



# **RAPPORT DE GESTION**

**Technologies D-BOX inc.  
Exercice clos le 31 mars 2021**

# Table des matières

i

<b>Table des matières</b> .....	<b>i</b>
<b>1. ÉTENDUE DU RAPPORT DE GESTION</b> .....	<b>1</b>
<b>2. ÉNONCÉS PROSPECTIFS</b> .....	<b>1</b>
<b>3. PANDÉMIE DE COVID-19</b> .....	<b>2</b>
<b>4. MESSAGE AUX ACTIONNAIRES</b> .....	<b>4</b>
<b>5. FAITS SAILLANTS FINANCIERS ET OPÉRATIONNELS</b> .....	<b>8</b>
5.1 Faits saillants financiers.....	8
5.2 Faits saillants opérationnels .....	9
<b>6. PERSPECTIVES</b> .....	<b>9</b>
<b>7. PROFIL DE L'ENTREPRISE</b> .....	<b>10</b>
<b>8. STRATÉGIE DE L'ENTREPRISE</b> .....	<b>11</b>
8.1 Modèles de revenus .....	11
8.2 Marché.....	11
<b>9. MESURES NON CONFORMES AUX IFRS</b> .....	<b>14</b>
<b>10. PRINCIPALES DONNÉES FINANCIÈRES</b> .....	<b>14</b>
<b>11. RÉSULTATS D'EXPLOITATION</b> .....	<b>15</b>
11.1 Revenus.....	15
11.2 Bénéfice brut.....	17
11.3 Charges d'exploitation .....	17
11.4 Résultat financier .....	18
11.5 Impôts sur le résultat .....	19
11.6 Perte nette .....	19
<b>12. BAIIA AJUSTÉ*</b> .....	<b>19</b>
<b>13. SITUATION DE TRESORERIE ET SOURCES DE FINANCEMENT</b> .....	<b>20</b>
13.1 Activités d'exploitation.....	20
13.2 Activités d'investissement .....	20
13.3 Activités de financement .....	20
13.4 Capitaux propres.....	21
13.5 Fonds de roulement.....	21
<b>14. INFORMATION TRIMESTRIELLE</b> .....	<b>22</b>
<b>15. ENGAGEMENTS CONTRACTUELS</b> .....	<b>22</b>
<b>16. CAPITAL SOCIAL EN CIRCULATION ( 7 JUIN 2021)</b> .....	<b>23</b>
<b>17. JUGEMENTS ET ESTIMATIONS IMPORTANTS</b> .....	<b>23</b>
<b>18. INSTRUMENTS FINANCIERS</b> .....	<b>25</b>
<b>19. RISQUES ET INCERTITUDES</b> .....	<b>26</b>
<b>20. ÉVENTUALITÉ</b> .....	<b>26</b>
<b>21. CONTRÔLES ET PROCÉDURES DE COMMUNICATION DE L'INFORMATION ET CONTRÔLE INTERNE L'ÉGARD DE L'INFORMATION FINANCIÈRE</b> .....	<b>26</b>
<b>22. INFORMATION ADDITIONNELLE ET CONTINUE</b> .....	<b>27</b>

# RAPPORT DE GESTION

## Technologies D-BOX inc.

### Exercice financier clos le 31 mars 2021

---

## 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 l'exercice clos le 31 mars 2021 en les comparant aux résultats de l'exercice précédent. Il présente également une comparaison de ses bilans aux 31 mars 2021 et 31 mars 2020.

Ce rapport de gestion, préparé conformément au Règlement 51-102 sur les obligations d'information continue, devrait être lu en parallèle avec les informations contenues dans les états financiers consolidés audités de l'exercice clos le 31 mars 2021 et les notes afférentes. Sauf indication contraire, les termes « Société » et « D-BOX » font référence à Technologies D-BOX inc.

Les états financiers annuels consolidés audités pour l'exercice clos le 31 mars 2021 de même que ce rapport de gestion ont été revus par le comité d'audit et approuvés par le conseil d'administration de la Société le 7 juin 2021. Sauf indication contraire, tous les montants dont il est question dans ce rapport de gestion sont exprimés en dollars canadiens.

---

## 2. ÉNONCÉS PROSPECTIFS

---

Certains renseignements figurant dans ce 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. Du fait même de 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 pourraient différer sensiblement des attentes de la Société exprimées ou sous-entendues dans ces 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, ses projets, ses activités, ses objectifs, ses opérations, sa stratégie, ses perspectives commerciales, ses résultats financiers et sa situation financière.

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 susceptibles de faire en sorte que les résultats réels diffèrent sensiblement des attentes de la Société exprimées ou sous-entendues dans les énoncés prospectifs comprennent notamment, mais sans s'y limiter : besoins futurs en capitaux; endettement; la pandémie de COVID-19 et les crises sanitaires mondiales semblables; conditions politiques, sociales et économiques; alliances stratégiques; accès au contenu; performance du contenu; réseau de distribution; dépendance à l'égard des fournisseurs; coûts de fabrication; concentration des clients; concurrence; standardisation de la technologie; taux de change du dollar canadien par rapport au dollar américain; garantie, rappels et poursuites; propriété intellectuelle; gestion et sécurité de l'information; risque de crédit; risque d'atteinte à la réputation par l'intermédiaire des réseaux sociaux; et dépendance à l'égard du personnel clé et relations de travail. Ces éléments et d'autres facteurs de risque qui pourraient faire en sorte que les résultats réels diffèrent sensiblement des attentes exprimées ou sous-entendues dans les énoncés prospectifs sont décrits à la section intitulée « Facteurs de risque » dans la notice annuelle pour l'exercice clos le 31 mars 2021, dont une copie est disponible sur SEDAR à l'adresse [www.sedar.com](http://www.sedar.com). Sauf si les lois canadiennes en valeurs mobilières l'exigent, la Société n'assume aucune obligation de mettre à jour ou de réviser tout énoncé prospectif contenu dans ce rapport de gestion pour tenir compte de renseignements nouveaux, d'événements ou de circonstances subséquents ou pour toute autre raison.

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. PANDÉMIE DE COVID-19**

---

La COVID-19 s'est répandue partout dans le monde et a des répercussions sur l'activité économique à l'échelle mondiale. La situation liée à la pandémie continue d'évoluer rapidement et les autorités gouvernementales ont mis en œuvre des mesures d'urgence visant à ralentir la propagation du virus. La pandémie de COVID-19 a eu des effets défavorables importants sur les activités et la situation financière de la Société durant l'exercice financier clos le 31 mars 2021. Cependant, à mesure que la situation liée à la pandémie de COVID-19 continue d'évoluer, d'autres conséquences négatives non prévues pourraient toucher la Société dans le futur. Ces conséquences pourraient continuer de comprendre, à l'égard de ses activités et de celles de ses fournisseurs et clients, des fermetures forcées, une distanciation sociale obligatoire, un isolement et/ou des quarantaines, des conséquences liées à la déclaration de l'état d'urgence, de l'état d'urgence sanitaire et d'états similaires, et pourraient continuer de comprendre une réglementation gouvernementale accrue, une diminution importante de la demande pour les produits de la Société, une diminution des ventes, des coûts plus élevés pour obtenir de nouveaux capitaux, des retards dans l'octroi de licences, des frais d'exploitation plus élevés, une exécution retardée des obligations contractuelles, des retards de livraison des produits et d'éventuelles pénuries d'approvisionnement et de personnel, lesquelles conséquences pourraient toutes avoir des effets négatifs sur les activités, la situation financière et les résultats d'exploitation de la Société et sur sa capacité à satisfaire ses obligations. Les risques que posent ces crises de santé publique pour la Société comprennent également les risques pour la santé et la sécurité des employés et un ralentissement ou une suspension temporaire des activités dans les installations de la Société ou les installations d'un fournisseur. Si un employé ou un visiteur présent dans l'une des installations de la Société ou des installations d'un fournisseur contractait une maladie grave pouvant se propager rapidement, cela pourrait représenter un risque pour les employés de la Société.

Bien que la Société se concentre maintenant de plus en plus sur le marché à croissance rapide du divertissement à domicile, le marché des salles de cinéma continue de représenter une source importante de revenus pour la Société. La pandémie de COVID-19 ainsi que les restrictions imposées par les gouvernements et les fermetures obligatoires des entreprises non essentielles en réponse à la pandémie ont eu une incidence sans précédent sur le marché du divertissement commercial. Bien que les restrictions visant à contrôler la propagation de la COVID-19 aient été appliquées à différents degrés selon les pays et les régions depuis mars 2020, la plupart des lieux de divertissement commercial ont fonctionné à capacité limitée et, dans le cas des salles de cinéma, un nombre important de salles ont été fermées temporairement, et celles qui ont rouvert leurs portes se sont vu imposer des règles en matière de distanciation sociale et des restrictions commerciales des gouvernements. Par conséquent, de nombreuses superproductions cinématographiques ont été reportées à une date ultérieure, ce qui a eu une incidence défavorable sur la demande des

produits de la Société ainsi que sur ses activités, ses revenus, sa rentabilité, ses résultats d'exploitation, sa situation financière et le cours de ses titres.

