



RAPPORT DE GESTION

**Technologies D-BOX inc.
Période de trois mois close le 30 juin 2024**

TABLE DES MATIÈRES

1.	ÉTENDUE DU RAPPORT DE GESTION	1
2.	ÉNONCÉS PROSPECTIFS	1
3.	PROFIL DE L'ENTREPRISE	2
3.1	Stratégie de l'entreprise	3
4.	FAITS SAILLANTS FINANCIERS ET OPÉRATIONNELS	3
5.	RÉSULTATS D'EXPLOITATION	4
5.1	Revenus	4
5.2	Marge brute	5
5.3	Charges d'exploitation	6
5.4	Frais financiers	7
5.5	Impôts sur le résultat	7
5.6	Résultat net	7
6.	INFORMATION TRIMESTRIELLE	7
7.	SITUATION DE TRÉSORERIE ET SOURCES DE FINANCEMENT	8
7.1	Activités d'exploitation	8
7.2	Activités d'investissement	9
7.3	Activités de financement	9
8.	MESURES DE PERFORMANCE NON CONFORMES AUX IFRS	9
9.	CAPITAL SOCIAL EN CIRCULATION (13 août 2024)	10
10.	STRATEGIE ENVIRONNEMENT, SOCIÉTÉ ET GOUVERNANCE (ESG)	10
11.	RISQUES ET INCERTITUDES	10
12.	CONTRÔLES DE COMMUNICATION DE L'INFORMATION ET CONTRÔLE INTERNE À L'ÉGARD DE L'INFORMATION FINANCIÈRE	11
13.	PERSPECTIVES	11
14.	INFORMATION ADDITIONNELLE ET CONTINUE	12

RAPPORT DE GESTION

Technologies D-BOX inc.

Période de trois mois close le 30 juin 2024

1. ÉTENDUE DU RAPPORT DE GESTION

Le présent rapport de gestion vise à aider le lecteur à mieux comprendre les activités de Technologies D-BOX inc. et ses filiales ainsi que les éléments-clés de ses résultats financiers. Il explique notamment l'évolution de la situation financière et les résultats d'exploitation de la Société pour la période de trois mois close le 30 juin 2024 en les comparant aux résultats de la période correspondante de l'exercice précédent. Il présente également une comparaison des bilans aux 30 juin 2024 et 31 mars 2024.

Le présent rapport de gestion, préparé conformément au Règlement 51-102 sur les obligations d'information continue, doit être lu en parallèle avec les informations contenues dans les états financiers consolidés audités de l'exercice clos le 31 mars 2024 et les notes afférentes, ainsi que les états financiers intermédiaires consolidés résumés non audités pour la période de trois mois close le 30 juin 2024. Sauf indication contraire, les termes « Société » et « D-BOX » font référence à Technologies D-BOX inc.

Les états financiers intermédiaires consolidés résumés non audités pour la période de trois mois close le 30 juin 2024 de même que le présent rapport de gestion ont été revus par le comité d'audit et approuvés par le conseil d'administration de la Société le 13 août 2024. Sauf indication contraire, tous les montants dont il est question dans le rapport de gestion sont exprimés en dollars canadiens.

2. ÉNONCÉS PROSPECTIFS

Certains renseignements figurant dans le présent rapport de gestion pourraient constituer des « énoncés prospectifs » au sens des lois canadiennes applicables en matière de valeurs mobilières. Les énoncés prospectifs peuvent notamment inclure des énoncés au sujet de la Société, de ses projets, ses activités, ses objectifs, ses opérations, sa stratégie, ses perspectives commerciales, ses résultats financiers et de sa situation financière ou des hypothèses sous-jacentes à ceux-ci. Dans le présent rapport de gestion, les expressions telles que « pouvoir », « probable », « croire », « prévoir », « s'attendre », « avoir l'intention », « planifier », « estimer » et des expressions similaires, leur mode conditionnel ou futur, et leur forme négative, servent à désigner des énoncés prospectifs. Les énoncés prospectifs ne sauraient être interprétés comme une garantie d'un rendement ou de résultats futurs et n'indiquent pas nécessairement avec précision si ce rendement futur se matérialisera ni comment ou à quel moment il pourra se matérialiser. De par leur nature, les énoncés prospectifs sont assujettis à de nombreux risques et incertitudes et sont fondés sur plusieurs hypothèses qui donnent lieu à la possibilité que les résultats réels puissent différer sensiblement des attentes de la Société exprimées ou sous-entendues dans les énoncés prospectifs. Aucune garantie ne peut être donnée que les événements prévus par les énoncés prospectifs se produiront, y compris, mais sans s'y limiter, les projets, les activités, les objectifs, les opérations, la stratégie, les perspectives commerciales, les résultats financiers et la situation financière de la Société.

