

# Rapport d'activité 1<sup>er</sup> semestre 2017-2018

## 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	31/12/2016 6 mois (*)	31/12/2017 6 mois (*)
Chiffres d'affaires	3,46	3,84
Marge brute	1,45	1,50
Charges exploitation	(1,41)	(1,34)
EBE	0,00	0,12
Dotations Amort. & Prov.	0,01	(0,07)
Résultat financier	(0,01)	(0,01)
Résultat exceptionnel	0,00	0,00
IS	0,00	0,00
Résultat net	0,00	0,05

(\*) chiffres non audités

## 2. BILAN SIMPLIFIE

en millions d'euros	31/12/2017*		31/12/2017*
Immobilisations	0,9	Capitaux propres	1,9
Stocks et en cours	0,9	Provisions	0,0
Clients et comptes rattachés	2,7	Emprunts et dettes financières	1,0
Autres actifs courants	1,9	Dettes fournisseurs	2,3
Trésorerie	1,1	Autres passifs courants	2,3
<b>Total Actif</b>	<b>7,5</b>	<b>Total Passif</b>	<b>7,5</b>

(\*) 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. 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 collaboration Shariiing. Les activités d'Immersion sont à la croisée des chemins entre la 3D immersive, les technologies collaboratives et l'aide à la décision. Co-fondée et dirigée par Christophe Chartier, Immersion a su faire ses preuves depuis sa création en répondant aux besoins des grands noms du CAC 40. En 2016, la société entre en Bourse sur Alternext et fait évoluer sa stratégie pour partir à la conquête d'un nouveau marché prometteur, celui des PME et ETI. Avec plus de 45 salariés, Immersion conçoit et fabrique l'ensemble de ses produits en France et plus précisément dans la région Nouvelle-Aquitaine. 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

L'activité progresse de 11% par rapport à l'exercice précédent.

On observe une évolution de la répartition du chiffre d'affaires qui favorise les solutions propres à Immersion à plus forte valeur ajoutée.

La part relative du Négoce diminue alors que le chiffre d'affaires global de la société augmente.

	31/12/2016 6 mois (*)	31/12/2017 6 mois (*)
<b>Négoce (en valeur)</b>	<b>1,0</b>	<b>0,9</b>
<b>Négoce (en pourcentage)</b>	<b>28%</b>	<b>22%</b>

(\*) chiffres non audités

La marge, en pourcentage est stable, tandis que les charges d'exploitation diminuent par rapport à l'année dernière, améliorant ainsi la rentabilité.

### **3.2.2 SITUATION BILANCIELLE**

La situation bilancielle n'appelle aucun commentaire particulier.

### **3.2.3 DEVELOPPEMENT LOGICIEL**

La commercialisation de Shariing se poursuit avec 32 licences commercialisées au cours du premier semestre. Durant le premier semestre, Immersion a continué son développement notamment sur la partie « logiciel ». Aujourd'hui, la société compte trois partenaires commerciaux français et un étranger. Des discussions avec d'autres partenaires sont en cours afin de déployer la solution à l'international.

Une nouvelle version est en cours de développement et sera disponible d'ici à la fin de l'exercice en cours.

### **3.2.4 EMPRUNTS**

Immersion n'a souscrit aucun emprunt.

### **3.2.5 RECHERCHE & DEVELOPPEMENT**

Immersion participe à un projet de recherche pour lequel sa soumission a été retenue au cours du premier semestre (FollowKnee).

Au cours de cette période, un nouveau brevet a été déposé.

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

#### **3.3.1 PARTENARIAT**

Aucun nouveau partenariat significatif n'a été signé.

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

Une demande de brevet a été déposée.