

1、重要提示  
本年度报告摘要来自年度报告全文，投资者欲了解详细内容，应当仔细阅读同时刊载于深圳证券交易所网站等中国证监会指定网站上的年度报告全文。

公司简介

注册资本	注册地址	股票代码
人民币10000万元	深圳市南山区科技园南区深南大道9011号软件大厦10层	002261
法人治理结构及股东情况	董事会秘书	证券事务代表
姓名	王鹏	赵雷
电话	0751-89662602	0751-89662670
传真	0751-89662670	0751-89662670
电子信箱	longguo@tcl.com	akb@tcl.com

2、主要财务数据和股东变化

(1) 主要财务数据

公司是否因会计政策变更及会计差错更正追溯调整或重述以前年度会计数据

□ 是 √ 否

2014年	2013年	当年比上年增减%	2012年
营业收入(元)	657,482,613.48	559,483,553.61	17.58%
归属于上市公司股东的净利润(元)	36,070,600.38	30,374,093.42	42.27%
扣除非经常性损益后的净利润(元)	37,356,490.30	26,142,961.82	43.49%
经营活动产生的现金流量净额(元)	103,796,841.87	85,533,101.00	91.86%
基本每股收益(元/股)	0.18	0.15	20.00%
稀释每股收益(元/股)	0.18	0.15	20.00%
扣除非经常性损益的基本每股收益(元/股)	0.18	0.15	20.00%
2014年7-12月	2013年7-12月	当年比上年增减%	2012年7-12月
营业收入(元)	1,309,491,180	1,012,992,084.67	31.38%
归属于上市公司股东的净利润(元)	106,053,063.69	85,053,063.69	27.85%
扣除非经常性损益后的净利润(元)	106,053,063.69	85,053,063.69	27.85%

(2) 前10名普通股股东持股情况表

股东名称		持股性质	持股比例	年内变动情况	质押冻结情况
李新宇	境内自然人	22.33%	96,796,494	+60,000,000	质押 0%
宋鹰	境内自然人	19.97%	88,270,000	-16,000,000	质押 0%
周玉英	境内自然人	3.39%	14,709,013	0	质押 0%
张东来	境内自然人	2.16%	9,284,049	-6,471,343	质押 0%
刘利群	境内自然人	0.77%	3,256,148	0	质押 0%
金会社	境内自然人	0.69%	1,593,942	0	质押 0%
洪波	境内自然人	0.39%	1,393,133	0	质押 0%
刘峰	境内自然人	0.38%	1,383,000	0	质押 0%
陈伟	境内自然人	0.35%	1,350,000	0	质押 0%
黄桂林	境内自然人	0.35%	1,350,000	0	质押 0%

(3) 前10名优股股东持股情况表

□ 适用 √ 不适用

公司报告期末无优股股东持股情况。

(4) 以方框图形式披露公司与实际控制人之间的产权及控制关系



## 3. 管理层讨论与分析

(1) 概述

2014年公司经历几年转型，已初见成效，并取得一定程度突破性进展。公司布局教育领域多年，聚焦于0-18岁在线教育服务，致力于成为行业龙头企业。

0-18岁教育领域是个无天花板的市场，教育是中国家庭的刚性需求，教育支出占中国家庭可支配收入的30%，市场空间无边界。伴随移动互联网的深入和智能终端的普及，教育将均衡化、自主化、个性化，移动互联网将颠覆教育行业，重塑市场格局，0-18岁教育有很强的地域性和复杂性，未来三至五年内，具备O2O渠道能力的公司将获得战略性窗口机会。

公司围绕在线教育进行了三年产业布局，拥有了全国最大的0-18岁O2O教育线下渠道，同时在线教育内容和产品端进行有针对性布局，从0-6岁家长共育、到6-18岁在线作业、智能阅卷、在线学习平台，致力于打造0-18岁移动互联网教育垂直领域O2O平台，构建产业链生态链。

