

Rapport d'activité 1^{er} semestre 2022-2023

SOMMAIRE

1.	COMPTE DE RESULTAT SIMPLIFIE	3
2.	BILAN SIMPLIFIE.....	3
3.	PRESENTATION DE LA SOCIETE ET FAITS MARQUANTS DU SEMESTRE	4
	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 EMPRUNTS.....	5
	3.3 FAITS MARQUANTS POST-CLOTURE	5
	3.3.1 PERSPECTIVES	5

1. COMPTE DE RESULTAT SIMPLIFIE

en millions d'euros	31/12/2021 6 mois (*)	31/12/2022 6 mois (*)
Chiffres d'affaires	2,41	3,34
Marge brute	1,05	1,24
Charges exploitation	(1,21)	(1,39)
EBE	(0,19)	(0,17)
Dotations Amort. & Prov.	(0,12)	(0,01)
Résultat financier	(0,01)	(0,01)
Résultat exceptionnel	0,00	0,00
IS	0,09	0,04
Résultat net	(0,23)	(0,16)

(*) chiffres non audités

2. BILAN SIMPLIFIE

en millions d'euros	31/12/2021*	31/12/2022*		31/12/2021*	31/12/2022*
Immobilisations	1,2	1,1	Capitaux propres	1,9	2,0
Stocks et en cours	0,7	0,8	Provisions	0,2	0,0
Clients et comptes rattachés	1,7	2,4	Emprunts et dettes financières	2,4	1,9
Autres actifs courants	1,1	1,2	Dettes fournisseurs	1,3	1,0
Trésorerie	2,9	1,0	Autres passifs courants	1,8	1,6
Total Actif	7,6	6,6	Total Passif	7,6	6,6

(*) chiffres non audités

3. PRESENTATION DE LA SOCIETE ET FAITS MARQUANTS DU SEMESTRE

3.1 PRESENTATION DE LA SOCIETE IMMERSION

Immersion, des technologies qui placent l'Homme au cœur des décisions. Créé en 1994, Immersion est expert européen en réalité virtuelle, réalité augmentée et solutions collaboratives pour le monde de l'industrie et de la recherche. Son ambition ? Faire des projets industriels une réussite humaine et technologique.

Précurseur, Immersion a bâti son savoir-faire autour de solutions de réalité virtuelle sur-mesure et développe désormais ses propres produits innovants, les solutions « 3i by Immersion » et la plateforme de présentation et de collaboration Shariing. Les activités d'Immersion sont à la croisée des chemins entre la 3D immersive, les technologies collaboratives et l'aide à la décision. Elle accompagne les entreprises dans leur transformation numérique et les nouvelles méthodes de travail.

Co-fondé et dirigé par Christophe Chartier, Immersion a su faire ses preuves depuis sa création en répondant aux exigences des grands noms du CAC 40. Depuis, la société adresse également les besoins des PME et ETI. Aujourd'hui, l'entreprise compte plus de 600 installations dans le monde, 20 brevets et une antenne à Singapour pour développer ses activités en Asie du Sud-Est.

3.2 FAITS MARQUANTS DU SEMESTRE

3.2.1 ACTIVITE & RESULTATS

Les flux d'approvisionnement par leur caractère erratique n'ont pas permis de déployer les solutions les plus contributives. Conséquemment, la marge brute s'établit à 37,1% comparé à 43,6% sur le S1 2021-2022 et 31,8%, sur le S1 2020/2021.

Au-delà, l'activité a malgré tout progressé dans son ensemble. Le chiffre d'affaires S1 s'établit à 3,34 m€ en hausse de 38,6%, retrouvant son niveau d'activité du S1 2020/2021.

Sur la période, 33 licences Shariing 2.0 ont été signées, contre 13 au premier semestre précédent.

Les charges d'exploitation étant contenues au niveau du précédent exercice, la perte d'exploitation ressort à (0,17) m€ vs (0,19) m€.

Globalement, Immersion affiche un résultat net à (0,16) m€, en amélioration de 0,07 m€.

La nouvelle version de Shariing intégrant notamment les outils de webconférence les plus courants a été finalisée au cours de la période.

3.2.2 SITUATION BILANCIELLE

Le niveau de trésorerie a été impacté par des retards d'encaissement temporaires relevant d'engagements de la sphère publique.

3.2.3 EMPRUNTS

L'endettement financier net ressort positif à 0,9m€, intégrant l'échéancier du PGE.

3.3 FAITS MARQUANTS POST-CLOTURE

3.3.1 PERSPECTIVES

Une nouvelle offre commerciale associée à la dernière version de Shariing doit être lancée d'ici la fin de l'exercice fiscal.

Cette version de Shariing intégrant notamment les outils de webconférence les plus courants permet de proposer Studiiio, solution hybride et multimodale pouvant combiner les expertises reconnues de réalité étendue et de solutions collaboratives.