全球玩家带来更多精彩娱乐体验的强大动力。

公司游戏业务板块获得的重要奖项

序号	名称	所获奖项	获奖时间
1	实丰网络（深圳）有限公司	光芒之翼奖	2024 年 7 月
2	实丰网络（深圳）有限公司	《2024 年中国小游戏百强企业榜》	2024 年 9 月
3	实丰文化发展股份有限公司	《11 月 IAA 小游戏 30 强企业榜》	2024 年 12 月
4	实丰文化发展股份有限公司	向阳奖——最具营销突破广告主	2024 年 12 月
5	实丰网络（深圳）有限公司 - 《小小生存队》	2024 年度最受达人欢迎抖音小游戏	2025 年 2 月

二、董事会日常工作情况

2024 年公司董事会的人数及人员结构符合法律法规和《公司章程》的要求。董事会召集、召开、表决符合程序、符合《公司章程》、《董事会议事规则》等规定和规范性要求，全体董事能勤勉尽责，认真出席董事会和审议各项议案，独立董事独立履行职责，维护公司整体利益，尤其关注公众股东的合法权益不受损害，对公司的重大投资、重大生产经营及银行授信融资决策、关联交易等重大事项发表了独立意见。

公司董事能按照《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》、《股票上市规则》、《公司章程》、《董事会议事规则》等法律法规及规章制度的要求，诚实守信，各司其职，积极地履行职责，出席公司相关的会议，认真审议各项董事会议案，切实维护公司及股东的权益。

（一）2024 年度董事会会议情况

报告期内，公司董事会认真履行工作职责，审慎行使《公司章程》和股东大会赋予的职权，结合公司实际需要，共召开六次董事会，具体情况如下：

序号	召开时间	会议届次	会议议案
1	2024 年 3 月 29 日	第四届董事会第四次会议	(1)《关于增加日常关联交易预计的议案》。
2	2024 年 4 月 26 日	第四届董事会第五次会议	(1)《关于 2023 年年度报告全文及摘要的议案》；(2)《关于 2023 年度董事会工作报告的议案》；(3)《关于 2023 年度总经理工作报告的议案》；(4)《关于 2023 年度财务决算报告的议案》；(5)《关于 2023 年度利润分

			配预案的议案》；（6）《关于 2023 年度募集资金存放与使用情况专项报告的议案》；（7）《关于<2023 年度内部控制自我评价报告>的议案》；（8）《关于 2024 年度公司使用自有闲置资金开展委托理财的议案》；（9）《关于公司及下属公司 2024 年度向各家银行申请授信借款额度的议案》；（10）《关于 2024 年度为公司及下属公司申请授信融资提供担保额度预计的议案》；（11）《关于控股股东为公司及下属公司申请授信融资提供担保暨关联交易的议案》；（12）《关于 2023 年度计提资产减值准备的议案》；（13）《关于拟续聘 2024 年度审计机构的议案》；（14）《关于公司 2024 年度日常关联交易预计的议案》；（15）《关于 2024 年第一季度报告的议案》；（16）《关于提请股东大会授权董事会办理小额快速融资相关事宜的议案》；（17）《关于修订<公司章程>的议案》；（18）《关于修订<董事会议事规则>的议案》；（19）《关于修订<独立董事工作细则>的议案》；（20）《关于修订<股东大会议事规则>的议案》；（21）《关于修订<董事会审计委员会议事规则>的议案》；（22）《关于制定<会计师事务所选聘制度>的议案》；（23）《关于制定<互动易平台管理制度>的议案》；（24）《关于制定<实丰文化发展股份有限公司未来三年股东回报规划(2024-2026 年)>的议案》；（25）《关于<2023 年度会计师事务所的履职情况评估报告和审计委员会对会计师事务所履行监督职责情况报告>的议案》；（26）《关于<独立董事独立性自查情况的报告>的议案》；（27）《关于授权董事会决定公司 2024 年中期利润分配方案的议案》；（28）《关于召开 2023 年年度股东大会的议案》。
3	2024 年 8 月 29 日	第四届董事会第六次会议	（1）《关于 2024 年半年度报告全文及摘要的议案》。
4	2024 年 9 月 4 日	第四届董事会第七次会议	（1）《关于<实丰文化发展股份有限公司“永丰者”第二期员工持股计划(草案)>及其摘要的议案》；（2）《关于<实丰文化发展股份有限公司“永丰者”第二期员工持股计划管理办法>的议案》；（3）《关于提请股东大会授权董事会办理公司“永丰者”第二期员工持股计划相关事宜的议案》；（4）《关于召开 2024 年第一次临时股东大会的议案》。
5	2024 年 10 月 28 日	第四届董事会第八次会议	（1）《关于 2024 年第三季度报告的议案》。
6	2024 年 12 月 31 日	第四届董事会第九次会议	（1）《关于调整“永丰者”第二期员工持股计划的议案》。