Les énoncés prospectifs sont présentés dans ce rapport de gestion en vue de donner des renseignements sur les attentes et les plans actuels de la direction et de permettre aux investisseurs et à d'autres parties de mieux comprendre le contexte dans lequel la Société exerce ses activités. Toutefois, les lecteurs sont mis en garde du fait que ces énoncés prospectifs peuvent ne pas convenir à d'autres fins.

Ces énoncés prospectifs sont fondés sur les renseignements alors disponibles et/ou sur les croyances de bonne foi de la direction à l'égard d'événements futurs. Ils sont assujettis à des risques, à des incertitudes et à d'autres facteurs imprévisibles connus et inconnus, dont bon nombre sont indépendants de la volonté de D-BOX.

Les risques, incertitudes et hypothèses qui pourraient faire en sorte que les résultats réels diffèrent sensiblement des attentes de la Société exprimées ou sous-entendues dans les informations prospectives comprennent, sans toutefois s’y limiter : la dépendance à l’égard des fournisseurs; la concentration de clients; l’endettement; les besoins de financement futurs; l’accès au contenu; les crises sanitaires mondiales; la performance du contenu; le réseau de distribution; les alliances stratégiques; la concurrence; les conditions politiques, sociales et économiques; la normalisation technologique; le taux de change entre le dollar canadien et le dollar américain; les garanties, rappels et poursuites; la propriété intellectuelle; la sécurité et la gestion de l’information; le risque de crédit; le risque de réputation lié aux médias sociaux ; et la dépendance à l’égard du personnel clé et les relations de travail. Ces facteurs de risque et autres qui pourraient faire en sorte que les résultats réels diffèrent sensiblement des attentes exprimées ou sous-entendues dans les informations prospectives sont abordés à la rubrique « Facteurs de risque » de la notice annuelle de la Société pour l’exercice clos le 31 mars 2024, qui se trouve sur SEDAR à l’adresse www.sedar.com. Sauf si les lois canadiennes sur les valeurs mobilières l’exigent, la Société n’a pas l’intention ni n’assume aucune obligation de mettre à jour ou de réviser les informations prospectives contenues dans la notice annuelle pour refléter des informations, événements, circonstances ou autres événements ultérieurs.

La Société met en garde les lecteurs que les risques énumérés ci-dessus ne sont pas les seuls susceptibles de la toucher. D’autres risques et incertitudes, pour l’instant non connus de la Société ou que celle-ci juge négligeables, pourraient également avoir une incidence défavorable importante sur ses activités, sa situation financière ou ses résultats d’exploitation.

3. PROFIL DE L’ENTREPRISE

D-BOX est un leader de la conception d’expériences haptiques et immersives. D-BOX redéfinit et crée des expériences de divertissement réalistes, immersives et haptiques en fournissant une rétroaction à l’ensemble du corps et en stimulant l’imagination par des effets de mouvements, de vibration et de texture. D-BOX a collaboré avec des chefs de file dans les domaines du divertissement et de la simulation et de la formation pour trouver de nouvelles façons de rehausser du contenu captivant. Qu’il s’agisse de films, de séries télévisées, de jeux vidéo, d’applications de réalité virtuelle, de musique, de divertissement thématique ou de simulateurs professionnels, la technologie de mouvement D-BOX fait vivre et vibrer le monde comme jamais. Grâce à sa maîtrise inégalée de l’haptique, D-BOX offre une synchronisation parfaite des mouvements du corps avec les images et le son.

Trois éléments produisent un mouvement synchronisé inégalé en parfaite harmonie avec l’images et le son:

1. Les effets haptiques logiciel sont programmés sous forme de piste, image par image, dans le cas d’un contenu linéaire, ou programmés sous forme de bibliothèque pour un contenu interactif, en fonction de la télémétrie spécifique du contenu.
2. Un processeur haptique servant d’interface entre le contenu et le système haptique de D-BOX, est capable de reconnaître le contenu utilisé ou joué, quelle qu’en soit la source, et de l’associer au Code Haptique D-BOX approprié. Il permet ensuite aux systèmes haptiques D-BOX d’être synchronisés avec le contenu.
3. Le système haptique de D-BOX est composé, entre autres, d’actuateurs électromécaniques exclusifs intégrés à un siège, une plateforme ou autre type d’équipement.

