

Rapport d'activité 1^{er} semestre 2015-2016

Immersion SA
3 rue Raymond Lavigne
33100 Bordeaux

SOMMAIRE

1.	COMPTE DE RESULTAT SIMPLIFIE	3
2.	BILAN SIMPLIFIE.....	3
3.	PRESENTATION DE LA SOCIETE ET FAITS MARQUANTS DU SEMESTRE	3
3.1	PRESENTATION DE LA SOCIETE IMMERSION	3
3.2	FAITS MARQUANTS DU SEMESTRE	4
3.2.1	ACTIVITE & RESULTATS	4
3.2.2	SITUATION BILANCIELLE.....	4
3.2.3	DEVELOPPEMENT LOGICIEL	4
3.2.4	RECRUTEMENTS	5
3.2.5	EMPRUNTS	5
3.2.6	RECHERCHE & DEVELOPPEMENT	5
3.2.7	AUGMENTATION DE CAPITAL	5
3.3	FAITS MARQUANTS POST-CLOTURE	5
3.3.1	ACTIVITE	5
3.3.2	DISTRIBUTION	6
3.3.3	COMMUNICATION	6
3.3.4	RECHERCHE & DEVELOPPEMENT.....	6
3.3.5	RECRUTEMENTS	6
3.3.6	EMPRUNTS	6

1. COMPTE DE RESULTAT SIMPLIFIE

En millions d'euros

	30/06/2015 12 mois	31/12/2015* 6 mois
Chiffres d'affaires	9,1	2,9
Marge brute	3,7	0,9
Charges exploitations	(3,2)	(1,9)
EBITDA	0,5	(0,9)
EBIT	0,4	(1,0)
Résultat financier	0,0	0,0
Résultat exceptionnel	0,0	(0,6)
IS	0,1	
Résultat net	0,4	(1,6)

*Chiffres non audités

2. BILAN SIMPLIFIE

En millions d'euros

	30/06/2015 12 mois	31/12/2015* 6 mois		30/06/2015 12 mois	31/12/2015* 6 mois
Immobilisations	0,8	0,8	Capitaux propres	1,7	2,3
Stocks et en cours	0,7	0,9	Provisions	0,0	0,0
Clients et comptes rattachés	2,6	2,3	Emprunts et dettes financières	0,7	1,1
Autres actifs courants	1,4	1,7	Dettes fournisseurs	1,4	2,4
Trésorerie	0,4	2,4	Autres passifs courants	2,0	2,1
Total Actif	5,9	8,0	Total Passif	5,9	8,0

*Chiffres non audités

3. PRESENTATION DE LA SOCIETE ET FAITS MARQUANTS DU SEMESTRE

3.1 PRESENTATION DE LA SOCIETE IMMERSION

Immersion est créateur d'expériences 3D depuis 1994.

Leader européen et acteur international majeur de la réalité virtuelle pour le monde de l'industrie et de la recherche. Depuis 1994, Immersion conçoit et intègre des dispositifs d'affichage et d'interaction haut de gamme, utilisés pour tester, concevoir, simuler et valider en temps-réel autour de la maquette numérique. Notre équipe pluridisciplinaire accompagne les clients dans leur démarche d'innovation, de l'analyse approfondie de leurs besoins à la maintenance des solutions installées. Parmi ses références clients, Immersion compte des grands noms comme Airbus Group, Dassault Aviation, Thales Group, PSA Peugeot Citroën, Renault, Alstom Transport, AGCO-Massey Ferguson,

SNCF, DCNS, Dassault Systèmes, Lectra, Bouygues Construction, CEA, DGA, Nexter, CGG, Getinge, INRIA, CNRS, CS, Diginext, IRIT, Saint-Gobain, Daher, Xerox, Essilor, ...

3.2 FAITS MARQUANTS DU SEMESTRE

3.2.1 ACTIVITE & RESULTATS

Au 1^{er} semestre, le chiffre d'affaires s'établit à 2,9 M€. S'agissant du premier arrêté semestriel de son histoire, aucun élément de comparaison ne permet d'apprécier la performance relative de la période écoulée avec une activité principale (intégration) marquée par des cycles de commercialisation et de déploiements longs.

Le niveau du chiffre d'affaires s'explique par :

- Des décalages d'origine exogène (retards de construction interdisant le déploiement des solutions durant la période écoulée)
- Un secteur en mutation qui accélère l'accès de la réalité virtuelle au secteur du mid-market mais ralentit les prises de décisions attendues sur les offres en cours.