Malgré les nouvelles encourageantes ces derniers mois concernant le déploiement mondial de la vaccination et la réouverture progressive des lieux de divertissement à travers le monde, les répercussions de la pandémie de COVID-19 sont actuellement impossibles à mesurer compte tenu du degré élevé d'incertitude quant au moment où les restrictions imposées par les gouvernements et les fermetures obligatoires des entreprises non essentielles seront levées, et quant aux effets potentiels à long terme que la COVID-19 pourrait avoir sur les lieux de divertissement commercial. La Société n'est pas en mesure de prévoir à quel moment ces restrictions seront levées ni avec quelle rapidité (i) les salles de cinéma et les autres lieux de divertissement pourront reprendre pleinement leurs activités, et (ii) les clients recommenceront à fréquenter les salles de cinéma et les autres lieux de divertissement après la reprise des activités. Le marché des salles de cinéma pourrait également être touché par l'insuffisance de l'offre cinématographique à court ou à long terme, y compris en raison (i) du retard continu dans la sortie des films, (ii) de la sortie des films prévus sur d'autres canaux ou (iii) des perturbations ou des suspensions touchant la production de films, ce qui pourrait avoir une incidence défavorable importante sur les activités, la situation financière et les résultats d'exploitation de la Société ainsi que sur le cours de ses titres.

La Société continue de surveiller activement tous les aspects de son entreprise et de ses activités afin de réduire au minimum les répercussions de la COVID-19 sur ses activités dans la mesure du possible. Toutefois, la pandémie de COVID-19 a perturbé de façon importante sa capacité à être rentable et à générer des flux de trésorerie. La Société s'attend à ce que la pandémie actuelle de COVID-19 et les événements et circonstances qui en découlent aient une incidence négative importante sur ses activités, sa situation financière et ses résultats d'exploitation pour les prochains trimestres de son exercice se terminant le 31 mars 2022 et potentiellement jusqu'à la fin de cet exercice.

---

## 4. MESSAGE AUX ACTIONNAIRES

---

### Message du président du conseil d'administration

Chers actionnaires,

J'ai le privilège de m'adresser à vous aujourd'hui en tant que président du conseil d'administration de Technologies D-BOX inc. Je me suis joint au conseil d'administration de D-BOX en février 2020, pour ensuite en devenir le président en septembre 2020, et je suis emballé de constater l'occasion unique s'offrant à D-BOX, soit de jouer un rôle de premier plan dans le domaine de la technologie haptique et de créer de la valeur pour les actionnaires.

#### Une vision claire

Que vous regardiez des séries télévisées à la maison, jouiez à un jeu vidéo ou ameniez vos enfants au cinéma, le divertissement n'est pas près de disparaître. La façon dont nous nous divertissons a toutefois évolué. Les consommateurs ont soif d'un sentiment d'immersion et une sensation de présence. Au fil des ans, D-BOX a créé une plateforme technologique offrant des applications dans les domaines du divertissement, de la simulation et de la formation à laquelle plus de 10 millions d'utilisateurs par année se joignaient, avant la récente pandémie de COVID-19. Bien que ce ne soit pas nécessairement un exploit facile à réaliser, l'équipe de direction de D-BOX nourrit des plus grandes ambitions relativement aux occasions offertes par le divertissement à domicile. Est-ce raisonnable? Pourquoi pas! Après tout, le marché haptique n'en est qu'aux balbutiements de ce qui pourrait être un cycle de croissance à long terme, semblable à celui de l'adoption de la télévision couleur en 1950.

D-BOX continue de mettre l'accent sur la création de valeur à long terme pour ses actionnaires. Bien que la société ait mis au point des droits de propriété intellectuelle clés et qu'elle ait démontré que les consommateurs sont prêts à payer pour une expérience immersive, la direction va peaufiner le modèle d'affaires afin de s'assurer qu'il soit rentable et autosuffisant, dès que ses principaux marchés se seront remis des conséquences négatives de la pandémie.

#### Résilience

Les répercussions de la pandémie de COVID-19 au cours de l'exercice clos le 31 mars 2021, ont été importantes pour D-BOX. Le secteur du divertissement commercial a dû mettre ses activités sur pause pour une bonne partie de cette période ou encore suivre des mesures gouvernementales strictes en matière de santé et de sécurité. Nous pouvons cependant être fiers des employés qui ont fait preuve de détermination, consenti d'importants sacrifices et relevé leurs manches pour innover, et contribué à positionner la Société de façon à tirer parti des occasions offertes par le divertissement à domicile. Avec le déploiement de la vaccination à l'échelle mondiale, la reprise de nos principaux marchés et le financement obtenu récemment pour consolider notre bilan et soutenir nos principales initiatives de croissance, l'avenir de la société à court terme est prometteur.

#### Nouveaux membres du conseil d'administration

Je suis heureux d'accueillir Ève Laurier et Jean-Pierre Trahan au sein du conseil d'administration; tous deux feront profiter le conseil de leur expérience de haut niveau dans les domaines des communications, du développement d'entreprise et de la finance.

Je tiens également à remercier Robert Copple pour sa précieuse contribution au conseil d'administration. Son point de vue éclairé et son attention aux détails vont nous manquer. Nous lui souhaitons la meilleure des chances dans ses nouveaux projets.

En ce qui concerne l'exercice 2022, le conseil d'administration est satisfait du plan stratégique et des tactiques de la direction face au contexte économique et aux répercussions de la pandémie de COVID-19. Les activités principales de D-BOX devraient bientôt connaître une reprise et le plan en vue de démocratiser la technologie haptique sur le marché du divertissement à domicile, pour les jeux vidéo, la course automobile virtuelle sur simulateur et d'autres expériences de divertissement représente d'importantes possibilités de marché. L'avenir est empreint d'optimisme!

Remerciements sincères,

Signé :

Denis Chamberland  
Président du Conseil d'administration

## Message du président et chef de la direction

Chers actionnaires,

Ce dernier exercice est véritablement sans précédent.

Il va sans dire que les nombreux défis auxquels nous avons dû faire face au cours de la dernière année ont obligé nos employés, nos partenaires et nos clients à surmonter l'adversité.

Depuis les préoccupations en matière de santé et de sécurité, le confinement de nos principaux marchés entraînant des pertes de revenus, jusqu'à la gestion de liquidités diminuées et du cours déprimé de notre action, l'instinct de survie de nos employés leur a permis de faire preuve de résilience, d'une grande capacité de transformation et d'une indéniable passion de réussir.

### Une année occupée en rétrospective

Je suis fier de ce que nous avons été en mesure d'accomplir sur tous les fronts dans un contexte d'affaires des plus difficiles. Nous avons pu franchir une étape importante avec notre initiative d'intelligence artificielle en vue d'accroître l'ampleur et la profondeur de notre bibliothèque de contenu. De plus, nous avons appliqué notre principal logiciel de reconnaissance automatique de contenu à notre nouveau siège de divertissement à domicile, qui permet à D-BOX d'identifier et de synchroniser le contenu à l'écran avec le code haptique de D-BOX.

Sur le plan des affaires, nous sommes heureux de la progression de notre plan stratégique avec plusieurs partenariats clés. Ubisoft, Slightly Mad Studios (qui fait maintenant partie d'Electronic Arts), CoolerMaster et Audiokinetic (une division de Sony Interactive Entertainment) sont des signataires clés de notre grappe de jeux, alors que la FIA et SimTag ont renforcé notre écosystème de course automobile virtuelle sur simulateur. De plus, nous sommes fiers que notre partenaire Jaymar soutienne la vision de D-BOX dans la démocratisation de l'expérience haptique à domicile avec le siège de divertissement D-BOX Lifestyle. Les consommateurs ont maintenant la possibilité d'améliorer leur expérience de divertissement à domicile et dans des lieux commerciaux, en pouvant ressentir des sensations hyperréalistes et immersives, tout en stimulant leur imagination.

Ces jalons commerciaux ont été rendus possibles parce que nous avons rigoureusement géré notre bilan. Non seulement avons-nous atténué les conséquences négatives de la pandémie sur nos liquidités grâce à des stratégies proactives de gestion de l'encaisse, mais nous avons aussi restructuré nos services bancaires auprès de la Banque Nationale du Canada, obtenu une nouvelle facilité de crédit auprès de la Banque de développement du Canada. Nous avons également procédé à un financement par capitaux propres de 5,75 millions de dollars afin de renforcer notre bilan et de financer les occasions de croissance.