Les sources de revenus actuelles de la Société comprennent principalement :

- i. la vente ou la location de matériel D-BOX, notamment des actionneurs haptiques et des bases haptiques qui sont intégrés par des revendeurs, des intégrateurs et des fabricants d’équipement ou de sièges (connus sous le nom de fabricants d’équipement d’origine ou « OEMs ») dans des fauteuils, des fauteuils inclinables, des sièges, des contrôleurs haptiques et des interfaces électroniques ou des serveurs, et qui commercialisent la technologie D-BOX sous leurs propres marques ;

- ii. l'octroi de licences pour le code haptique D-BOX dans les cinémas et les centres de divertissement qui sont équipés de systèmes haptiques D-BOX pour lire le contenu encodé par D-BOX. La Société perçoit également des revenus de maintenance liés à l'utilisation des systèmes haptiques.

Au 30 juin 2024, D-BOX comptait 102 employés comparativement à 100 employés au 30 juin 2023.

3.1 Stratégie de l'entreprise

La Société exerce ses activités au sein d'un seul secteur d'exploitation. D-BOX vend ses produits à des fabricants d'équipement d'origine (« OEM »), notamment des intégrateurs, des revendeurs et des distributeurs. En ce qui a trait spécifiquement aux revenus de ventes de systèmes, la Société analyse la performance de deux marchés, soit le marché du divertissement et le marché de la simulation et de la formation. D-BOX distribue les mêmes produits dans les deux marchés; cependant, elle considère que ces marchés ont un effet disproportionné sur les revenus et en font l'analyse donc séparément.

Le marché du divertissement comprend des clients du divertissement en salle, des centres de divertissement géolocalisés (parcs d'attractions, arcades, musées, planétariums, etc.), des périphériques de jeux vidéo de simulation (qui comprennent les clients de simulateurs de course et d'autres jeux de simulation), et des systèmes de réalité virtuelle (« RV »). Le marché de la simulation et de la formation comprend des clients des secteurs de l'automobile, de la logistique des transports, de l'aviation et de la construction, ainsi que certains clients militaires.

Les éléments clés de la stratégie d'entreprise de la Société dans ces marchés sont les suivants :

- Continuer à améliorer et à développer la technologie de mouvement haptique de D-BOX afin de maintenir notre présence en tant que leader des expériences haptiques et immersives en position assise;
- Conclure des partenariats commerciaux avec les leaders de ces marchés afin d'intégrer l'expérience haptique D-BOX à leurs produits et de commercialiser de nouveaux produits et de nouvelles applications;
- Prendre de l'expansion, stimuler la croissance dans les marchés existants en étendant les capacités et l'infrastructure existantes;
- Se concentrer sur l'excellence opérationnelle en contrôlant les coûts tout en continuant à fournir des expériences haptiques de pointe.

4. FAITS SAILLANTS FINANCIERS ET OPÉRATIONNELS

Faits saillants pour la période de trois mois close le 30 juin 2024

- Les revenus totaux ont diminué de 16 % pour atteindre 8,8 millions de dollars, contre 10,5 millions de dollars à l'exercice précédent.
- Les revenus des droits d'utilisation, de location et de maintenance ont diminué de 19 % pour atteindre 2,4 millions de dollars, contre 3,0 millions de dollars à l'exercice précédent.
- Les revenus de la vente de systèmes ont diminué de 15 % pour atteindre 6,3 millions de dollars, contre 7,5 millions de dollars à l'exercice précédent.
- Le résultat net a diminué pour atteindre une perte nette de 0,3 million de dollars, contre un bénéfice net de 0,5 million de dollars à l'exercice précédent.
- Le BAIIA ajusté* a diminué de 79 % pour atteindre 0,3 million de dollars, contre 1,3 million de dollars l'exercice précédent.
- La trésorerie et les équivalents de trésorerie étaient de 1,7 million de dollars au 30 juin 2024 comparativement à 2,9 millions de dollars au 31 mars 2024.

Périodes de trois mois closes les 30 juin		
	2024	2023
Revenus	8 762	10 491
Résultat net	(316)	496
BAlIA ajusté*	263	1 257
Au 30 juin 2024		Au 31 mars 2024
Trésorerie et équivalents de trésorerie	1 695	2 916

* Se référer à la rubrique « Mesures de performance non conformes aux IFRS » dans la section 8.

5. RÉSULTATS D'EXPLOITATION

Le tableau suivant présente certaines données financières importantes pour la période de trois mois close le 30 juin 2024 en les comparant avec celles de la période correspondante de l'exercice précédent :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

Périodes de trois mois closes les 30 juin		
	2024	2023
Revenus	8 762	10 491
Marge brute excluant l'amortissement*	4 807	5 620
Résultat net	(316)	496
BAlIA ajusté*	263	1 257

* Se référer à la rubrique « Mesures de performance non conformes aux IFRS » dans la section 8.

