

深圳雷柏科技股份有限公司2017年度报告摘要

大。

一、重要提示
本年度报告摘要来自年度报告全文,为全面了解本公司的经营成果、财务状况及未来发展计划,投资者应当到证监会指定媒体仔细阅读年度报告全文。

董事、监事、高级管理人员异议声明

姓名	职务	内容和原因
声明		

除下列董事外,其他董事亲自出席了审议本次年报的董事会会议

亲自出席董事姓名	未亲自出席董事职务	未亲自出席会议原因	被委托人姓名

非标准审计意见提示

□ 适用 √ 不适用
董事会审议的报告期普通股利润分配预案或公积金转增股本预案

公司计划不派发现金红利,不送红股,不以公积金转增股本。

董事会决议通过的本报告期优先股利润分配预案

□ 适用 √ 不适用

二、公司基本情况

1.公司简介

股票简称	雷柏科技	股票代码	002577
股票上市交易所	深圳证券交易所		
联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表	
姓名	谢海燕	李海燕	
办公地址	深圳市坪山区坑梓街道锦绣东路22号	深圳市坪山区坑梓街道锦绣东路22号	
电话	0755-28588566	0755-28588566	
电子信箱	boart@rapoo.com	boart@rapoo.com	

2.报告期主要业务或产品简介

(一)报告期内公司的主要业务、主要产品及其用途、经营模式及主要的业绩驱动因素

1.主要业务、主要产品及其用途

公司目标成为全球领先的无线设备方案商,为全球用户提供一流的外设产品及“舒适无线”的服务体验,致力于使雷柏品牌全球化,在制造业产业升级、科技进步和人工短缺的背景下,公司凭借自身智能制造领域多年沉淀,致力于为商业客户提供产品自动化解决方案。

报告期公司核心业务仍为外贸业务,包括游戏V系列、无线系列外设、有线办公键鼠三大品类;除此之外,公司还拥有无线外设的专业厂商,承载“中国制造,为中国设计”的理念,雷柏无线外设产品拥有设计时尚、高性价比和操作智能的特性。



游戏V系列外设:雷柏以“游戏梦想制造家”为方向,用专业的态度为玩家打造舒适的游戏操作体验,2008年进入专业游戏外设领域,推出雷柏游戏V系列外设产品深受广大电竞游戏玩家的喜爱好评。未来,雷柏将继续开拓游戏外设行业方向,持续打造游戏鼠标、游戏机械键盘、游戏耳机、游戏手柄、游戏鼠标垫等周边电竞产品。



雷柏机器人RRS:雷柏机器人从2007年开始摸索非标自动化和机器人集成应用,2013年正式涉足3C电子企业智能制造,至今已为多家大型3C电子制造企业提供机器人自动化系统集成方案。



2.经营模式

公司的产品为自主品牌RAPOO外设产品,公司采取以销定产、订单驱动的经营模式,销售是公司生产经营的中心环节,采购、研发、生产围绕销售展开。

公司采取线上线下相结合的销售模式,以线上辅助线下,以线下促进线上。公司外设业务布局线上销售渠道较早,且上下供应链一体化带来的快速响应能力,生产自动化水平高保证了产品的高品质,强大的研发设计能力为产品迭代更新提供有力支持,这些核心优势充分保障了公司线上销售的发展,2017年外设产品线上渠道销售占比已经超过了60%。

3.主要的业绩驱动因素

公司业绩的驱动因素主要为行业下游市场需求、公司管理效率、公司自身产品竞争优势、产品布局方式和价格策略等。

公司起步于电脑等电子设备产品的研发、生产和销售,自上市以来开始以自主创新和自主品牌为核心,采用科学的生产方案、严格的品质管理、员工自动化生产线等行业较为先进的生产工艺和制造技术,产品连续多年赢得IF和红点等国际设计大奖;凭借一流的工业设计及高品质的制造工艺,产品已销售至全球100多个国家和地区,拥有线上线下销售的销售渠道。公司实力不断创新,持续发挥自身品牌、研发及制造优势,整合资源,持续加强各业务板块的协同效应,为用户提供差异化、有核心竞争力的产品及整套解决方案,构建了较全面的品牌效应及综合实力,这是公司主要的业绩驱动因素。