### Plusieurs étapes clés à venir

Comme nous l'avons annoncé l'année dernière, l'expansion de la plateforme technologique de D-BOX vers des applications de divertissement à domicile sera l'une des pierres angulaires de l'avenir. Voici quels sont les principaux piliers de notre stratégie :

- 1) Étendre la compatibilité, la fonctionnalité et la convivialité de notre portefeuille de solutions haptiques.
- 2) Accroître l'ampleur et la profondeur de notre portefeuille de contenu qui comptait plus de 2 200 titres au 31 mars 2021.
- 3) Faire croître notre écosystème de partenariats afin d'accélérer l'adoption de notre technologie. D-BOX cherche à accroître ses activités avec des partenaires d'affaires bien positionnés dans leurs marchés respectifs; l'ajout de nouveaux intégrateurs, de revendeurs à valeur ajoutée et de distributeurs sera essentiel pour assurer la croissance à long terme de D-BOX.



## Reprise du marché en vue

À mesure que la vaccination se poursuit dans le monde, les restrictions sont levées et les cinémas rouvrent leurs portes. Les premières données indiquent que les consommateurs ont hâte de sortir de chez eux et de dépenser pour des activités de divertissement, ce qui pourrait faire bénéficier notre segment de divertissement commercial. Le segment de simulation et de formation s'est révélé résilient au cours de la dernière année, en raison du succès de la simulation de course automobile à domicile. De plus, la très grande précision du logiciel a permis à D-BOX de faire des gains dans d'autres segments de marchés secondaires des simulateurs professionnels, tels que l'équipement lourd, la défense, l'aérospatiale, l'agriculture et la simulation commerciale de course automobile. La tendance vers des installations locales de formation et des simulateurs plus abordables favorisera l'objectif de D-BOX de continuer d'accroître sa pénétration à l'échelle mondiale. En ce qui concerne le divertissement à domicile, les initiatives sont relativement récentes, mais nous pourrions néanmoins constater une contribution positive au cours du second semestre de l'exercice 2022.

En conclusion, nous avons accompli beaucoup de choses au cours de la dernière année en dépit du fait que la pandémie ait ralenti certaines initiatives. Nous avons surmonté ces défis et l'année à venir devrait être plus prometteuse, même si les conséquences négatives de la pandémie de COVID-19 pourraient continuer à se faire sentir. Avec de nombreux livrables clés liés à notre technologie, nos initiatives de développement des affaires et la conclusion de certaines opportunités de vente, nous sommes sur la bonne voie pour reprendre notre croissance. Je tiens à remercier tous nos partenaires, nos clients, nos employés et nos investisseurs de leur confiance absolue, de leur volonté d'affronter les défis ensemble et de leur contribution à la croissance de la tendance à l'adoption de la technologie haptique. Mériter leur confiance est au cœur de notre stratégie de création de valeur.

Remerciements sincères,

Signé :

Sébastien Mailhot  
Président et chef de la direction

## 5. FAITS SAILLANTS FINANCIERS ET OPÉRATIONNELS

### Impact financier de la COVID-19

Au cours du quatrième trimestre et de l'exercice 2021, la pandémie de COVID-19 a entraîné la fermeture temporaire obligatoire des lieux de divertissement dans le monde entier. Ceux qui ont rouvert ont été contraints par des règles de distanciation sociale, des restrictions commerciales établies par les gouvernements et, dans le cas du marché du cinéma en salle, un nombre important de films à succès ont été reportés à une date ultérieure, affectant la demande de nos produits, activités, revenus, marge brute et résultats d'exploitation. Les impacts devraient se poursuivre au cours des prochains trimestres de l'exercice se terminant le 31 mars 2022 et potentiellement jusqu'à la fin de cet exercice.

#### 5.1 Faits saillants financiers

##### Faits saillants de l'exercice clos le 31 mars 2021

- La trésorerie et les équivalents de trésorerie s'élevaient à 9,1 millions de dollars au 31 mars 2021, comparativement à 4,1 millions de dollars au 31 mars 2020.
- Les revenus ont diminué, passant de 25,9 millions de dollars à 11,1 millions de dollars en raison de l'impact négatif de la pandémie de COVID-19.
- La perte nette est passée de 6,3 millions de dollars à 6,2 millions de dollars.
- Le BAIIA ajusté\* a diminué, passant de 0,6 million de dollars à un BAIIA ajusté négatif de 3,5 millions de dollars.
- Les flux de trésorerie utilisés par les activités d'exploitation se sont élevés à 0,3 million de dollars pour l'exercice 2021, comparativement à 3,0 millions de dollars pour l'exercice 2020 grâce à des stratégies de gestion du fonds de roulement.

##### Faits saillants du quatrième trimestre clos le 31 mars 2021

- Les revenus ont diminué, passant de 6,6 millions de dollars à 2,9 millions de dollars.
- La perte nette est passée de 3,1 millions de dollars à 2,5 millions de dollars.
- Le BAIIA ajusté\* a diminué, passant de 7 000 dollars à un BAIIA ajusté\* négatif de 1,6 million de dollars.

Exercice et quatrième trimestre clos le 31 mars (en milliers de dollars sauf pour les données par action)				
	Exercice		Quatrième trimestre	
	2021	2020	2021	2020
Revenus	11 080	25 895	2 936	6 560
Perte nette	(6 192)	(6 250)	(2 491)	(3 096)
BAIIA ajusté*	(3 549)	612	(1 592)	7
Perte nette de base et diluée par action	(0,035)	(0,036)	(0,014)	(0,019)
Données du bilan consolidé				
	Au 31 mars 2021		Au 31 mars 2020	
Trésorerie et équivalents de trésorerie	9 134		4 116	

\* Se reporter à la rubrique « Mesures non conformes aux IFRS » à la page 14 et au tableau du rapprochement du BAIIA ajusté au bénéfice net (perte nette) à la page 19

- Le 4 mars 2021, la Société a annoncé la clôture de son placement public annoncé le 25 février 2021, aux termes duquel D-BOX a émis 44 275 000 unités à un prix de 0,13 \$ l'unité, pour un produit brut total revenant à D-BOX de 5 755 750 \$. Chaque unité consiste en une action ordinaire de catégorie A de D-BOX et un bon de souscription d'action ordinaire de catégorie A. Chaque bon de souscription confère à son porteur le droit d'acquérir une action ordinaire de catégorie A de D-BOX à un prix d'exercice de 0,16 \$ en tout temps jusqu'au 4 mars 2023.

## 5.2 Faits saillants opérationnels

- D-BOX a conclu une entente avec SIMTAG BV, un innovateur dans la conception et production de simulateurs et d'accessoires de course automobile virtuelle, conformément à laquelle, D-BOX fournira à SIMTAG des composants haptiques à intégrer dans la nouvelle pédale de frein active de SIMTAG intégrant la technologie haptique sous licence de la FIA. La valeur des composants haptiques vendues par D-BOX en vertu de cette entente est d'environ 1,17 million de dollars (918 000 dollars US) pour le prochain exercice.
- D-BOX s'est associée à Audiokinetic Inc., une division de Sony Interactive Entertainment, le principal fournisseur mondial de solutions audios multiplateformes pour les industries de médias interactifs et de jeux vidéo, afin d'augmenter la portée du contenu interactif offrant l'expérience haptique D-BOX. Les créateurs de contenu interactif auront la possibilité de créer l'expérience immersive améliorée D-BOX au moyen de la solution intergiciel audio standard d'Audiokinetic, Wwise<sup>MD</sup>.
- D-BOX s'est associée à cinq studios de jeux vidéo québécois indépendants : 3Mind Games, Breaking Walls, Lucid Dreams Studio, Beyond Fun Studio et Astrolabe Interactive. L'intégration de la technologie haptique exclusive de D-BOX à certains jeux en développement ou actuellement disponibles permettra d'améliorer l'expérience de jeu en apportant un niveau de réalisme jamais vu auparavant.
- En mars 2021, D-BOX a obtenu le brevet 10943446 de l'USPTO (United States Patent and Trademark Office) pour la reconnaissance multimédia et la synchronisation à un signal de mouvement. Au 31 mars 2021, D-BOX avait 104 demandes d'enregistrements de brevets qui ont été accordées et 83 demandes de brevets en instance. Bien que cette technologie ait diverses applications, elle est une composante clé des solutions de divertissement à domicile de D-BOX, notamment le HaptiSync Hub.

---

## 6. PERSPECTIVES

---

D-BOX s'est bâti une solide marque de commerce à l'échelle internationale dans le marché du divertissement commercial, avec une appréciable position de chef de file dans les marchés des salles de cinéma, de la course automobile virtuelle sur simulateur, des centres de divertissement et des simulateurs professionnels. Grâce aux progrès technologiques, à l'adaptabilité de sa plateforme haptique et à son noyau mondial de fidèles amateurs, D-BOX est maintenant prête à poursuivre les opportunités offertes par le divertissement à domicile.