5.1 Revenus

Le tableau suivant présente les revenus pour la période de trois mois close le 30 juin 2024 en les comparant avec la période correspondante de l'exercice précédent :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

Périodes de trois mois closes les 30 juin				
	2024	2023	Variation (\$)	Variation (%)
Revenus				
Ventes de systèmes				
Divertissement	4 232	4 543	(311)	(7 %)
Simulation et formation	2 094	2 937	(843)	(29 %)
Total des ventes de systèmes	6 326	7 480	(1 154)	(15 %)
Droits d'utilisation, location et maintenance	2 436	3 011	(575)	(19 %)
REVENUS TOTAUX	8 762	10 491	(1 729)	(16 %)

Période de trois mois close le 30 juin 2024

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2024, les revenus ont diminué de 16 % pour atteindre 8,8 millions de dollars, contre 10,5 millions de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent. Cette baisse est attribuable à la diminution des revenus de ventes de systèmes et des revenus de droits d'utilisation, location et maintenance. Les ventes de systèmes de simulation et de formation ont diminué de 29 % pour atteindre 2,1 millions de dollars, contre 2,9 millions de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent. Cette baisse s'explique par des différences temporelles dans les commandes des clients du secteur automobile, qui devraient être réalisées dans le courant de l'année. Les ventes de systèmes de divertissement ont diminué de 7 % pour atteindre 4,2 millions de dollars, contre 4,5 millions de dollars pour la période correspondante de

l'exercice précédent. Cette baisse est principalement due à seulement quatre nouvelles installations nettes de cinémas au cours de la période considérée, comparativement à 46 pour la période correspondante de l'exercice précédent. Ces installations au cours de la période de trois mois close le 30 juin 2024 portent le nombre total d'écrans D-BOX actifs à 933. La diminution des revenus des clients du cinéma en salle a été compensée par une augmentation de 1,1 million de dollars des revenus des clients de la simulation de course automobile, laquelle est attribuable à l'adoption de nos produits haptiques par nos clients existants dans leurs produits respectifs.

Les revenus des droits d'utilisation, de location et de maintenance ont diminué de 19 % pour atteindre 2,4 millions de dollars, contre 3,0 millions de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent. Cette diminution est principalement attribuable à une liste exceptionnellement forte de titres encodés en D-BOX au cours de la période correspondante de l'exercice précédent, sans titres comparables au cours de la période en cours. Au cours de la période correspondante de l'exercice précédent, des titres comme *The Super Mario Bros. Movie*, *Fast X* et *Guardians of the Galaxy Vol. 3* avaient connu une performance exceptionnelle en D-BOX, comparativement à des titres comme *Inside Out 2*, *Kingdom of the Planet of the Apes* et *Godzilla x Kong: The New Empire*, qui n'ont pas suscité le même intérêt de la part du public.

5.2 Marge brute

Le tableau suivant présente le rapprochement de la marge brute à la marge brute excluant l'amortissement pour les périodes de trois mois closes les 30 juin 2024 et 2023 :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

	Périodes de trois mois closes les 30 juin	
	2024	2023
Revenus	8 762	10 491
Marge brute	4 551	5 321
Amortissement lié au coût des produits vendus	256	299
Marge brute excluant l'amortissement*	4 807	5 620
Marge bénéficiaire brute excluant l'amortissement*	55 %	54 %

* Se référer à la rubrique « Mesures de performance non conformes aux IFRS » dans la section 8.

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2024, la marge brute a diminué pour se fixer à 4,6 millions de dollars, contre 5,3 millions de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent. La diminution s'explique par la baisse des revenus pour la période close le 30 juin 2024.

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2024, la marge brute excluant l'amortissement lié au coût des produits vendus a diminué pour se fixer à 4,8 millions de dollars, contre 5,6 millions de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent. La marge brute excluant l'amortissement a augmenté pour atteindre 55 % comparativement à 54 % pour la période correspondante de l'exercice précédent. L'augmentation de la marge brute excluant amortissement est due à la proportion plus élevée (répartition du marché) des ventes de systèmes de simulation et de formation et de simulation de course par rapport aux revenus des salles de cinéma au cours de la période par rapport à la période correspondante de l'exercice précédent. Les ventes de systèmes aux salles de cinéma ont généralement une marge légèrement inférieure en raison des droits d'utilisation, des revenus de location et de maintenance générés dans les années qui suivent la vente du système.

5.3 Charges d'exploitation

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

	Périodes de trois mois closes les 30 juin		
	2024	2023	Variation (%)
Frais de ventes et marketing	1 830	1 763	4 %
% des revenus	21 %	17 %	
Frais d'administration	1 767	1 603	10 %
% des revenus	20 %	15 %	
Frais de recherche et développement	1 111	1 160	(4 %)
% des revenus	13 %	11 %	
Perte de change	72	132	(45 %)
% des revenus	1 %	1 %	

Frais de ventes et marketing : Les frais de ventes et marketing se composent principalement des coûts liés au personnel incluant la charge au titre des paiements fondés sur des actions, des honoraires professionnels, des frais de publicité et du matériel promotionnel aux points de vente et des frais de participation à des foires commerciales. Ils incluent aussi les frais relatifs aux codes de mouvement et autres frais de marketing.