(二)报告期内外设行业的发展阶段、周期性特点以及公司所处的行业地位

1.报告期内外设行业的发展阶段

1)游戏及电竞行业的发展阶段外设行业新的需求

根据弗若斯特沙利文编制的报告,全球约有21亿名玩家,预计玩家数将于2021年增至约27亿人。随着玩家人数增长,游戏行业同步发展成为全球娱乐行业中增长最快的领域。而Newzoo发布的“2017年全球游戏市场报告”显示,游戏已经快速发展成全球最受欢迎的休闲娱乐,2020年,全球游戏收入将从2017年的1084亿美元增长至1284亿美元。游戏行业的增加带动相关硬件的市场需求。据海外分析公司Digital Capital最新的报告显示,全球游戏软件行业2018年收入可能在1650-1700亿美元之间,游戏业的发展将给电脑软件及其周边产品带来巨大的市场机会和利润空间,PC游戏硬件销售预计在2018年达300-350亿美元,如果增长持续,可以到2020年增至400-450亿美元。电竞游戏产业的发展离不开外设硬件行业,硬件的不断升级,能为游戏提高更好的发展空间,同时也催生了外设行业的产品需求,雷柏以“游戏梦想制造家”为方向,2008年进入专业游戏外设领域,推出雷柏游戏V系列外设产品,深受广大电竞游戏玩家的喜爱好评。

2)消费升级,移动互联网赋予外设行业新的发展空间

在消费升级的背景下,在各类信息媒介的引导下,更多的人建立了品牌意识,并在逐步形成个性化的产品偏好。整体来看,人们对品质的要求更明确了,愿意为高品质付出更多,同时也更重视产品所体现的品质属性。传统建材市场相对较为分散,品牌多,竞争激烈,近几年,伴随着消费者对个性化需求的增加,通过外设行业趋于集中化,从而带动行业集中度提升,为行业带来新的发展空间。

3)无线连接仍为未来连接技术的发展方向

2017年,中国的政治、经济、监管、市场都在发生巨变,在消费升级及移动互联网背景下,公司扎实布局,勤耕耕耘,勇于创新,回归主业,聚焦外设业务,有序完成了各项工作;管理方面,公司通过精益化管理、优化管理体系和运营流程,提高了人均产出效率,并持续降低了生产成本,提高了企业盈利能力和核心竞争力,进一步深耕公司之城;产品方面,公司差异化的产品发展策略,以市场需求为导向,快进快响,满足客户的需求;技术创新方面,凭借自身强大的品牌效应及产品实力,公司不断将最新的产品推向市场,赢得了客户对产品的认可,并进一步推动外设产品的普及化。

4)报告期内外设行业的周期性特点及公司所处的行业地位

1)游戏及电竞行业的发展阶段外设行业新的需求

根据弗若斯特沙利文编制的报告,全球约有21亿名玩家,预计玩家数将于2021年增至约27亿人。随着玩家人数增长,游戏行业同步发展成为全球娱乐行业中增长最快的领域。而Newzoo发布的“2017年全球游戏市场报告”显示,游戏已经快速发展成全球最受欢迎的休闲娱乐,2020年,全球游戏收入将从2017年的1084亿美元增长至1284亿美元。游戏行业的增加带动相关硬件的市场需求。据海外分析公司Digital Capital最新的报告显示,全球游戏软件行业2018年收入可能在1650-1700亿美元之间,游戏业的发展将给电脑软件及其周边产品带来巨大的市场机会和利润空间,PC游戏硬件销售预计在2018年达300-350亿美元,如果增长持续,可以到2020年增至400-450亿美元。电竞游戏产业的发展离不开外设硬件行业,硬件的不断升级,能为游戏提高更好的发展空间,同时也催生了外设行业的产品需求,雷柏以“游戏梦想制造家”为方向,2008年进入专业游戏外设领域,推出雷柏游戏V系列外设产品,深受广大电竞游戏玩家的喜爱好评。

5)公司债券情况

公司是否在公开发行并在证券交易所上市,且在年度报告批准报出日未到期或到期未能全额兑付的公司债券

否

3.经营情况讨论与分析

1.报告期内经营情况简介

公司是否需要遵守特殊行业的披露要求

否

1.经营概况

2017年,中国的政治、经济、监管、市场都在发生巨变,在消费升级及移动互联网背景下,公司扎实布局,勤耕耕耘,勇于创新,回归主业,聚焦外设业务,有序完成了各项工作;管理方面,公司通过精益化管理、优化管理体系和运营流程,提高了人均产出效率,并持续降低了生产成本,提高了企业盈利能力和核心竞争力,进一步深耕公司之城;产品方面,公司差异化的产品发展策略,以市场需求为导向,快进快响,满足客户的需求;技术创新方面,凭借自身强大的品牌效应及产品实力,公司不断将最新的产品推向市场,赢得了客户对产品的认可,并进一步推动外设产品的普及化。