Le marché du jeu vidéo pourrait à terme, devenir un important contributeur de revenus pour D-BOX, car ses produits haptiques seront intégrés aux équipements de jeu et de streaming, dont le marché est estimé à environ 40 milliards de dollars en 2020 par Jon Peddie Research<sup>1</sup>. Les joueurs ont adopté depuis longtemps la technologie haptique de base, avec des ronronnements dans les contrôleurs de jeu vidéo. Les recherches scientifiques prouvent que les signaux haptiques de D-BOX améliorent l'expérience émotionnelle et les caractéristiques immersives du jeu, en plus d'améliorer la performance des joueurs eux-mêmes. D-BOX a signé des ententes avec un fabricant de sièges et un d'accessoire de jeu qui collaboreront avec nous pour éventuellement lancer un produit intégrant de l'haptique en 2021. D-BOX poursuit

---

<sup>1</sup> « Global PC Gaming Hardware Market Forecast », Jon Peddie Research, 6 juillet 2020

activement des discussions afin d'intégrer tout au long de 2021, d'autres fournisseurs de périphériques de jeu et de studios de jeux vidéo.

Les dépenses du divertissement à domicile des consommateurs américains se sont accrues de 15,8 % pour atteindre 30 milliards de dollars<sup>2</sup> en 2020 et de 10,1 %<sup>3</sup> au premier trimestre de 2021. Ce sont principalement des services de diffusion en continu et de vidéo sur demande. Dans le cadre d'un partenariat commercial, D-BOX a lancé en novembre 2020, un siège de divertissement à domicile haptique plus accessible financièrement, afin de cibler un plus grand nombre de consommateurs. C'est une étape importante pour D-BOX, puisqu'il s'agit d'une incursion dans le segment du divertissement à domicile avec un modèle commercial non personnalisable. D'autres initiatives en matière de divertissement à domicile sont prévues en 2021, avec un périphérique et des sièges de jeu.

La taille et le potentiel de croissance des marchés des simulateurs professionnels et du divertissement commercial, y compris les segments des salles de cinéma et du divertissement thématique, sont importants et continueront de croître, même si la pandémie de COVID-19 entraîne des reculs temporaires dans certains marchés. Alors que les cinémas rouvrent leurs portes, les premières données montrent que les cinéphiles sont prêts à payer plus cher pour une expérience bonifiée comme celle de D-BOX. Les consommateurs ont hâte de se divertir avec une expérience immersive améliorée comme le confirment les solides résultats de *Godzilla vs Kong*; les cinémas commerciaux ont vendu 25 % plus de billets en D-BOX par comparaison à l'épisode précédent, *Godzilla – Roi des monstres*. Et ceci, au cours d'une période où la plupart des gouvernements avaient mis en place des mesures de distanciation physique, fixé des limites de capacité par écran ou procédé à des fermetures temporaires. Avec la sortie prochaine de films à succès tels que *Fast & Furious F9*, *Black Widow*, *Mourir peut attendre* (James Bond) et *Top Gun: Maverick*, les perspectives pour le marché du cinéma en salle sont prometteuses.

En ce qui concerne le segment de la simulation et de la formation, on s'attend à ce que la taille du marché connaisse une croissance annuelle de 13 % pour atteindre 20 milliards de dollars américains d'ici à 2025<sup>4</sup>. Avant la pandémie, le taux de croissance annuel composé sur trois ans était de 14 %. Au cours de l'exercice 2021, ce secteur d'activité a enregistré une baisse de 4 %, mais montrait des signes encourageants de reprise au quatrième trimestre, avec une croissance de 10 %. Les fondamentaux commerciaux demeurent solides et la croissance devrait graduellement reprendre.

Bien qu'il y ait des nouvelles encourageantes au sujet de la vaccination dans le monde et que les marchés de D-BOX semblent prêts pour une solide reprise, l'incertitude liée à l'ampleur et à la durée de la pandémie de COVID-19 pourrait avoir une incidence sur la performance financière de la société au cours des trimestres futurs.

---

## 7. PROFIL DE L'ENTREPRISE

---

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 les effets de mouvements, de vibration et de texture. L'haptique permet essentiellement de ressentir des sensations qui seraient perçues si le corps interagissait directement avec des objets physiques. Cette expertise explique pourquoi D-BOX a collaboré avec les meilleures entreprises du monde pour raconter des histoires captivantes. Qu'il s'agisse de films, de jeux vidéo, de musique, de relaxation, d'applications de réalité virtuelle, de divertissement thématique ou de simulateurs professionnels, la mission de D-BOX est de faire vivre et vibrer le monde comme jamais.

---

<sup>2</sup> « DEG Year-End 2020 Digital Media Entertainment Report », Digital Entertainment Group, 27 janvier 2021

<sup>3</sup> « DEG Mid-End 2020 Digital Media Entertainment Report », Digital Entertainment Group, 11 mai 2021

<sup>4</sup> « *Operator Training Simulator Market* », en date du 28 mars 2019, par Global Market Insights, Inc.

Grâce à sa maîtrise inégalée de l'haptique, D-BOX offre une synchronisation parfaite des mouvements du corps avec les images et le son.

Les trois éléments clés de l'infrastructure technologique de D-BOX :

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 (ou contrôleur haptique) servant d'interface entre le contenu (films, jeux vidéo, musique, bien-être, simulation et formation, expériences de réalité virtuelle) et le système haptique de D-BOX. Ce dispositif 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 qui est composé, entre autres, d'actuateurs électromécaniques exclusifs intégrés à un siège, une plateforme ou autre type d'équipement.

Au 31 mars 2021, D-BOX comptait 91 employés comparativement à 126 employés au 31 mars 2020.

---

## **8. STRATÉGIE DE L'ENTREPRISE**

---

La Société est un leader dans la création d'expériences de divertissement immersives hyperréalistes. Elle est également dans une position unique lui permettant d'agir comme un facteur de différenciation pour les entreprises de divertissement à domicile, l'industrie des jeux vidéo, les technologies de réalité virtuelle et les distributeurs de contenu. D-BOX continue de développer la notoriété de sa marque en plus d'offrir un actif différenciateur générant des revenus dans divers secteurs d'activités.

### **8.1 Modèles de revenus**

Les sources de revenus actuelles de la société proviennent principalement de :

1. La vente ou de la location de matériel D-BOX, incluant les sièges haptiques, les bases haptiques intégrées dans des sièges inclinables ou non, les contrôleurs haptiques et les interfaces électroniques ou les serveurs informatiques;
2. L'octroi de licences d'utilisation du Code Haptique D-BOX dans les salles de cinéma et centres de divertissement équipés de systèmes haptiques D-BOX, pour utiliser du contenu encodé par D-BOX. La Société perçoit également des revenus de maintenance associés à l'utilisation des systèmes haptiques;
3. La vente d'actuateurs à des revendeurs, des intégrateurs, et des équipementiers ou fabricants de sièges qui incorporent et commercialisent la technologie D-BOX sous leur propre marque (connus sous le nom d'équipementiers d'origine « OEM »).

### **8.2 Marché**

#### **8.2.1. Marché du divertissement à domicile**

L'expérience haptique à domicile, au sens large, se développe rapidement et les principaux acteurs technologiques commencent à se pencher sur ce marché pour différencier leur propre offre de produits. D-BOX est bien établie pour soutenir ces nouveaux joueurs. La stratégie de D-BOX est de conclure des partenariats d'affaires avec des entreprises chefs de file dans le marché du divertissement à domicile afin d'intégrer l'expérience haptique D-BOX à leurs produits existants et de commercialiser de nouveaux produits et de nouvelles applications que les consommateurs pourront utiliser. Une fois que l'expérience haptique aura été intégrée, D-BOX a l'intention de continuer à développer l'expérience haptique avec ces partenaires afin de développer de nouveaux produits et de nouvelles applications qui intégreront la technologie D-BOX HapticCode.

La Société a développé ou est en train de développer des relations commerciales avec des partenaires de divertissement à domicile qui sont présents dans les marchés secondaires suivants :

- les périphériques de jeux vidéo tels que :
  - les chaises de jeux vidéo;
  - les diverses manettes de jeux vidéo;
  - les plateformes de simulation de course;
- les systèmes de réalité virtuelle (« VR »);
- les meubles, incluant les sièges inclinables et les causeuses.

Selon les plus récentes études de marché, le marché du divertissement à domicile était évalué à environ 29,1 G\$ US en 2019<sup>5</sup>, en combinant : (i) la taille du marché de la simulation de course, qui représentait environ 2,2 G\$ US<sup>5</sup> en 2019; (ii) la taille du marché des sièges inclinables pour le divertissement à domicile, qui représentait environ 25,1 G\$ US en 2019; et (iii) la taille du marché des simulateurs de jeux vidéo, qui représentait environ 1,8 G\$ US<sup>6</sup> en 2019. La direction estime que le prix de détail suggéré par le fabricant (« PDSF ») des unités vendues dans ces marchés se situe entre : (i) 3 000 \$ US et 25 000 \$ US dans le marché de la simulation de course; (ii) 1 500 \$ US et 10 000 \$ US dans le marché des sièges inclinables pour le divertissement à domicile; et (iii) 750 \$ US et 3 000 \$ US dans le marché des sièges pour jeux vidéo. Le modèle d'affaires de la Société pour s'adresser au marché du divertissement à domicile est fondé sur la vente de systèmes haptiques, l'octroi de licence en lien avec la conception du matériel et les revenus récurrents provenant des abonnements au contenu.