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2024, les frais de ventes et marketing ont augmenté de 4 % pour s'établir à 1,8 million de dollars (21 % des revenus), comparativement à 1,8 million de dollars (17 % des revenus) pour la période correspondante de l'exercice précédent. Cette augmentation est principalement attribuable à une hausse des salaires et des avantages sociaux des employés, ainsi qu'à une augmentation des initiatives de marketing et de la participation à des salons professionnels et à des voyages axés sur le marché du divertissement.

Frais d'administration : Les frais d'administration se composent notamment des coûts liés au personnel incluant la charge au titre des paiements fondés sur des actions, les coûts de l'infrastructure informatique, les frais d'assurance, les honoraires d'audit, des honoraires professionnels et des autres frais généraux et administratifs.

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2024, les frais d'administration ont augmenté de 10 % pour atteindre 1,8 million de dollars (20 % des revenus), contre 1,6 million de dollars (15 % des revenus) pour la période correspondante de l'exercice précédent. Cette augmentation est principalement due à une augmentation de 0,1 million de dollars des pertes de crédit attendues liées aux comptes débiteurs. Le reste de l'augmentation découle des coûts de mise à niveau de l'infrastructure informatique.

Frais de recherche et développement : Les frais de recherche et développement incluent principalement les coûts liés au personnel incluant la charge au titre des paiements fondés sur des actions, l'amortissement des immobilisations corporelles et des immobilisations incorporelles, les autres coûts liés à l'amélioration des produits existants et à l'adaptation des produits aux diverses normes internationales, moins les crédits d'impôt à l'investissement.

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2024, les frais de recherche et développement ont diminué de 4 % pour atteindre 1,1 million de dollars (13 % des revenus) contre 1,2 million de dollars (11 % des revenus) pour la période correspondante de l'exercice précédent. La diminution est due à une augmentation de l'aide gouvernementale reçue au cours de la période, par rapport à la période correspondante de l'exercice précédent.

Perte de change : La perte de change résulte principalement de la fluctuation du dollar canadien par rapport au dollar américain lors de la conversion des opérations libellées en dollars américains au cours du jour de la transaction, et des actifs et passifs monétaires libellés en dollars américains au cours de clôture. La perte de change inclut la variation de la juste valeur des instruments financiers dérivés liés au change.

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2024, la perte de change est restée stable à 0,1 million de dollars par rapport à la période correspondante de l'exercice précédent.

Aide gouvernementale: Pour la période de trois mois close le 30 juin 2024, la Société a comptabilisé une aide gouvernementale de diverses entités gouvernementales d'un montant de 0,1 million de dollars, comparativement à 0,04 million de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent.

5.4 Frais financiers

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2024, les charges financières nettes des intérêts créditeurs se sont élevées à 0,1 million de dollars comparativement à 0,2 million de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent.

5.5 Impôts sur le résultat

En ce qui concerne la comptabilisation des impôts différés, la Société a conclu qu'une provision pour moins-value équivalente aux montants des actifs d'impôts différés devait être comptabilisée. La charge d'impôts sur le résultat, une fois réalisée, concerne les opérations internationales de D-BOX effectuées dans des pays sous des juridictions fiscales différentes.

5.6 Résultat net

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2024, la perte nette s'est élevée à 0,3 million de dollars (résultat de base et dilué par action de 0,001 \$), comparativement à un profit net de 0,5 million de dollars (résultat de base et dilué par action de 0,002 \$) pour la période correspondante de l'exercice précédent.

6. INFORMATION TRIMESTRIELLE

Les résultats d'exploitation pour chacun des huit derniers trimestres sont présentés dans le tableau suivant :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens, sauf les montants liés aux actions et les données par action)

	2024		2024		2023		2023	
	T1	T4	T3	T2	T1	T4	T3	T2
Vente de systèmes	6 326	8 053	6 657	8 708	7 480	8 482	8 446	4 371
Droits d'utilisation, location et maintenance	2 436	2 126	1 418	2 144	3 011	1 930	2 009	1 771
REVENUS TOTAUX	8 762	10 179	8 075	10 852	10 491	10 412	10 455	6 142
BAIIA ajusté*	263	619	90	1 092	1 257	648	491	38
Résultat net	(316)	620	(425)	402	496	(115)	(110)	(743)
Résultat de base et diluée par action	(0,001)	0,003	(0,002)	0,002	0,002	(0,001)	(0,000)	(0,003)
Nombre moyen pondéré dilué d'actions ordinaires en circulation (en milliers)	220 227	220 227	220 227	220 227	220 227	220 226	220 226	220 226

* Se reporter à la rubrique « Mesures de performance non conformes aux IFRS » dans la section 8.