3)无线连接仍为未来连接技术的发展方向

2017年,中国的政治、经济、监管、市场都在发生巨变,在消费升级及移动互联网背景下,公司扎实布局,勤耕耕耘,勇于创新,回归主业,聚焦外设业务,有序完成了各项工作;管理方面,公司通过精益化管理、优化管理体系和运营流程,提高了人均产出效率,并持续降低了生产成本,提高了企业盈利能力和核心竞争力,进一步深耕公司之城;产品方面,公司差异化的产品发展策略,以市场需求为导向,快进快响,满足客户的需求;技术创新方面,凭借自身强大的品牌效应及产品实力,公司不断将最新的产品推向市场,赢得了客户对产品的认可,并进一步推动外设产品的普及化。

4)报告期内外设行业的周期性特点及公司所处的行业地位

1)游戏及电竞行业的发展阶段外设行业新的需求

根据弗若斯特沙利文编制的报告,全球约有21亿名玩家,预计玩家数将于2021年增至约27亿人。随着玩家人数增长,游戏行业同步发展成为全球娱乐行业中增长最快的领域。而Newzoo发布的“2017年全球游戏市场报告”显示,游戏已经快速发展成全球最受欢迎的休闲娱乐,2020年,全球游戏收入将从2017年的1084亿美元增长至1284亿美元。游戏行业的增加带动相关硬件的市场需求。据海外分析公司Digital Capital最新的报告显示,全球游戏软件行业2018年收入可能在1650-1700亿美元之间,游戏业的发展将给电脑软件及其周边产品带来巨大的市场机会和利润空间,PC游戏硬件销售预计在2018年达300-350亿美元,如果增长持续,可以到2020年增至400-450亿美元。电竞游戏产业的发展离不开外设硬件行业,硬件的不断升级,能为游戏提高更好的发展空间,同时也催生了外设行业的产品需求,雷柏以“游戏梦想制造家”为方向,2008年进入专业游戏外设领域,推出雷柏游戏V系列外设产品,深受广大电竞游戏玩家的喜爱好评。

5)公司债券情况

公司是否在公开发行并在证券交易所上市,且在年度报告批准报出日未到期或到期未能全额兑付的公司债券

否

3.经营情况讨论与分析

1.报告期内经营情况简介

公司是否需要遵守特殊行业的披露要求

否

1.经营概况

2017年,中国的政治、经济、监管、市场都在发生巨变,在消费升级及移动互联网背景下,公司扎实布局,勤耕耕耘,勇于创新,回归主业,聚焦外设业务,有序完成了各项工作;管理方面,公司通过精益化管理、优化管理体系和运营流程,提高了人均产出效率,并持续降低了生产成本,提高了企业盈利能力和核心竞争力,进一步深耕公司之城;产品方面,公司差异化的产品发展策略,以市场需求为导向,快进快响,满足客户的需求;技术创新方面,凭借自身强大的品牌效应及产品实力,公司不断将最新的产品推向市场,赢得了客户对产品的认可,并进一步推动外设产品的普及化。

3)无线连接仍为未来连接技术的发展方向

2017年,中国的政治、经济、监管、市场都在发生巨变,在消费升级及移动互联网背景下,公司扎实布局,勤耕耕耘,勇于创新,回归主业,聚焦外设业务,有序完成了各项工作;管理方面,公司通过精益化管理、优化管理体系和运营流程,提高了人均产出效率,并持续降低了生产成本,提高了企业盈利能力和核心竞争力,进一步深耕公司之城;产品方面,公司差异化的产品发展策略,以市场需求为导向,快进快响,满足客户的需求;技术创新方面,凭借自身强大的品牌效应及产品实力,公司不断将最新的产品推向市场,赢得了客户对产品的认可,并进一步推动外设产品的普及化。

4)报告期内外设行业的周期性特点及公司所处的行业地位

1)游戏及电竞行业的发展阶段外设行业新的需求

根据弗若斯特沙利文编制的报告,全球约有21亿名玩家,预计玩家数将于2021年增至约27亿人。随着玩家人数增长,游戏行业同步发展成为全球娱乐行业中增长最快的领域。而Newzoo发布的“2017年全球游戏市场报告”显示,游戏已经快速发展成全球最受欢迎的休闲娱乐,2020年,全球游戏收入将从2017年的1084亿美元增长至1284亿美元。游戏行业的增加带动相关硬件的市场需求。据海外分析公司Digital Capital最新的报告显示,全球游戏软件行业2018年收入可能在1650-1700亿美元之间,游戏业的发展将给电脑软件及其周边产品带来巨大的市场机会和利润空间,PC游戏硬件销售预计在2018年达300-350亿美元,如果增长持续,可以到2020年增至400-450亿美元。电竞游戏产业的发展离不开外设硬件行业,硬件的不断升级,能为游戏提高更好的发展空间,同时也催生了外设行业的产品需求,雷柏以“游戏梦想制造家”为方向,2008年进入专业游戏外设领域,推出雷柏游戏V系列外设产品,深受广大电竞游戏玩家的喜爱好评。