### 8.2.2. Marché commercial

Le marché commercial inclut (i) le segment du divertissement commercial (qui regroupe des projets liés aux centres de divertissements, aux parcs d'attractions, aux arcades, aux musées, aux planétariums et aux cinémas); et (ii) le segment de la simulation et de la formation. Ces dernières années, la croissance des centres de divertissement, un marché secondaire du marché des parcs d'attractions, a contribué à alimenter la croissance du marché du divertissement commercial. D-BOX propose ses produits et services au marché commercial par l'intermédiaire de partenaires, notamment des équipementiers d'origine (« OEM »), des intégrateurs et des revendeurs à valeur ajoutée.

Divertissement commercial	Simulation et formation
<p><b>Marchés secondaires :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Centres de divertissement</li> <li>▪ Parcs d'attractions</li> <li>▪ Arcades</li> <li>▪ Musées</li> <li>▪ Planétariums</li> <li>▪ Cinémas en salle</li> <li>▪ Réalité virtuelle</li> </ul>	<p><b>Marchés secondaires :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Automobile et simulation de course</li> <li>▪ Défense</li> <li>▪ Simulateurs de vol</li> <li>▪ Équipements lourds</li> <li>▪ Bien-être</li> <li>▪ Réalité virtuelle</li> </ul>
<p><b>Recours à la réalité virtuelle pour le segment du divertissement commercial et celui de la simulation et de la formation</b></p>	

<sup>5</sup> Grand View Research, Global Gaming Simulator Market, rapport daté du 16 novembre, 2020. Selon l'étude de marché, le segment de la simulation de course dominait le marché mondial de la simulation de jeux vidéo avec près de 55% de part de marché en 2019. Le marché mondial des simulateurs de jeux vidéo est estimé à 4,04 G\$ en 2019, laissant 1,8 G\$ pour le marché des jeux vidéo.

<sup>6</sup> Rapport annuel pour l'exercice clos le 31 mars 2020 de Man Wah Holdings Limited

Selon l'étude de marché de Greenlight Insight, « *2019 Location-Based Virtual Reality Industry Report* », datée du 5 août 2019, il est prévu que le marché représenté par le segment du divertissement commercial atteigne environ 11,8 G\$ US d'ici 2023, et, selon l'étude de marché de Global Market Insights, Inc., « *Operator Training Simulator Market* », datée du 28 mars 2019, il est prévu que le marché représenté par le segment de la simulation et de la formation atteigne environ 20 G\$ US d'ici 2025.

Les stratégies de la Société visant à augmenter les ventes sur le segment du divertissement commercial et celui de la simulation et formation sont les suivantes :

1. Augmenter le nombre de partenariats, y compris les équipementiers d'origine, les intégrateurs et les revendeurs à valeur ajoutée.
2. Augmenter les revenus par partenaire.
3. Trouver de nouvelles applications pour sa technologie haptique.
4. Développer de nouveaux produits.

### **Cinéma en salle**

D-BOX propose ses produits et services sur le marché des salles de cinéma directement et par l'intermédiaire de ses partenaires.

La stratégie commerciale de la Corporation visant à augmenter les ventes dans le marché du cinéma en salle est la suivante:

1. Ajout de nouveaux exploitants de salles de cinéma qui veulent ajouter un élément distinctif à leur offre; et
2. Équiper plus d'un de leurs complexes, équiper plus d'une salle dans un même complexe ou équiper plus de rangées dans des salles existantes.

Au 31 mars 2021, un total de 758 salles de cinémas à travers le monde étaient équipées de systèmes haptiques D-BOX. Selon les données internes de D-BOX, 4,6 millions de billets de cinéma ont été vendus à des cinéphiles qui ont pu vivre l'expérience du système haptique D-BOX dans les salles de cinéma au cours de l'année civile 2019, soit avant que la pandémie de COVID-19 ne frappe le marché du cinéma en salle (environ 947 000 billets D-BOX ont été vendus en 2020). Il y avait 203 600 écrans de cinéma dans le monde en 2020<sup>7</sup>.

### **8.3 Stratégie ESG**

D-BOX est déterminée à faire progresser ses initiatives environnementales, sociales et de gouvernance (ESG) afin d'assurer la prospérité des collectivités où elle est présente. Nous mesurons nos progrès en cherchant à créer un environnement plus durable, en créant un milieu de travail diversifié et inclusif et en adoptant les meilleures pratiques qui soient en matière de gouvernance d'entreprise.

Même si D-BOX a une faible empreinte carbone directe étant donné la nature de ses activités, l'adoption de ses produits contribue à réduire les émissions de carbone en permettant à leurs utilisateurs de vivre des expériences à domicile ou dans un environnement local, et en réduisant l'empreinte carbone des segments de marché de la simulation et de la

---

<sup>7</sup> Source : page 38 du "2020 Theme Report" publié en mars 2021 par le *Motion Picture Association* et disponible à l'adresse suivante (en anglais) : <https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2021/03/MPA-2020-THEME-Report.pdf>.

formation, qui comprennent des utilisateurs finaux clés, notamment dans les secteurs de l'aérospatiale, de l'équipement lourd, de la course automobile et de la défense.

La Société est consciente des avantages de la diversité parmi ses employés. Lorsqu'elle sélectionne des candidats pour un emploi, la Société prend en considération non seulement les qualifications, les qualités personnelles, les antécédents professionnels et leur expérience, mais elle considère également la représentation des femmes et des membres des groupes désignés comme une valeur ajoutée. Le terme « groupes désignés » est défini dans la *Loi sur l'équité en matière d'emploi* (en termes généraux, les femmes, les minorités visibles, les peuples autochtones et les personnes handicapées).

En avril 2021, D-BOX a retenu les services de COESIO, une société de gestion-conseil spécialisée dans la planification stratégique et la gestion de pratiques de développement durable. COESIO aidera D-BOX à cerner des pratiques de développement durable, à les intégrer et à les mesurer.

## 9. MESURES NON CONFORMES AUX IFRS

Dans le présent rapport de gestion, la Société a recours à deux mesures non conformes aux Normes internationales d'information financière (IFRS) : 1) le BAIIA ajusté\* et 2) le bénéfice brut excluant l'amortissement. Bien que ces mesures fournissent de l'information utile et complémentaire, elles n'ont pas de définition normalisée selon les IFRS et sont peu susceptibles d'être comparables à des mesures semblables présentées par d'autres émetteurs.

- 1) Le BAIIA ajusté\* fournit de l'information utile et complémentaire, permettant notamment d'évaluer la rentabilité et la capacité de la Société à générer des flux de trésorerie des activités d'exploitation. Il inclut le bénéfice net (la perte nette) et exclut ce qui suit : l'amortissement, les frais financiers nets des revenus d'intérêts, les impôts sur le résultat, les dépréciations d'actifs, les charges au titre des paiements fondés sur des actions, le ou la perte de change et les frais de restructuration non récurrents.
- 2) Le bénéfice brut excluant l'amortissement permet aussi 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 expliquant le rapprochement du bénéfice brut au bénéfice brut excluant l'amortissement à la page 17).

## 10. PRINCIPALES DONNÉES FINANCIÈRES

Les tableaux suivants présentent certaines données financières importantes pour l'exercice et le quatrième trimestre clos le 31 mars 2021 en les comparant avec les périodes correspondantes de l'exercice précédent :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens, sauf les montants relatifs aux actions)

Données sur l'état consolidé de la perte nette et du résultat global	Exercice clos le 31 mars		Quatrième trimestre clos le 31 mars	
	2021	2020	2021	2020
Revenus	11 080	25 895	2 936	6 560
Bénéfice brut excluant l'amortissement*	5 434	15 843	1 373	3 715
Perte nette	(6 192)	(6 250)	(2 491)	(3 096)
BAIIA ajusté*	(3 549)	612	(1 592)	7
Perte nette de base et dilué(e) par action	(0,035)	(0,036)	(0,014)	(0,019)

\* Se reporter à la rubrique « Mesures non conformes aux IFRS » à la page 14.