7. SITUATION DE TRÉSORERIE ET SOURCES DE FINANCEMENT

Le tableau suivant présente certaines données financières importantes des bilans consolidés au 30 juin 2024 et au 31 mars 2024 :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

Données des bilans consolidés	Au 30 juin 2024	Au 31 mars 2024
Trésorerie et équivalents de trésorerie	1 695	2 916
Stocks	7 360	7 188
Actif total	20 547	20 936
Passifs courants	6 873	6 820
Passif total	8 734	8 806
Capitaux propres	11 813	12 130

Le fonds de roulement a diminué de 0,2 million de dollars pour atteindre 9,8 millions de dollars au 30 juin 2024, contre 10,0 millions de dollars au 31 mars 2024, en raison d'une diminution des actifs courants au cours de la période.

Les passifs courants ont augmenté de 0,1 million de dollars pour atteindre 6,9 millions de dollars au 30 juin 2024. La variation est attribuable à l'augmentation des instruments financiers dérivés de 0,1 million de dollars. La diminution des comptes créditeurs et des charges à payer de 0,7 million de dollars a été compensée par l'augmentation de la facilité de crédit de 0,5 million de dollars et des produits différés de 0,2 million de dollars. Le passif total a diminué de 0,1 million de dollars, en grande partie en raison du remboursement de la dette à long terme au cours de la période pour un montant de 0,1 million de dollars. Au 30 juin 2024, la dette à long terme, incluant la tranche courante, s'élevait à 2,4 millions de dollars, contre 2,5 millions de dollars au 31 mars 2024.

Les capitaux propres ont diminué de 0,3 million de dollars pour atteindre 11,8 millions de dollars au 30 juin 2024, contre 12,1 millions de dollars au 31 mars 2024. Cette diminution découle principalement du résultat net de (0,3) million de dollars pour la période de trois mois close le 30 juin 2024.

Le tableau suivant présente certaines données financières importantes pour la période de trois mois clos le 30 juin 2024 en les comparant avec la période correspondante de l'exercice précédent :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

Données sur les états consolidés des flux de trésorerie	Périodes de trois mois closes les 30 juin	
	2024	2023
Flux de trésorerie liés aux activités d'exploitation	(1 417)	(655)
Flux de trésorerie liés aux activités d'investissement	(100)	(241)
Flux de trésorerie liés aux activités de financement	338	1 669

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2024, la variation nette de la trésorerie et des équivalents de trésorerie a totalisé (1,2) million de dollars comparativement à 0,8 million de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent.

7.1 Activités d'exploitation

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2024, les flux de trésorerie utilisés par les activités d'exploitation se sont élevés à 1,4 million de dollars comparativement à 0,7 million de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent. Cette variation de 0,7 million de dollars des flux de trésorerie liés aux activités d'exploitation est principalement attribuable à l'impact hors trésorerie de la variation de la juste valeur des instruments financiers dérivés et à l'augmentation des soldes des comptes débiteurs au 30 juin 2024. L'augmentation des soldes des comptes débiteurs est une question de temporalité.

7.2 Activités d'investissement

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2024, les flux de trésorerie affectés aux activités d'investissement se sont élevés à 0,1 million de dollars, comparativement à 0,2 million de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent.

7.3 Activités de financement

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2024, les flux de trésorerie provenant des activités de financement se sont élevés à 0,3 million de dollars, contre 1,7 million de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent. La variation découle de l'utilisation de la facilité de crédit au cours de la période, par rapport à l'exercice précédent.

Au 30 juin 2024, le taux d'intérêt effectif de la dette à long terme était de 6,95 % (6,95 % au 30 juin 2023). Pour la période de trois mois close le 30 juin 2024, les charges d'intérêts sur la dette à long terme imputées au résultat net se sont élevées à 0,04 million de dollars, comparativement à 0,07 million de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent.