5)公司债券情况

公司是否在公开发行并在证券交易所上市,且在年度报告批准报出日未到期或到期未能全额兑付的公司债券

否

3.经营情况讨论与分析

1.报告期内经营情况简介

公司是否需要遵守特殊行业的披露要求

否

1.经营概况

2017年,中国的政治、经济、监管、市场都在发生巨变,在消费升级及移动互联网背景下,公司扎实布局,勤耕耕耘,勇于创新,回归主业,聚焦外设业务,有序完成了各项工作;管理方面,公司通过精益化管理、优化管理体系和运营流程,提高了人均产出效率,并持续降低了生产成本,提高了企业盈利能力和核心竞争力,进一步深耕公司之城;产品方面,公司差异化的产品发展策略,以市场需求为导向,快进快响,满足客户的需求;技术创新方面,凭借自身强大的品牌效应及产品实力,公司不断将最新的产品推向市场,赢得了客户对产品的认可,并进一步推动外设产品的普及化。

3)无线连接仍为未来连接技术的发展方向

2017年,中国的政治、经济、监管、市场都在发生巨变,在消费升级及移动互联网背景下,公司扎实布局,勤耕耕耘,勇于创新,回归主业,聚焦外设业务,有序完成了各项工作;管理方面,公司通过精益化管理、优化管理体系和运营流程,提高了人均产出效率,并持续降低了生产成本,提高了企业盈利能力和核心竞争力,进一步深耕公司之城;产品方面,公司差异化的产品发展策略,以市场需求为导向,快进快响,满足客户的需求;技术创新方面,凭借自身强大的品牌效应及产品实力,公司不断将最新的产品推向市场,赢得了客户对产品的认可,并进一步推动外设产品的普及化。

4)报告期内外设行业的周期性特点及公司所处的行业地位

1)游戏及电竞行业的发展阶段外设行业新的需求

根据弗若斯特沙利文编制的报告,全球约有21亿名玩家,预计玩家数将于2021年增至约27亿人。随着玩家人数增长,游戏行业同步发展成为全球娱乐行业中增长最快的领域。而Newzoo发布的“2017年全球游戏市场报告”显示,游戏已经快速发展成全球最受欢迎的休闲娱乐,2020年,全球游戏收入将从2017年的1084亿美元增长至1284亿美元。游戏行业的增加带动相关硬件的市场需求。据海外分析公司Digital Capital最新的报告显示,全球游戏软件行业2018年收入可能在1650-1700亿美元之间,游戏业的发展将给电脑软件及其周边产品带来巨大的市场机会和利润空间,PC游戏硬件销售预计在2018年达300-350亿美元,如果增长持续,可以到2020年增至400-450亿美元。电竞游戏产业的发展离不开外设硬件行业,硬件的不断升级,能为游戏提高更好的发展空间,同时也催生了外设行业的产品需求,雷柏以“游戏梦想制造家”为方向,2008年进入专业游戏外设领域,推出雷柏游戏V系列外设产品,深受广大电竞游戏玩家的喜爱好评。

5)公司债券情况

公司是否在公开发行并在证券交易所上市,且在年度报告批准报出日未到期或到期未能全额兑付的公司债券

否

3.经营情况讨论与分析

1.报告期内经营情况简介

公司是否需要遵守特殊行业的披露要求

否

1.经营概况

2017年,中国的政治、经济、监管、市场都在发生巨变,在消费升级及移动互联网背景下,公司扎实布局,勤耕耕耘,勇于创新,回归主业,聚焦外设业务,有序完成了各项工作;管理方面,公司通过精益化管理、优化管理体系和运营流程,提高了人均产出效率,并持续降低了生产成本,提高了企业盈利能力和核心竞争力,进一步深耕公司之城;产品方面,公司差异化的产品发展策略,以市场需求为导向,快进快响,满足客户的需求;技术创新方面,凭借自身强大的品牌效应及产品实力,公司不断将最新的产品推向市场,赢得了客户对产品的认可,并进一步推动外设产品的普及化。

3)无线连接仍为未来连接技术的发展方向

2017年,中国的政治、经济、监管、市场都在发生巨变,在消费升级及移动互联网背景下,公司扎实布局,勤耕耕耘,勇于创新,回归主业,聚焦外设业务,有序完成了各项工作;管理方面,公司通过精益化管理、优化管理体系和运营流程,提高了人均产出效率,并持续降低了生产成本,提高了企业盈利能力和核心竞争力,进一步深耕公司之城;产品方面,公司差异化的产品发展策略,以市场需求为导向,快进快响,满足客户的需求;技术创新方面,凭借自身强大的品牌效应及产品实力,公司不断将最新的产品推向市场,赢得了客户对产品的认可,并进一步推动外设产品的普及化。

4)报告期内外设行业的周期性