Données sur l'état consolidé des flux de trésorerie	Exercice clos le 31 mars	
	2021	2020
Flux de trésorerie liés aux activités d'exploitation	(314)	(3 022)
Biens destinés à la location	—	(308)
Ajouts d'immobilisations corporelles	(13)	(474)
Ajouts d'immobilisations incorporelles	(467)	(819)
Flux de trésorerie liés aux activités de financement	5 712	(1 280)

Le tableau suivant présente certaines données financières importantes du bilan consolidé au 31 mars 2021 et au 31 mars 2020 :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

Données du bilan consolidé	Au 31 mars 2021	Au 31 mars 2020
Trésorerie et équivalents de trésorerie	9 134	4 116
Stocks	4 547	6 531
Actif total	23 736	26 871
Passifs courants	7 864	10 916
Passif total	10 205	12 521
Capitaux propres	13 531	14 350

## 11. RÉSULTATS D'EXPLOITATION

### 11.1 Revenus

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

	Exercice clos le 31 mars				Quatrième trimestre clos le 31 mars			
	2021	2020	Variation (\$)	Variation (%)	2021	2020	Variation (\$)	Variation (%)
<b>Revenus provenant</b>								
Ventes de systèmes								
Divertissement Commercial	1 217	9 539	(8 331)	-87 %	75	2 969	(2 894)	-97 %
Divertissement à domicile	1 004	744	269	36 %	162	159	3	2 %
Simulation et formation	7 974	8 277	(303)	-4 %	2 391	2 163	228	11 %
	10 195	18 560	(8 365)	-45 %	2 628	5 291	(2 663)	-50 %
Droits d'utilisation, de location et de maintenance	885	7 335	(6 450)	-88 %	2 391	1 269	1 122	88 %
<b>REVENUS TOTAUX</b>	11 080	25 895	(14 815)	-57 %	5 019	6 560	(1 541)	-23 %

Les revenus totaux pour l'exercice clos le 31 mars 2021 ont été de 11,1 millions de dollars, contre 25,9 millions de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent.

Les revenus totaux pour le quatrième trimestre clos le 31 mars 2021 ont diminué pour se fixer à 5,0 millions de dollars, contre 6,6 millions de dollars pour le quatrième trimestre clos le 31 mars 2020.

Au cours de l'exercice 2021 et du quatrième trimestre clos le 31 mars 2021, la pandémie de COVID-19 a entraîné une fermeture temporaire obligatoire des lieux de divertissement dans le monde entier, influant négativement sur les revenus des marchés du divertissement théâtral et commercial. Par conséquent, la demande de nos produits, nos activités, nos revenus et notre marge brute ont été négativement touchés par la pandémie.

### **Marché du divertissement commercial**

Le marché du divertissement commercial se compose principalement des marchés du divertissement en salle et d'attractions. Au cours de l'exercice 2021 et du quatrième trimestre clos le 31 mars 2021, un grand nombre de lieux de divertissement commercial ont été fermés, ce qui a eu un impact sur leurs revenus, leurs achats et leurs dépenses d'investissement, entraînant une baisse significative des revenus de D-BOX pour ces segments. Cet impact devrait se poursuivre au cours des premier et deuxième trimestres de l'exercice se terminant le 31 mars 2022, et potentiellement jusqu'à la fin de cet exercice, car leur budget d'investissement pourrait continuer à être limité.

### **Marché du divertissement à domicile**

Au cours de l'exercice clos le 31 mars 2021, l'augmentation des revenus du divertissement à domicile s'explique par la résilience de notre segment haut de gamme et par le lancement d'un nouveau produit au cours du second semestre de l'exercice.

### **Marché de la simulation et de la formation**

Au cours de l'exercice clos le 31 mars 2021, les revenus ont légèrement diminué. Cependant, les revenus ont repris leur croissance au quatrième trimestre en raison de l'intérêt accru du segment des courses de simulation.

### **Droits d'utilisation, de location et de maintenance**

Les revenus provenant des droits d'utilisation, de location et de maintenance varient d'une période à l'autre, notamment en fonction des éléments suivants :

- la performance au box-office des films présentés, laquelle varie considérablement d'un film à l'autre;
- le partage des revenus entre les exploitants de salles de cinéma et les studios;
- la performance individuelle des exploitants de salles de cinéma;
- le nombre moyen de systèmes de mouvement D-BOX installés;
- le nombre de représentations d'un film D-BOX en salle par semaine qui varie dépendamment du pays dans lequel le film est présenté ou même d'un exploitant à l'autre; et
- le nombre de semaines pendant lequel un film est présenté, cette durée pouvant notamment varier d'un pays à l'autre étant donné une date différente de lancement et la volonté d'un exploitant de salles de cinéma de présenter un film sur une période plus ou moins longue.

Au cours de l'exercice clos le 31 mars 2021, un nombre important de lieux de divertissement commerciaux ont été fermés. Ceux qui ont rouvert ont été contraints par des règles de distanciation sociale, des restrictions commerciales des gouvernements locaux et, dans le cas du marché des salles de cinéma, un nombre important de films à succès ont été reportés à une date ultérieure, ce qui a affecté les revenus, la marge brute et les résultats d'exploitation. Cependant, un plus grand nombre de salles de cinéma ont rouvert au cours du quatrième trimestre clos le 31 mars 2021 et la sortie de films à grand succès dans les salles de cinéma expliquent l'augmentation séquentielle des revenus provenant des droits d'utilisation, de location et de maintenance.

## 11.2 Bénéfice brut

Le tableau suivant explique le rapprochement du bénéfice brut au bénéfice brut excluant l'amortissement :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

	Exercice clos le 31 mars			Quatrième trimestre clos le 31 mars		
	2021	2020	Variation (%)	2021	2020	Variation (%)
Revenus	11 080	25 895	-57 %	2 936	6 560	-55 %
Bénéfice brut	4 110	13 937	-71 %	1 073	3 170	-66 %
Amortissement rattaché au coût des produits vendus	1 324	1 906	-31 %	300	545	-45 %
Bénéfice brut excluant l'amortissement*	5 434	15 843	-66 %	1 373	3 715	-63 %
Marge bénéficiaire brute excluant l'amortissement	49 %	61 %		47 %	57 %	

\* Se reporter à la rubrique « Mesures non conformes aux IFRS » à la page 14.

La marge brute hors amortissement a diminué au cours du quatrième trimestre et sur une base annuelle en raison de la composition des revenus. Les revenus de droits d'utilisation, de location et de maintenance ont représenté 11 % du total des revenus au cours du trimestre, comparativement à 28 % pour la période correspondante de l'exercice précédent (voir la section 11.1 revenus pour plus de détails).

## 11.3 Charges d'exploitation

Le tableau suivant résume l'évolution des dépenses au cours du trimestre et depuis le début de l'exercice. En raison de la pandémie de COVID-19 qui a touché les revenus de la société, nos dépenses sont nettement inférieures à celles de l'exercice précédent. Néanmoins, les efforts et les dépenses ont été réaffectés à des domaines stratégiques de l'organisation tels que la recherche et le développement et la transformation vers le marché du divertissement à domicile. Les revenus étant nettement inférieurs à ceux de l'exercice 2020, le pourcentage des dépenses par rapport aux revenus est plus élevé que celui de l'exercice précédent dans chacune des catégories de dépenses. Des détails sur la nature des dépenses sont fournis à la suite du tableau ci-dessous. La société a pris des mesures pour réduire les dépenses de vente et de marketing au cours de l'exercice 2021 afin de tenir compte de la situation du marché en raison de COVID-19.

	Exercice clos le 31 mars			Quatrième trimestre clos le 31 mars		
	2021	2020	Variation (%)	2021	2020	Variation (%)
<b>Frais de ventes et marketing</b>	<b>3 905</b>	8 975	-56%	<b>1 289</b>	2 046	-37%
% des revenus	35 %	35 %		44 %	31 %	
<b>Frais d'administration</b>	<b>3 947</b>	5 771	-32 %	<b>1 228</b>	1 427	-14 %
% des revenus	36 %	22 %		42 %	22 %	
<b>Frais de recherche et développement</b>	<b>1 920</b>	2 958	-35 %	<b>708</b>	893	-21 %
% des revenus	17 %	11 %		24 %	14 %	
<b>Perte (gain) de change</b>	<b>(133)</b>	605	-122 %	<b>(12)</b>	488	-102 %
% des revenus	-1 %	2 %		0 %	7 %	

**Aide gouvernementale:** Pour l'exercice clos le 31 mars 2021, la société a comptabilisé une aide gouvernementale de 2,7 millions de dollars liée à la subvention salariale d'urgence du Canada. Un montant total de 2,6 millions de dollars a été comptabilisé en réduction des charges d'exploitation [coûts des employés inclus dans le coût des marchandises vendues –370 000 \$, ventes et marketing –914 000 \$, administration – 597 000 \$ et recherche et développement – 667 000 \$] et un montant de 132 000 \$ a été comptabilisé en réduction des immobilisations incorporelles.

La société a également comptabilisé une aide gouvernementale de 89 000 \$ liée à la Subvention d'urgence du Canada pour le loyer pour l'exercice clos le 31 mars 2021 et ce montant a été comptabilisé en réduction des charges d'administration.

Enfin, la société a comptabilisé une aide gouvernementale de 40 000 \$ liée au Programme Innovation pour l'exercice clos le 31 mars 2021 et ce montant a été comptabilisé en réduction des autres frais de recherche et développement.

Un montant de 303 000 \$ restant à recevoir était inclus dans les créances au 31 mars 2021.