8. MESURES DE PERFORMANCE NON CONFORMES AUX IFRS

La Société a recours à deux mesures de performance financière non conformes aux IFRS dans le présent rapport de gestion et d'autres formes de communications. Ces mesures non conformes aux IFRS n'ont pas de définition normalisée aux termes des IFRS et peuvent difficilement être comparées à des mesures portant un nom semblable présentées par d'autres sociétés. Le lecteur doit garder à l'esprit que ces mesures visent à élargir, et non à remplacer, l'analyse des résultats financiers présentés conformément aux IFRS. La direction a recours tant aux mesures conformes aux IFRS qu'aux mesures non conformes aux IFRS dans le cadre de la planification, de la surveillance et de l'évaluation de la performance de la Société. Les deux mesures de performance non conformes aux IFRS sont les suivantes :

- 1) Le BAIIA représente le bénéfice avant l'intérêt et le financement, les impôts sur le résultat et l'amortissement. Le BAIIA est ajusté pour tenir compte d'éléments qui ne sont pas nécessairement indicatifs de la performance opérationnelle sous-jacente de la Société. Étant donné qu'il n'existe pas de méthode généralement reconnue de calculer le BAIIA, cette mesure n'est pas nécessairement comparable à des mesures portant un nom semblable utilisées par d'autres émetteurs. Le BAIIA ajusté fournit de l'information utile et complémentaire, qui peut servir, notamment, à évaluer la rentabilité et les flux de trésorerie d'exploitation. Le tableau suivant présente le rapprochement entre le BAIIA ajusté et le résultat net :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

	Périodes de trois mois closes les 30 juin	
	2024	2023
Résultat net	(316)	496
Amortissement des immobilisations corporelles	259	255
Amortissement des immobilisations incorporelles	142	191
Charges financières	77	167
Impôts sur le résultat	10	–
Paielements fondés sur des actions	19	16
Perte de change	72	132
BAIIA ajusté	263	1 257

- 2) La marge brute excluant l'amortissement et la marge bénéficiaire brute excluant l'amortissement permettent toutes deux d'évaluer la capacité de la Société à générer de la trésorerie par la vente de ses produits en considérant le coût des produits mais en excluant le principal élément non monétaire soit l'amortissement (voir le tableau à la section 5.2).

9. CAPITAL SOCIAL EN CIRCULATION (13 août 2024)

Actions ordinaires de catégorie A	
Actions ordinaires de catégorie A en circulation	220 226 573
Instruments convertibles	
Options d'achat d'actions en cours	8 227 500
Unités d'actions restreintes/différées en circulation	601 083
	229 055 156

10. STRATEGIE ENVIRONNEMENT, SOCIÉTÉ ET GOUVERNANCE (ESG)

La Société s'engage à mener ses activités de manière éthique, légale et responsable sur le plan social, par l'adoption d'une approche toujours plus responsable en favorisant, accélérant et facilitant l'intégration des principes du développement durable à son modèle d'affaires.

Les questions ESG sont imbriquées les unes dans les autres et doivent être traitées par toutes les entreprises citoyennes responsables. La Société reconnaît que les questions ESG ont acquis une plus grande importance auprès des investisseurs, des décideurs et d'autres parties prenantes clés, car elles sont considérées comme un moyen de protéger les entreprises contre les risques futurs. Les trois piliers des questions ESG pour D-BOX sont les suivants :

« E » ou Environnement se rapporte à la consommation d'énergie, aux déchets, à la pollution et à la conservation des ressources naturelles de la Société;

« S » ou Société examine la façon dont la Société interagit avec les collectivités où elle mène ses activités, et les politiques internes de la Société liées au travail, à la diversité et à l'inclusion, entre autres;

« G » ou Gouvernance se rapporte aux pratiques et politiques internes qui conduisent à une prise de décision efficace et au respect de la loi. Les questions ESG facilitent la croissance du chiffre d'affaires de la Société à long terme, attirent les talents, réduisent les coûts et forment un sentiment de confiance parmi les consommateurs.

D-BOX a adopté une approche proactive en mettant en place des politiques et des comportements liés à l'environnement et à la durabilité, au bien-être, à la diversité et à l'éthique. Ces politiques et ces comportements sont décrits dans la notice annuelle datée du 30 mai 2024 disponible sur SEDAR au www.sedarplus.ca.

11. RISQUES ET INCERTITUDES

Pour une description détaillée des facteurs de risque propres à la Société, reportez-vous à la section « Facteurs de risque » de la notice annuelle de la Société (la « notice annuelle ») datée du 30 mai 2024, qui est disponible sur www.sedarplus.ca. La mise à jour suivante doit être lue avec les facteurs de risque décrits dans la notice annuelle de 2024, qui sont par la présente intégrés par renvoi.

12. CONTRÔLES DE COMMUNICATION DE L'INFORMATION ET CONTRÔLE INTERNE À L'ÉGARD DE L'INFORMATION FINANCIÈRE

Le contrôle interne à l'égard de l'information financière a pour objectif de fournir une assurance raisonnable quant à la fiabilité de l'information financière de la Société et à la préparation des états financiers selon les IFRS.

Au cours de la période de trois mois close le 30 juin 2024, aucune modification n'a été apportée touchant le contrôle interne à l'égard de l'information financière qui a eu ou est susceptible d'avoir une incidence importante sur le contrôle interne à l'égard de l'information financière de la Société.