（二）董事会对股东大会的执行情况

2024 年，公司共召开一次年度股东大会与一次临时股东大会，公司董事会严格按照股东大会的决议和授权，认真执行公司股东大会通过的各项决议。会议召开情况如下：

序号	召开时间	会议届次	会议议案
1	2024 年 5 月 21 日	2023 年年度股东大会	（1）《关于 2023 年年度报告全文及摘要的议案》；（2）《关于 2023 年度董事会工作报告的议案》；（3）《关于 2023 年度监事会工作报告的议案》；（4）《关于 2023 年度财务决算报告的议案》；（5）《关于 2023 年度利润分配预

			案的议案》；（6）《关于 2023 年度募集资金存放与使用情况专项报告的议案》；（7）《关于 2024 年度公司使用自有闲置资金开展委托理财的议案》；（8）《关于公司及下属公司 2024 年度向各家银行申请授信借款额度的议案》；（9）《关于 2024 年度为公司及下属公司申请授信融资提供担保额度预计的议案》；（10）《关于控股股东为公司及下属公司申请授信融资提供担保暨关联交易的议案》；（11）《关于拟续聘 2024 年度审计机构的议案》；（12）《关于公司 2024 年度日常关联交易预计的议案》；（13）《关于修订〈公司章程〉的议案》；（14）《关于修订〈董事会议事规则〉的议案》；（15）《关于修订〈独立董事工作细则〉的议案》；（16）《关于修订〈股东大会议事规则〉的议案》；（17）《关于修订〈监事会议事规则〉的议案》；（18）《关于提请股东大会授权董事会办理小额快速融资相关事宜的议案》；（19）《关于制定〈实丰文化发展股份有限公司未来三年股东回报规划（2024-2026 年）〉的议案》；（20）《关于授权董事会决定公司 2024 年中期利润分配方案的议案》。
2	2024 年 9 月 23 日	2024 年第一次临时股东大会	（1）《关于〈实丰文化发展股份有限公司“永丰者”第二期员工持股计划（草案）〉及其摘要的议案》；（2）《关于〈实丰文化发展股份有限公司“永丰者”第二期员工持股计划管理办法〉的议案》；（3）《关于提请股东大会授权董事会办理公司“永丰者”第二期员工持股计划相关事宜的议案》。

三、董事会专门委员会日常工作的履职情况

公司董事会专门委员会在报告期内履职情况如下：

（一）董事会审计委员会日常工作的履职情况

公司董事会审计委员会是董事会设立的专门工作机构，主要负责内部审计与外部审计的沟通；审核公司的财务信息及其披露；审查公司内部控制制度，对重大关联交易进行审计等。公司根据《公司法》、《上市公司治理准则》、《公司章程》及其他相关规定，制定了《实丰文化发展股份有限公司董事会审计委员会议事规则》（以下简称“《审计委员会议事规则》”）。

根据中国证监会、深圳证券交易所有关规定及公司《审计委员会议事规则》，公司董事会审计委员会勤勉尽责，审计委员会在 2024 年召开了 5 次会议，审议通过了《关于 2023 年年度报告全文及摘要的议案》、《关于公司 2024 年度日常关联交易预计的议案》等议案。