报告期内，公司围绕线下渠道这一核心能力，构建产业链生态链，研发出了系列线上产品，包括0-6岁的《宝贝故事》、《爸爸去哪儿—亲子宝典》，面向K12领域的针对学生、家长、老师的作业上线和线上直播课堂，并通过线上渠道，尤其是线下渠道进行推广，报告期内，已累计发展近500万用户。

公司教育服务类业务的营业收入稳步增长，报告期内，实现营业收入2.36亿元，同比增长18.95%。

另一方面，手机游戏作为公司现金流牛业务，一直保持良好的增长趋势，在2014年公司不仅完成了对上海火溶信息的并购整合，同时自身代理发行也取得良好成绩。全年实现营业收入1.97亿，同比增长5.89%。

(2) 主营业务分析

2014年公司较好的完成了年初制定的各项经营计划指标，在移动互联网垂直细分领域的两大业务发展迅速，教育和游戏收入占比提升至65.83%，同时由于公司重心在线教育移动互联网端产品和内容的布局，导致本年度毛利率较上年同期下降6.33个百分点。

2014年度，公司实现净利润5630.17万元，较上年同期增长42.27%，较好的完成了年度经营目标，实际完成情况与年度预算差异率低于20%。

1) 收入

报告期内，公司实现营业总收入65,785.26万元，较上年同期增长17.58%，其中实现主营业务收入65,784.32万元，较上年同期增长17.59%，公司在教育业务方面加大投入，积极布局移动互联网端产品，营业收入仍保持稳步增长，全年实现收入23,569.87万元，较上年同期增长18.96%;手机业务仍保持高速增长，全年实现收入19,732.02万元，同比增长5.89%。

2) 成本

单位：元

产品分类	2014年		2013年		同比增减
	金额	占营业收入比重	金额	占营业收入比重	
教育服务	96,213,337.37	29.06%	82,270,311.75	27.73%	16.95%
手机游戏	131,803,212.19	39.56%	91,140,040.00	30.72%	66.46%
其他	10,805,751.38	3.60%	11,835,100.00	4.18%	-9.08%
合计	260,820,290.94	100.00%	200,245,451.75	100.00%	20.46%

手机游戏营业收入较上年同比增加66.65%，主要系营业收入大幅增加所致。

3) 费用

4) 研发支出

5) 现金流

6) 其他费用

7) 财务费用

8) 手机游戏

9) 其他

10) 研发费用

11) 研发人员工资

12) 研发设备折旧

13) 研发场地租赁费

14) 研发人员差旅费

15) 研发会议费

16) 研发其他费用

17) 研发税金及附加

18) 研发资本化利息

19) 研发无形资产摊销

20) 研发长期待摊费用

21) 研发其他费用

22) 研发其他费用

23) 研发其他费用

24) 研发其他费用

25) 研发其他费用

26) 研发其他费用

27) 研发其他费用

28) 研发其他费用

29) 研发其他费用

30) 研发其他费用

31) 研发其他费用

32) 研发其他费用

33) 研发其他费用

34) 研发其他费用

35) 研发其他费用

36) 研发其他费用

37) 研发其他费用

38) 研发其他费用

39) 研发其他费用

40) 研发其他费用

41) 研发其他费用

42) 研发其他费用

43) 研发其他费用

44) 研发其他费用

45) 研发其他费用

46) 研发其他费用

47) 研发其他费用

48) 研发其他费用

49) 研发其他费用

50) 研发其他费用

51) 研发其他费用

52) 研发其他费用

53) 研发其他费用

54) 研发其他费用

55) 研发其他费用

56) 研发其他费用

57) 研发其他费用

58) 研发其他费用

59) 研发其他费用

60) 研发其他费用

61) 研发其他费用

62) 研发其他费用

63) 研发其他费用

64) 研发其他费用

65) 研发其他费用

66) 研发其他费用

67) 研发其他费用

68) 研发其他费用

69) 研发其他费用

70) 研发其他费用

71) 研发其他费用

72) 研发其他费用

73) 研发其他费用

74) 研发其他费用

75) 研发其他费用

76) 研发其他费用

77) 研发其他费用