

Rapport d'activité 1^{er} semestre 2020-2021

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 | RECHERCHE & DEVELOPPEMENT | 5 |
| 3.2.4 | EMPRUNTS | 6 |
| 3.3 | FAITS MARQUANTS POST-CLOTURE | 6 |
| 3.3.1 | PERSPECTIVES..... | 6 |

1. COMPTE DE RESULTAT SIMPLIFIE

| en millions d'euros | 31/12/2019 6 mois (*) | 31/12/2020 6 mois (*) |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Chiffres d'affaires | 3,64 | 3,36 |
| Marge brute | 1,92 | 1,07 |
| Charges exploitation | (1,50) | (1,04) |
| EBE | 0,38 | 0,00 |
| Dotations Amort. & Prov. | (0,08) | 0,08 |
| Résultat financier | (0,01) | (0,00) |
| Résultat exceptionnel | 0,01 | 0,01 |
| IS | 0,04 | 0,04 |
| Résultat net | 0,35 | 0,13 |

(*) chiffres non audités

2. BILAN SIMPLIFIE

| en millions d'euros | 31/12/2019* | 31/12/2020* | | 31/12/2019* | 31/12/2020* |
|------------------------------|-------------|-------------|--------------------------------|-------------|-------------|
| Immobilisations | 1,4 | 1,3 | Capitaux propres | 2,2 | 1,6 |
| Stocks et en cours | 1,1 | 0,8 | Provisions | 0,0 | 0,0 |
| Clients et comptes rattachés | 2,3 | 1,8 | Emprunts et dettes financières | 1,4 | 2,7 |
| Autres actifs courants | 0,9 | 1,0 | Dettes fournisseurs | 1,5 | 1,2 |
| Trésorerie | 0,8 | 2,6 | Autres passifs courants | 1,5 | 2,0 |
| Total Actif | 6,5 | 7,5 | Total Passif | 6,5 | 7,5 |

(*) 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

L'activité sur le 1^{er} semestre de l'exercice 2020/2021 a été impacté par le 2^{ème} confinement de fin d'année 2020. Alors que la société avait enregistré une reprise d'activité progressive pour retrouver des niveaux d'activité plus en accord avec ceux connus sur l'exercice précédent, la période de reconfinement n'a pas permis de finaliser plusieurs actions entamées. Pour autant, sur la période, 10 licences Shariing 2.0 ont été signées et 2 nouveaux projets de R&D ont été lancés.

Le chiffre d'affaires S1 s'établit ainsi à 3,36 m€ en baisse de 7,7%. L'évolution de la marge brute, qui passe de 52,7% à 31,8%, traduit le moindre niveau des activités plus contributives des ventes de solutions logicielles.

Grâce aux efforts portés sur la gestion des coûts couplés aux dispositifs gouvernementaux, l'équilibre d'exploitation a été assuré.

Globalement, Immersion affiche un résultat net positif à 0,13 m€.

3.2.2 SITUATION BILANCIELLE

La trésorerie de la société a été impactée essentiellement par l'évolution du BFR, consécutif à la reprise d'activité.

Pour rappel, dans le cadre des aides gouvernementales liées à la crise, Immersion a bénéficié d'un PGE pour un montant 1,7 m€.

3.2.3 RECHERCHE & DEVELOPPEMENT

En matière de R&D, aucun nouveau brevet n'a été déposé sur la période. Deux nouveaux projets de R&D et d'innovation ont été lancés.

Projet d'innovation Training Center 4.0

Training Center 4.0 est un projet d'innovation porté par un consortium régional : Naval Group (Charente), Studio Nyx (Charente), Solicis (Charente), Immersion, LGM (Gironde), Virtualys (Gironde) d'un budget global de 4,7 m€ dont 2 m€ du Conseil régional de Nouvelle-Aquitaine. L'ambition de ce projet est la mise en place d'un système de formation complet permettant de dispenser des enseignements techniques professionnels fortement digitalisés en le dotant de moyens, outils et solutions innovantes de formation tels que l'utilisation de la réalité virtuelle, la réalité augmentée ou encore de capacités de traitement de données massives grâce à l'intelligence artificielle. Immersion contribuera à ce projet grâce à sa solution de collaboration Shariing.

Training Center 4.0 devrait induire la création d'un centre régional de formation. Ce système sera potentiellement mis au service d'industriels de secteurs d'activité très divers : nautisme, ferroviaire, aéronautique ou encore industries intégrant la robotisation dans leur chaîne de production.

A terme et dans une autre phase, il s'agira de disposer d'un ou plusieurs "lieux", fixes, itinérants et/ou virtuels, permettant de matérialiser ces innovations.

Projet de recherche Evolved-5G

Annoncé en événement post-clôture lors de la précédente communication, Evolved-5G est un projet de recherche H2020 financé par la Commission Européenne d'un budget global de 7,9 millions d'euros. La vocation de ce projet est l'ouverture à l'expérimentation et à la validation des usages professionnels de la 5G et la mise en place des outils permettant à des futurs fournisseurs de service de déployer leurs services sur la 5G plus facilement.

La contribution d'Immersion sera de déployer des outils pour faciliter la mise en œuvre d'application de Réalité Augmentée sur les réseaux 5G et de proposer une solution d'expertise à distance pour l'usine du futur via le réseau 5G.

3.2.4 EMPRUNTS

Pour rappel, dans le cadre des aides gouvernementales liées à la crise, Immersion a bénéficié d'un PGE pour un montant 1,7 m€.

3.3 FAITS MARQUANTS POST-CLOTURE

3.3.1 PERSPECTIVES

La crise actuelle conforte la pertinence de la priorité stratégique de Shariing, solution de collaboration à distance et outil d'accompagnement de la transformation digitale, même si la crise sanitaire qui perdure ralentit certaines prises de décision sur des projets dimensionnants en réalité virtuelle.

L'objectif d'Immersion est d'accélérer les développements en préservant la dynamique de l'innovation au travers, notamment des investissements R&D, à l'instar des deux nouveaux projets signés.