**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. Au cours du deuxième trimestre clos le 30 septembre 2020, une charge de restructuration d'un montant de 414 000 dollars a été reprise car elle n'était plus requise.

**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, des honoraires professionnels et des autres frais généraux et administratifs.

**Frais de recherche et développement :** Les frais de recherche et développement incluent principalement les coûts liés au personnel, l'amortissement des immobilisations corporelles et des immobilisations incorporelles, les autres coûts liés à l'amélioration des produits existants ainsi qu'aux frais d'adaptation des produits aux diverses normes internationales, moins les crédits d'impôt à l'investissement.

**Perte (gain) de change :** Le gain de change résulte principalement de la fluctuation de la devise canadienne par rapport à la devise américaine lors de la conversion des opérations en devise américaine au cours du jour de la transaction, et des actifs et passifs monétaires libellés en devise américaine au cours de clôture. Le gain de change inclus également la variation de la juste valeur des instruments financiers dérivés lié à la couverture de change.

La fluctuation du change s'explique principalement par la volatilité de la devise canadienne par rapport à la devise américaine survenue au cours de ces périodes.

## 11.4 Frais financier

Pour l'exercice clos le 31 mars 2021, les charges financières nettes des intérêts créditeurs sont demeurées stables à 0,5 million de dollars soit le même niveau que l'exercice précédent.

Pour le quatrième trimestre clos le 31 mars 2021, les charges financières nettes des intérêts créditeurs se sont élevées à 149 000 \$ comparativement à 78 000 \$ pour le trimestre correspondant de l'exercice précédent. L'augmentation des frais financiers s'explique par l'obtention de nouveaux prêts au cours du premier semestre.

## 11.5 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 concerne les opérations internationales de D-BOX effectuées dans différents pays sous des juridictions fiscales différentes.

## 11.6 Perte nette

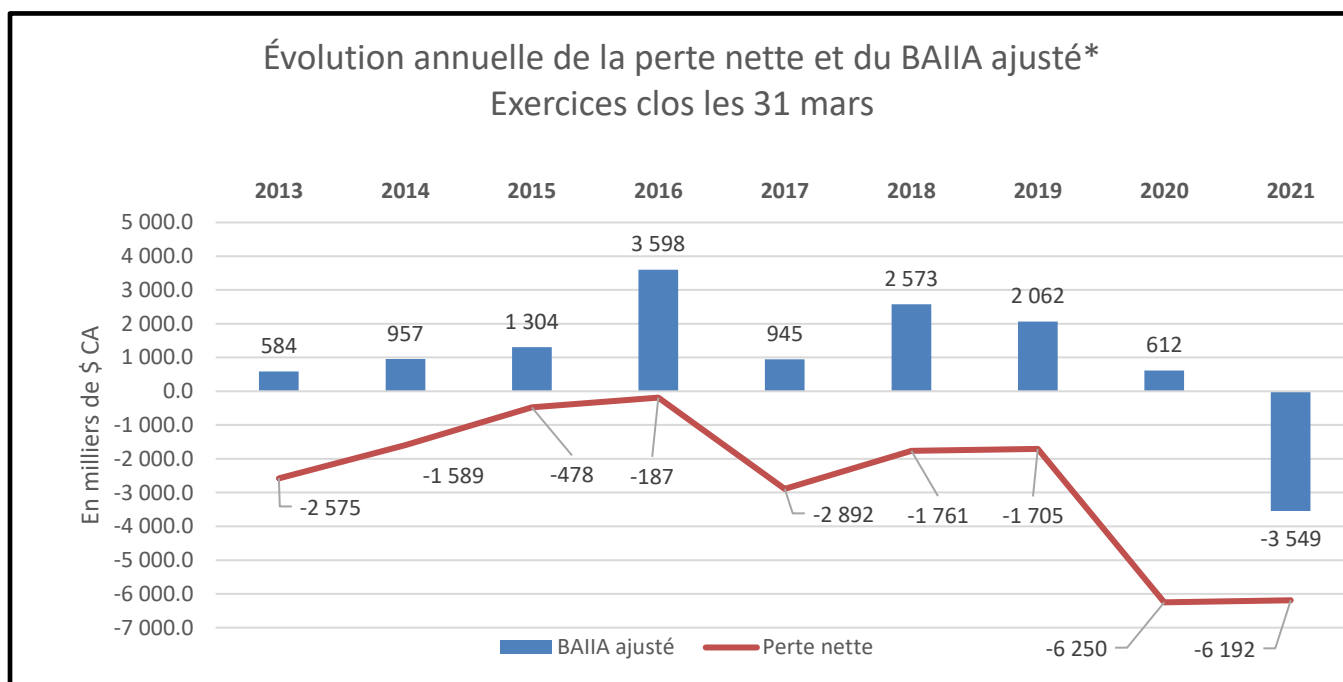
La perte nette pour l'exercice clos le 31 mars 2021 s'est élevée à 6,2 millions de dollars (perte nette de base et diluée par action de 0,035 \$) en comparaison à une perte nette de 6,3 millions de dollars (perte nette de base et diluée par action de 0,036 \$ pour 2020).

Pour le quatrième trimestre clos le 31 mars 2021, la perte nette s'est élevée à 2,5 millions de dollars (perte nette de base et diluée par action de 0,014 \$), comparativement à une perte nette de 3,1 millions de dollars (perte nette de base et diluée par action de 0,019 \$) pour le trimestre correspondant de l'exercice 2020.

## 12. BAIIA AJUSTÉ\*

Le tableau suivant explique le rapprochement du BAIIA ajusté à la perte nette :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)



\* Se reporter à la rubrique « Mesures non conformes aux IFRS » à la page 14.

Le BAIIA ajusté fournit de l'information utile et complémentaire permettant notamment d'évaluer la rentabilité et la capacité de la Société à générer des flux de trésorerie avec les activités d'exploitation. Il inclut le bénéfice net (la perte nette) et exclut ce qui suit : l'amortissement, les frais financiers nets des revenus d'intérêts, les impôts sur le résultat, les dépréciations d'actifs, les charges au titre des paiements fondés sur les actions, le gain ou la perte de change et les frais de restructuration non récurrents.

Pour l'exercice clos le 31 mars 2021, le BAIIA ajusté s'est élevé à une perte de 3,5 millions de dollars comparativement à 612 mille dollars pour l'exercice précédent.

Pour le quatrième trimestre clos le 31 mars 2021, le BAIIA ajusté a été une perte de 1,6 million \$ comparativement à un BAIIA ajusté de 7 mille dollars pour la période correspondante de l'exercice 2020.

Le tableau suivant explique le rapprochement du BAIIA ajusté à la perte nette :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

	Exercice financier clos le 31 mars		Quatrième trimestre clos le 31 mars	
	2021	2020	2021	2020
<b>Perte nette</b>	<b>(6 192)</b>	(6 250)	<b>(2 491)</b>	(3 096)
Amortissement des immobilisations corporelles	1 530	1 914	267	523
Amortissement des actifs incorporels	819	905	211	241
Amortissement des autres actifs	—	2	—	1
Perte sur cession d'immobilisations corporelles	24	—	24	—
Dépréciation d'immobilisations corporelles	235	765	235	765
Dépréciation d'immobilisations incorporelles	—	508	—	508
Dépréciation de contrats de location - Financement	(26)	52	(26)	52
Résultat financier (charges financières moins intérêt créditeurs)	488	545	150	78
Impôts sur le résultat	(34)	8	(32)	9
Charge au titre des paiements fondés sur des actions	154	155	58	39
Perte de change	(133)	605	12	488
Frais de restructuration	(414)	1 403	—	400
<b>BAIIA ajusté</b>	<b>(3 549)</b>	612	<b>(1 592)</b>	7

\* Se reporter à la rubrique « Mesures non conformes aux IFRS » à la page 14.

## 13. SITUATION DE TRESORERIE ET SOURCES DE FINANCEMENT

### 13.1 Activités d'exploitation

Pour l'exercice clos le 31 mars 2021, les flux de trésorerie utilisés pour les activités d'exploitation se sont élevés à 314 mille dollars comparativement à des flux de trésorerie utilisés de 3,0 millions de dollars pour l'exercice précédent. Cet écart de 2,7 millions de dollars dans les flux de trésorerie liés aux activités d'exploitation provient principalement des flux de trésorerie générés par la variation des éléments du fonds de roulement.

### 13.2 Activités d'investissement

Pour l'exercice clos le 31 mars 2021, les flux de trésorerie utilisés pour les activités d'investissement se sont élevés à 0,4 million de dollars comparativement à 1,3 million de dollars pour l'exercice précédent. La variation de 0,9 million de dollars s'explique par la réduction des investissements attribuable au contexte économique.