（二）董事会薪酬与考核委员会日常工作的履职情况

公司董事会薪酬与考核委员会认真履行职责，按照《实丰文化发展股份有限公司董事会薪酬与考核委员会议事规则》规定，合理提出董事、监事、高管人员的薪酬水平，从而更好地维护公司整体利益，保障全体股东特别是中小股东的合法权益。

（三）董事会战略委员会日常工作的履职情况

董事会战略委员会认真履行职责，按照《实丰文化发展股份有限公司董事会战略委员会议事规则》规定，对公司经营情况及发展战略进行研究并提出建议。战略委员会在 2024 年召开了一次会议，各委员积极了解行业现状、公司的发展情况并结合自身的专业知识，对议案发表了自己的意见和建议，切实履行了董事会战略委员会的责任和义务。

（四）董事会提名委员会日常工作的履职情况

董事会提名委员会认真履行职责，按照《实丰文化发展股份有限公司董事会提名委员会议事规则》规定，秉着勤勉尽职的态度履行职责，持续关注公司董事及高级管理人员任职情况及董事会人员结构合理性。

四、2025 年度公司经营计划

（一）公司整体发展战略

2025 年，公司将紧紧围绕“绿色科技赋能美好生活”的企业使命，坚守玩具游戏两大核心业务。公司始终坚守“务实、进取、担当、共赢”的企业价值观，面对市场变化与挑战，积极进取，勇于探索新的技术、商业模式与市场机会，担当起企业社会责任，推动玩具业务、游戏业务向绿色、可持续方向发展。传承发扬“实干丰收”的企业精神，全体员工将以实干为基石，把每一项工作做细做实，为企业长远发展奠定坚实基础。

（二）2025 年经营计划

2025 年，实丰文化将紧密围绕公司发展战略和经营管理目标开展各项运营工作，加强内部控制体系建设，在提升自身盈利能力的同时进一步强化投资者回报水平，用实实在在的业绩回报股东。公司在 2025 年拟重点做好如下经营工作：

1、玩具业务板块

在消费升级与智能化浪潮下，玩具行业迈向新征程。公司紧扣行业智能化发展脉搏，积极投身智能玩具研发与生产。2025 年，公司将充分发挥自身研发、设计与制造能力，探索先进的 AI 大模型，打造多模态交互、情感陪伴功能突出的智能玩具产品。公司同时秉持创新与趣味并重的理念，全力打造“AI 智宠玩具总动员”，让智宠玩具系列实现语音交互功能，能与孩子进行日常对话、解答问题、讲故事、播放音乐等，让智宠玩具能够精准“听懂情绪”。

在当前快节奏的社会生活模式下，各年龄阶层对于情感支持与陪伴的需求呈现出日益增长的态势。AI 玩具已突破传统玩具仅面向儿童群体的局限，顺势成为各年龄段寻求慰藉与乐趣的新选择；同时，多模态交互技术已成为智能玩具领域实现突破与创新的核心驱动要素。公司将充分依托多模态交互技术，围绕“AI+产品”打造多元化、差异化的智能玩具

产品矩阵，如“AI+毛绒”、“AI+全息投影”、“AI+桌面机器人”等，为消费者带来更加多元且独特的智能玩具体验，充分满足不同年龄层次多元化、个性化的需求，进一步巩固公司在智能玩具市场的地位。

除此之外，公司将抓住国内授权行业发展机遇，丰富 IP 矩阵，持续开发一系列独具特色的周边产品，满足了粉丝对 IP 的情感诉求。未来，公司将继续秉持创新发展理念，不断深化 IP 授权业务布局，为行业发展贡献更大力量。同时，公司计划引入多个海外优质代理品牌，借助其成熟的市场影响力与独特的文化魅力，进一步扩充产品线。通过融合国内外不同风格的元素，打造更为多元且丰富的产品体系，全方位覆盖不同消费群体的喜好。