En millions d'euros

	30/06/2015 12 mois		31/12/2015* 6 mois	
Intégration + R&D	7,7	85%	1,8	63%
Négoce	1,3	15%	1,1	37%
Total	9,1		2,9	

- *Chiffres non audités

Mécaniquement, la marge brute a été impactée par une proportion relative plus importante de l'activité négoce dont l'apport contributif est plus limité.

Le résultat d'exploitation s'établit à -1,0 M€, du fait essentiellement des dépenses sur la plateforme collaborative Shariing évaluées à 0,4 M€.

A la suite de la refonte du système d'information d'un de ses partenaires, des charges exceptionnelles, évaluées à 0,6 M€ et liées à des facturations de fournisseurs, ont été enregistrées dans le compte de résultat.

Le résultat net ressort en perte de -1,6 M€ sur le 1^{er} semestre.

3.2.2 SITUATION BILANCIELLE

A la suite du placement privé de 2,5 M€ réalisé en décembre 2015 à l'occasion de son introduction en bourse sur Alternext, Immersion affiche des capitaux propres de 2,3 M€ et une dette brute de 1,1 M€ (dont un emprunt supplémentaire de 0,4 M€ sur le 1^{er} semestre). La trésorerie de l'entreprise s'élève à 2,4 M€ soit un endettement net de -1,3 M€.

3.2.3 DEVELOPPEMENT LOGICIEL

Immersion a mis à profit le décalage des projets pour tenir la feuille de route du développement Shariing. Le semestre écoulé a permis de maintenir les efforts de développement du logiciel Shariing conformément à sa stratégie cible. Au total, les dépenses relatives au projet de plateforme collaborative ont été évaluées à 0,4 M€.

3.2.4 RECRUTEMENTS

3 ETP ont été recrutés sur le 1^{er} semestre (1 Administratif, 1 Commercial, 1 Développeur) dans la continuité de la structuration de l'entreprise. L'effectif s'élève à 45 ETP vs 42 ETP à la clôture de l'exercice précédent.

3.2.5 EMPRUNTS

Immersion a souscrit un nouvel emprunt de 0,4 M€ en complément de sa levée de fonds.

3.2.6 RECHERCHE & DEVELOPPEMENT

Immersion participe à deux nouveaux projets de recherches pour lesquels sa soumission a été retenue.

3.2.7 AUGMENTATION DE CAPITAL

Immersion a procédé à une levée de fonds en placement privé de 2,6 Millions d'euros (montant brut), représentant 231 324 actions, en décembre 2015, avant une cotation directe sur le compartiment placement privé d'Alternext le 5 janvier 2016.

3.3 FAITS MARQUANTS POST-CLOTURE

3.3.1 ACTIVITE

Depuis le début 2016, Immersion reçoit de plus en plus de sollicitations commerciales provenant de France comme de l'étranger. Le nombre de contacts qualifiés sur les salons professionnels et les sollicitations directes ont très nettement augmenté. Il s'agit à la fois de nouveaux projets de clients actuels comme d'acteurs qui débute dans la réalité virtuelle qu'Immersion peut accompagner. Cette dynamique commerciale forte est non seulement due à un intérêt croissant des professionnels pour la réalité virtuelle et ses bénéfices de plus en plus médiatisés, mais également à la stratégie de renforcement de la force commerciale qui s'avère payante.

Compte tenu des tendances constatées conjuguées à la maîtrise de ses dépenses opérationnelles, Immersion se fixe pour objectif un EBITDA à l'équilibre dès le prochain exercice avec une part croissante du logiciel dans son chiffre d'affaires.

3.3.2 DISTRIBUTION

Immersion a signé un accord de distribution pour la commercialisation du logiciel de réalité augmentée SART développé par TESTIA, filiale d’AIRBUS, et devient ainsi le premier distributeur de cette solution. Cet accord conforte son positionnement central dans l’industrie dans les domaines de la réalité virtuelle et augmentée.

3.3.3 COMMUNICATION

L’agence de relation presse MONET+Associés a été sélectionnée pour accompagner Immersion à augmenter sa présence dans les medias.

3.3.4 RECHERCHE & DEVELOPPEMENT

Un nouveau brevet relatif à la plateforme collaborative est en cours de dépôt.

3.3.5 RECRUTEMENTS

Immersion a recruté un Directeur du Développement afin d’accélérer les travaux de développement logiciel en cours.

3.3.6 EMPRUNTS

Immersion a souscrit un nouvel emprunt de 0,4 M€ afin de finaliser son plan de financement initial.