

# Rapport d'activité 1<sup>er</sup> semestre 2016-2017

## SOMMAIRE

<b>1.</b>	<b>COMPTE DE RESULTAT SIMPLIFIE .....</b>	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>BILAN SIMPLIFIE.....</b>	<b>3</b>
<b>3.</b>	<b>PRESENTATION DE LA SOCIETE ET FAITS MARQUANTS DU SEMESTRE.....</b>	<b>3</b>
3.1	PRESENTATION DE LA SOCIETE IMMERSION .....	4
3.2	FAITS MARQUANTS DU SEMESTRE .....	4
	3.2.1 ACTIVITE & RESULTATS .....	4
	3.2.2 SITUATION BILANCIELLE.....	5
	3.2.3 DEVELOPPEMENT LOGICIEL .....	5
	3.2.4 EMPRUNTS .....	5
	3.2.5 RECHERCHE & DEVELOPPEMENT.....	5
3.3	FAITS MARQUANTS POST-CLOTURE .....	5
	3.3.1 PARTENARIAT .....	6
	3.3.2 RECHERCHE & DEVELOPPEMENT .....	6

## 1. COMPTE DE RESULTAT SIMPLIFIE

en millions d'euros	31/12/2015 6 mois (*)	31/12/2016 6 mois (*)
Chiffres d'affaires	2,9	3,5
Marge brute	0,9	1,4
Charges exploitation	(1,9)	(1,4)
EBE	(0,9)	0,0
Dotations Amort. & Prov.	(0,4)	0,0
Résultat financier	0,0	0,0
Résultat exceptionnel	(0,6)	0,0
IS	0,0	0,0
Résultat net	(1,6)	0,0

(\*) chiffres non audités

## 2. BILAN SIMPLIFIE

en millions d'euros	31/12/2016 6 mois (*)		31/12/2016 6 mois (*)
Immobilisations	0,9	Capitaux propres	1,6
Stocks et en cours	0,8	Provisions	0,1
Clients et comptes rattachés	2,1	Emprunts et dettes financières	1,2
Autres actifs courants	2,0	Dettes fournisseurs	1,7
Trésorerie	1,2	Autres passifs courants	2,4
Total Actif	7,0	Total Passif	7,0

(\*) 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, réalité augmentée et des solutions collaboratives 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

##### Des engagements tenus

Les résultats de ce semestre sont ligne avec les perspectives qu'Immersion avait annoncées à la clôture de l'exercice précédent :

- Les décisions d'investissement de ses clients ont repris,
- Le chiffre d'affaires a enregistré une nette amélioration,
- La maîtrise des coûts a été respectée.

L'attentisme subi lors de l'exercice précédent tend à s'estomper. Certaines décisions qui avaient été reportées ont été validées et en particulier, le contrat avec Renault pour la réalisation d'un système CAVE à 5 faces, remporté à l'issu d'un appel d'offre public émis par Renault Technologie Roumanie. Ce système de réalité virtuelle sera utilisé par le département ingénierie pour l'aide à la conception des nouveaux véhicules.

Cette reprise de l'activité a permis d'enregistrer une amélioration du chiffre d'affaires par rapport au premier semestre 2015-2016, en hausse de 20%, et un retour à l'équilibre de l'exploitation.

	31/12/2015 6 mois (*)	31/12/2016 6 mois (*)
<b>Négoce (en valeur)</b>	<b>1,1</b>	<b>1,1</b>
<b>Négoce (en pourcentage)</b>	<b>37%</b>	<b>28%</b>

(\*) chiffres non audités

La part relative du Négoce dans le chiffre d'affaires diminue pour une valeur équivalente, preuve de la reprise d'activité sur l'activité intégration.

### 3.2.2 SITUATION BILANCIELLE

La situation bilanciale n'appelle aucun commentaire particulier.

### 3.2.3 DEVELOPPEMENT LOGICIEL

Shariing est l'ensemble de solutions logicielles de partage, collaboration et présentation pensé pour apporter une dimension nouvelle, simple et intuitive, aux échanges entre collaborateurs, partenaires et clients.

Le renforcement de l'équipe de développement s'est poursuivi.

Le site internet dédié aux solutions Shariing est en ligne depuis décembre 2016 dans sa version complète. Il présente la gamme des trois produits : Access, Advanced et Infinity avec des photos, des vidéos et des témoignages. Une version d'essai de 45 jours de Shariing Access est téléchargeable. Parmi les clients déjà équipés, on peut citer l'Expérience Lab d'EY, Safran Immobilier Bordeaux,

Au cours du premier semestre, 13 licences Shariing ont été commercialisées.

### 3.2.4 EMPRUNTS

Immersion n'a souscrit aucun emprunt.

### 3.2.5 RECHERCHE & DEVELOPPEMENT

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

Deux nouveaux brevets relatifs à la plateforme collaborative, Shariing, ont été déposés.

### **3.3 FAITS MARQUANTS POST-CLOTURE**

#### **3.3.1 PARTENARIAT**

Repérée par Microsoft Corp., Immersion est devenue membre du programme HoloLens Agency Readiness. Cette reconnaissance lui permet ainsi de contribuer au déploiement des usages HoloLens auprès des acteurs de l'industrie. Déjà légitime sur le marché de la Réalité Mixte, Immersion dispose désormais d'une caution supplémentaire de la part du géant américain qui valide ses capacités à accompagner les industriels vers le déploiement de sa solution HoloLens. Devenir membre du programme HoloLens Agency Readiness permet à Immersion d'asseoir sa position de leader et d'émerger comme un acteur de référence incontournable maîtrisant l'ensemble des compétences pour mener à bien les projets de réalité mixte.

#### **3.3.2 RECHERCHE & DEVELOPPEMENT**

Un nouveau brevet est en cours de dépôt.