在销售渠道建设上，公司充分利用线上线下多元渠道。线上，公司已在主流电商平台如天猫、微信小店、抖音、得物、小红书等平台开设官方旗舰店；后续，公司还将积极拓展直播带货渠道，通过搭建直播间、邀请头部主播带货等形式，生动展示产品特色与玩法，实时解答消费者疑问，激发购买热情。线下，目前公司主要依托各大零售商超及经销商，借助其成熟的销售网络，实现产品的铺货与销售。公司将积极开拓新的线下销售渠道，公司计划在国内部分机场的候机区域、商业区开设品牌专柜。3C 数码店同样是公司重点开拓的目标渠道，借助 3C 数码店专业的销售团队，提升产品在科技爱好者、年轻消费群体中的认知度与购买意愿，覆盖不同消费场景。

2、游戏业务板块

在竞争日益白热化的小游戏赛道，公司凭借在 IAA 休闲小游戏领域积累的坚实根基，积极开拓前行。同时，公司也深刻洞察到随着移动互联网的迅猛发展，玩家对休闲游戏的需求已从单纯的消遣向追求更高质量体验转变。在此背景下，公司积极响应 IAA “精品化”理念，全力投入到游戏内容的创新与品质提升中。在技术融合创新方面，公司拟通过引入前沿科技手段，大力推进虚拟现实（VR）与增强现实（AR）技术在游戏产品中的应用，为玩家打造沉浸式的游戏体验场景，极大地丰富游戏的趣味性与互动性，有效提升玩家的参与感与体验感。在游戏类型拓展与画面优化上，公司致力于构建多元化的游戏产品矩阵，涵盖从策略性强的塔防游戏到趣味性十足的益智消除游戏等多种类型，满足不同玩家群体的多样化需求。公司将持续强化美术设计工作，从色彩搭配、角色建模到场景构建等各个环节进行精细打磨；并对游戏界面布局进行系统性优化，简化操作流程、提升视觉效果，使游戏画面达到精致细腻的呈现标准，为玩家营造出舒适、美观的游戏视觉环境。在盈利模式革新领域，公司积极顺应行业发展趋势，稳步推进从 IAA（广告变现）模式，向 IAP（应用内付费）模式以及二者有机结合的混合模式转变。公司将深入调研，精准洞察玩家

消费心理与付费意愿，据此优化游戏内付费点设计，推出如个性化虚拟道具、专属游戏关卡等具有吸引力的付费内容。同时，合理把控广告投放频率与形式，在保障玩家游戏体验的前提下，探索广告与付费内容协同增效的最优路径，以实现盈利模式的多元化与可持续发展，进一步增强公司在游戏市场的竞争力与盈利能力。

公司着眼于长远发展战略，将借助小游戏出海这一重要契机，大力推动自身开拓全球市场，积极迈向多元化战略布局的新征程。海外市场地域广袤，文化呈现出多元且复杂的显著特征，为契合海外市场需求，公司将组建一支专门的团队，广泛收集数据，掌握当地玩家因文化背景差异所衍生出的游戏喜好、审美标准以及消费倾向，为公司小游戏出海在产品设计、市场推广以及盈利模式制定等方面提供数据支撑与决策依据，助力公司在全球游戏市场中站稳脚跟，逐步实现多元化战略布局目标。

3、人才建设与制度建设共发展

公司将紧密结合实际情况和发展需求，持续优化组织架构和管理体系，勤修内功，实行职能部门绩效考核管理，订立年度经营管理责任书，全面激发企业内部活力。公司将充分利用上市公司的股权激励工具，进一步调动公司经营管理团队、核心骨干的积极性，将公司、部门、团队和个人贡献有机联系起来，推动实现公司整体发展战略。

4、规范信息披露，加强投资者关系管理

公司董事会将继续严格按照《公司法》、《证券法》、《股票上市规则》及《深圳证券交易所上市公司自律监管指引第 1 号——主板上市公司规范运作》等法律法规、规范性文件和《公司章程》的要求，依法依规履行信息披露义务，提升公司规范运作水平。不断加强投资者关系管理建设，促进公司与投资者保持良好的互动关系，切实维护投资者的参与权，保护投资者的合法权益，提升公司治理水平，凝聚市场共识，营造良好的资本市场形象。

实丰文化发展股份有限公司董事会

2025 年 4 月 14 日