13. PERSPECTIVES

Marché du divertissement

Clients du cinéma

L'industrie théâtrale continue de captiver le public dans le monde entier. L'industrie théâtrale était évaluée à 69,7 milliards de dollars américains en 2023 et devrait enregistrer un TCAC de 5,1 % entre 2024 et 2032¹. Les avancées technologiques et les expériences haut de gamme telles que l'expérience D-BOX contribuent de manière significative à la croissance de cette industrie. Ces innovations offrent aux spectateurs une expérience cinématographique plus immersive qu'ils ne peuvent obtenir nulle part ailleurs. D-BOX continue d'étendre son empreinte à l'échelle nationale en Amérique du Nord ainsi qu'à l'étranger. La Société vise à renforcer sa position de chef de file dans ce marché et à étendre sa présence dans les salles de cinéma à l'échelle mondiale à 1 000 écrans au cours des 15 prochains mois.

La popularité des superproductions joue également un rôle essentiel dans le succès de l'industrie cinématographique. La Société demeure encouragée par le contenu annoncé par les studios majeurs et non traditionnels. Les titres encodés D-BOX continuent d'offrir une valeur ajoutée à nos clients exploitants de salles de cinéma, tout en renforçant l'enthousiasme des consommateurs pour l'expérience du cinéma en salle. La Société demeure optimiste pour l'exercice 2025, alors que des superproductions telles que *Deadpool & Wolverine*, *Borderlands* et *Transformers One* font toutes partie de l'offre de films encodés D-BOX.

Les studios semblent vouloir se concentrer sur une approche de moindre volume et de plus grand impact pour leurs productions théâtrales. Nous pensons que cette stratégie s'aligne très bien avec la proposition de valeur de la Société dans l'industrie du cinéma. Nous reconnaissons qu'il pourrait y avoir un décalage entre le moment où la vision des studios se concrétise et les prochaines productions cinématographiques, mais nous sommes optimistes quant aux perspectives à long terme de ce secteur.

Clients de simulation de course

Au cours des dernières années, la simulation de course est passée d'un jeu de niche à un sport électronique légitime. L'adoption croissante de solutions d'entraînement virtuel pour les pilotes de course afin d'améliorer leurs compétences de conduite devrait être un facteur clé de la demande de simulateurs de course. Grâce à ses systèmes haptiques capables de reproduire les textures,

¹ Selon Global Market Insights (GMI): www.gminsights.com

la vitesse, les vibrations du moteur et le mouvement dynamique du véhicule, D-BOX a attiré l'attention de plusieurs partenaires de simulation de course de premier plan qui ont choisi d'intégrer les systèmes haptiques de D-BOX à leurs simulateurs.

Avec le déploiement continu des emplacements F1 Arcade par Kindred Concepts, et le lancement de la plateforme de mouvement polyvalente de Mercedes-Benz et Mercedes-AMG prévu au cours du prochain exercice, la simulation de course s'avère prometteuse pour l'avenir.

Marché de la simulation et de la formation

La simulation et la formation haptiques offrent une occasion unique d'améliorer la sécurité en permettant aux opérateurs d'apprendre et de mettre en pratique de nouvelles compétences dans un environnement contrôlé sans risque d'accidents, de blessures, de dommages coûteux à de la machinerie dispendieuse et avec moins d'impact sur l'environnement dans de nombreux cas. Les industries de la construction, de l'automobile et de la défense sont trois secteurs dans lesquels la Société voit un potentiel de croissance dans la simulation et la formation par haptique, et ces secteurs réagissent positivement à l'expérience haptique de D-BOX. Les revenus de la simulation et de la formation ont augmenté de façon constante pour D-BOX au cours des trois derniers exercices, et les analystes de marché s'attendent à ce que le secteur dans son ensemble continue de croître.

14. INFORMATION ADDITIONNELLE ET CONTINUE

Le présent rapport de gestion a été préparé en date du 13 août 2024. Des renseignements supplémentaires sont disponibles sur SEDAR à l'adresse www.sedarplus.ca.

Les marques de commerce D-BOX, HAPTICODE, HAPTISYNC, FEEL IT ALL, MOVE THE WORLD, VIVEZ L'ACTION, HEMC et D-BOX MOTION CODE, que ce soit sous forme de texte ou sous forme graphique, sont la propriété de D-BOX et dans la plupart des cas, sont des marques déposées ou dans le processus d'être enregistrées au Canada et dans la plupart des pays ou territoires dans lesquels ces marques de commerce sont utilisées.

Tous les aspects des effets de mouvement D-BOX sont protégés par le droit d'auteur.