

Rapport d'activité
1^{er} semestre
2024-2025

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	5
3.2.1	ACTIVITE & RESULTATS	5
3.2.2	SITUATION BILANCIELLE.....	6
3.2.3	EMPRUNTS.....	6
3.3	FAITS MARQUANTS POST-CLOTURE	6
	PERSPECTIVES	6

1. COMPTE DE RESULTAT SIMPLIFIE

en millions d'euros	31/12/2023 6 mois (*)	31/12/2024 6 mois (*)
Chiffres d'affaires	2,77	3,58
Marge brute	1,32	1,36
Charges exploitation	(1,43)	(1,58)
EBE	(0,18)	(0,25)
Dotations Amort. & Prov.	(0,27)	(0,07)
Résultat financier	(0,00)	0,01
Résultat exceptionnel	(0,03)	0,01
IS	0,30	0,23
Résultat net	(0,19)	(0,07)

(*) chiffres non audités

2. BILAN SIMPLIFIE

en millions d'euros	31/12/2023*	31/12/2024*	31/12/2023*	31/12/2024	
Immobilisations	1,0	1,0	Capitaux propres	2,0	2,2
Stocks et en cours	1,0	0,8	Provisions	0,0	0,0
Clients et comptes rattachés	2,4	2,0	Emprunts et dettes financières	1,3	0,8
Autres actifs courants	2,0	1,7	Dettes fournisseurs	1,1	1,2
Trésorerie	1,2	0,9	Autres passifs courants	3,3	2,1
Total Actif	7,7	6,3	Total Passif	7,7	6,3

(*) chiffres non audités

3. PRESENTATION DE LA SOCIETE ET FAITS MARQUANTS DU SEMESTRE

3.1 PRESENTATION DE LA SOCIETE IMMERSION

Immersion. Des espaces de travail réenchantés.

Immersion crée des espaces de travail immersifs et collaboratifs.

Immersion repense le travail de demain. Au-delà de la performance, du gain de temps, de l'efficacité de ses solutions, son ambition est de susciter la fierté chez les collaborateurs de ses clients et l'envie de collaborer.

Catalyseur d'innovation, expert en réalité virtuelle et augmentée, designer d'espaces et d'interfaces. Avant tout, Immersion est architecte de solutions pour orchestrer et réenchanter l'expérience de travail. Le point commun de ses solutions ? Ramener l'humain au cœur de l'innovation technologique en se focalisant sur l'expérience utilisateur.

Pionnier de la réalité virtuelle depuis 1994, Immersion démontre aujourd'hui une large palette d'expertises grâce à son équipe pluridisciplinaire. Immersion sélectionne, invente, brevète et distribue des produits technologiques innovants. Immersion intègre des systèmes immersifs et interactifs associant casques, grands murs d'images et tables collaboratives. Immersion développe Shariing, sa solution logicielle pour la présentation et la collaboration. Enfin, Immersion produit des applications de réalité mixte, participe à des projets de recherche nationaux et européens et réalise des études techniques et d'usage.

Quels que soient leur taille et leur secteur d'activité, acteurs privés ou publics utilisent leur espace de travail immersif et collaboratif réenchanté pour rendre leurs collaborateurs fiers, générer des idées, gagner du temps, faire rêver.... Ils explorent ainsi des usages d'innovation, de production, de commercialisation, de formation ou de maintenance. Ces espaces de travail immersifs et collaboratifs sont par exemple des salles de réalité virtuelle, de créativité, de formation hybride, des showrooms innovants, laboratoires d'innovation, usines du futur...

Création en 1994 par Christophe Chartier, 30 ans d'expertise et d'innovation, 45 salariés formant une équipe pluridisciplinaire, +800 installations dans le monde, +15 brevets, +50 publications scientifiques internationales, +30 projets de recherches, 10% du chiffre d'affaires réinvesti dans la R&D, cotation en bourse sur Euronext Growth depuis 2016, présence à Bordeaux (siège social), Paris, Nantes, Aix-en-Provence et Singapour.

3.2 FAITS MARQUANTS DU SEMESTRE

3.2.1 ACTIVITE & RESULTATS

Le chiffre d'affaires du 1^{er} semestre 2024/2025 s'établit à 3,58 M€ en croissance de 29,2% par rapport au S1 2023/2024. La marge brute passe de 1,32 M€ à 1,36 M€ mais s'inscrit en retrait de 9,6 points en pourcentage du chiffre d'affaires.

Même si les charges d'exploitation restent sous contrôle et ne progressent que de 10,5% comparé au S1 2023/2024, l'EBE ressort négatif à (0,25) M€, tandis que la perte d'exploitation se limite à (0,34) M€ contre (0,45) M€ au S1 2023/2024.

Sur la période, 8 licences Shariing 2.0 ont été signées contre 24 au cours du premier semestre précédent.

Comme annoncé dans le dernier communiqué de presse en événement post-clôture, un projet de recherche régional a été remporté. D'une durée de 2 ans et demi et d'un montant global de 625 000 euros, DIGITALL a pour ambition d'étudier et comprendre le pouvoir de l'implicite pour envisager son intégration à la plateforme de collaboration Shariing.

3.2.2 SITUATION BILANCIELLE

L'évolution de la trésorerie est liée au poste clients conséquemment à la hausse d'activité.

3.2.3 EMPRUNTS

L'endettement financier net ressort positif à 0,1M€ (vs 0,9 M€) intégrant l'échéancier du PGE.

3.3 FAITS MARQUANTS POST-CLOTURE

Néant.

PERSPECTIVES

En plus d'être un acteur reconnu pour le marché de l'industrie manufacturière, la société se concentre également sur celui de l'éducation et de la formation qui continue de croître et pour lequel ses expertises en solutions immersives et collaboratives représentent des bénéfices déterminants.

Par ailleurs, elle cible désormais le marché de la ville du futur (Smart City). Ainsi, on notera qu'elle a rejoint DesCartes à Singapour, programme qui ambitionne une prise de décision optimisée grâce à la Réalité Étendue (XR) et à l'Intelligence Artificielle (IA) hybride dans des situations complexes rencontrées pour les systèmes urbains critiques.

Enfin, notons que la société a entrepris une démarche de RSE pour réduire son impact environnemental sur toute la chaîne de valeur. A ce titre, elle a d'ailleurs intégré le programme de l'académie pour l'économie de demain de la French Tech Bordeaux.