### 13.3 Activités de financement

Pour l'exercice clos le 31 mars 2021, les flux de trésorerie provenant des activités de financement se sont élevés à 5,7 millions de dollars, contre une utilisation de 1,3 million de dollars pour l'exercice précédent. Au cours de l'exercice, la Société a émis des actions et des bons de souscription pour un produit net de 5,1 millions de dollars et a obtenu de nouvelles dettes pour un montant de 6,0 millions de dollars. De plus, au cours de l'exercice, le remboursement de la

dette à long terme s'est élevé à 4,0 millions de dollars, le remboursement de la facilité de crédit à 1,1 million de dollars et le paiement des dettes de location à 0,3 million de dollars.

Au cours de l'exercice terminé le 31 mars 2021, la charges financière sur les dettes portant intérêt se sont élevés à 501 000 \$ comparativement à 642 000 \$ en 2020 en raison de taux d'intérêt moins élevé.

### **13.4 Capitaux propres**

Les capitaux propres ont diminué de 819 000 dollars pour se fixer à 13,5 millions de dollars au 31 mars 2021 alors qu'ils s'élevaient à 14,3 millions de dollars au 31 mars 2020. La diminution des capitaux propres découle principalement de la perte nette de 5,8 millions de dollars réalisée au cours de l'exercice clos le 31 mars 2021 et d'une émission d'actions et de bons de souscription dont le produit net des coûts de transaction s'élevait à 4,8 millions de dollars.

### **13.5 Fonds de roulement**

Le fonds de roulement a augmenté de 2,2 millions de dollars pour atteindre 9,0 millions de dollars au 31 mars 2021, contre 6,7 millions de dollars au 31 mars 2020 :

L'actif à court terme a diminué, passant de 17,6 millions de dollars au 31 mars 2020 à 16,8 millions de dollars au 31 mars 2021, ce qui est principalement attribuable à une réduction de 4,1 millions de dollars des créances clients et de 2,0 millions de dollars des stocks, partiellement compensée par une augmentation de 5,0 millions de dollars de la trésorerie et des équivalents de trésorerie, qui sont passés de 4,1 millions de dollars à 9,1 millions de dollars.

Le passif à court terme a diminué, passant de 10,9 millions de dollars au 31 mars 2020 à 7,9 millions de dollars au 31 mars 2021, principalement en raison de la réduction de 3,6 millions de dollars de la tranche à court terme de la dette à long terme, d'une réduction de 1,2 million de dollars des créditeurs et charges à payer, et partiellement compensée par l'augmentation de 2,9 millions de dollars d'un emprunt bancaire provenant de la facilité de crédit.

## 14. 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 relatifs aux actions et les données par action)

	2021				2020			
	T4	T3	T2	T1	T4	T3	T2	T1
Droits d'utilisation, location et maintenance	308	230	249	98	1 269	1 821	1 811	2 434
Vente de systèmes	2 628	2 767	2 668	2 132	5 291	3 652	4 518	5 099
<b>REVENUS TOTAUX</b>	<b>2 936</b>	2 997	2 917	2 230	6 560	5 473	6 329	7 533
<b>BAIIA Ajusté*</b>	<b>(1 592)</b>	(1 288)	(571)	(98)	7	279	114	215
<b>Perte nette</b>	<b>(2 491)</b>	(2 194)	(540)	(967)	(3 096)	(1 615)	(933)	(606)
<b>Perte nette de base et diluée par action</b> (en milliers)	<b>(0,014)</b>	(0,012)	(0,003)	(0,005)	(0,019)	(0,008)	(0,006)	(0,003)
<b>Nombre moyen pondéré dilué d'actions ordinaires</b>	<b>179 226</b>	175 951	175 951	175 951	175 951	175 951	175 951	175 951

\* Se reporter à la rubrique « Mesures non conformes aux IFRS » à page 14 et au tableau du rapprochement du BAIIA ajusté au bénéfice net (perte nette) à la page 19.

## 15. ENGAGEMENTS CONTRACTUELS

La Société loue des locaux et des équipements conformément à des contrats de location simple et a conclu des engagements à long terme pour l'achat de services. Selon IFRS 16, tous les contrats de location importants sont comptabilisés dans les bilans consolidés sauf les contrats de location à court terme dont la durée est inférieure à douze mois et les contrats de location dont le bien sous-jacent est de faible valeur. Les paiements minimaux pour ces autres contrats de location sont comme suit :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

	\$
2022	63
2023	32
2024	7
2025	6
	<b>108</b>



## 16. CAPITAL SOCIAL EN CIRCULATION ( 7 JUIN 2021)

	Actions ordinaires de catégorie A
Actions ordinaires de catégorie A en circulation	220 225 573
Instruments convertibles	
Options d'achat d'actions en circulation	12 023 534
Bons de souscription	48 847 441
	<b>281 096 548</b>

## 17. JUGEMENTS ET ESTIMATIONS IMPORTANTS

### Jugements et estimations importants

L'établissement des états financiers consolidés exige de la direction de la Société qu'elle pose des jugements, fasse des estimations et formule des hypothèses susceptibles d'avoir une incidence tant sur les montants des actifs et des passifs à la date du bilan, que sur ceux des produits et des charges.

Les incertitudes entourant l'éclosion de la pandémie de COVID-19 ont exigé l'utilisation de jugements et d'estimations importants. Pour l'exercice clos le 31 mars 2021, la Société a procédé à une évaluation du risque de dépréciation des actifs, y compris une revue détaillée du risque de crédit découlant de créances, une évaluation de ses niveaux de stocks pour déterminer les risques de stocks excédentaires ou obsolètes et une évaluation d'autres actifs non financiers. À la suite de ces évaluations, la Société a comptabilisé une charge de dépréciation de 235 \$ pour l'exercice. Des charges de dépréciation totalisant 1 273 \$ principalement liées à des biens destinés à la location et à la technologie de mouvement D-BOX ont été comptabilisées à la fin de l'exercice 2020 alors que débutait la pandémie. L'incertitude entourant l'incidence future de la COVID-19 pourrait accroître, au cours des prochaines périodes de présentation de l'information financière, le risque d'un ajustement significatif au titre des valeurs comptables des éléments suivants : les créances, les stocks et les immobilisations corporelles et les immobilisations incorporelles. La durée et l'ampleur des conséquences financières de la pandémie de COVID-19 sur l'industrie du divertissement étant inconnues pour le moment, par conséquent, les estimations de l'étendue de la pandémie de COVID-19 et de son incidence possiblement importante et défavorable sur la situation financière consolidée, l'exploitation et les résultats financiers consolidés de la Société font l'objet d'une incertitude importante.

### Jugements

Dans le cadre de l'application des méthodes comptables de la Société, la direction a exercé le jugement suivant qui a un effet important sur la valeur comptable des actifs et des passifs présentés dans les états financiers consolidés.

#### Contrats de location

La Société a conclu, en tant que bailleur, des contrats de location de ses systèmes de mouvement. La Société a déterminé, sur la base de son évaluation des modalités des contrats, telles que la durée des contrats de location et les paiements de loyers minimums, qu'elle pourrait conserver ou non la quasi-totalité des risques et des avantages inhérents à la propriété des systèmes visés par des contrats de location. La Société a donc comptabilisé ces contrats comme des contrats de location simple ou des contrats de location-financement, selon ce qu'elle jugeait approprié.

### Immobilisations incorporelles

Les frais de développement liés à la technologie de mouvement D-BOX sont inscrits à l'actif conformément à la méthode comptable décrite à la note 2.13 dans les états financiers consolidés. Dans le cadre de la détermination des montants à inscrire à l'actif, la direction pose des hypothèses relatives aux flux de trésorerie attendus des actifs, aux taux d'actualisation à utiliser, à la durée attendue des avantages et aux produits des activités ordinaires prévus.

### Estimations

Les estimations et les hypothèses sous-jacentes sont établies à partir des expériences passées et d'autres facteurs considérés comme raisonnables au vu des circonstances. Elles servent ainsi de base à l'exercice du jugement rendu dans le cadre de la détermination des valeurs comptables des actifs et des passifs.

Les montants définitifs figurant dans les futurs états financiers consolidés de la Société peuvent être différents des valeurs actuellement estimées. Ces estimations et hypothèses sont réexaminées de façon continue. Les principales estimations retenues concernent la dépréciation des actifs non financiers ainsi que la provision pour pertes de crédit attendues.

### Dépréciation des actifs non financiers

Il y a dépréciation des actifs non financiers lorsque la valeur comptable d'un actif excède sa valeur recouvrable, laquelle est la valeur la plus élevée entre sa juste valeur diminuée des coûts de la vente et sa valeur d'utilité. Le calcul de la juste valeur diminuée des coûts de la vente est fondé sur les données disponibles tirées d'accords de vente irrévocables d'actifs similaires signés à l'occasion d'une transaction dans des conditions de concurrence normale et sur les prix de marché observables moins les coûts marginaux imputables à la cession de l'actif. Le calcul de la valeur d'utilité est fondé sur un modèle de la valeur actualisée des flux de trésorerie. Les flux de trésorerie sont dérivés des prévisions et du plan stratégique de la Société. La valeur recouvrable est très sensible au taux d'actualisation utilisé dans le modèle de la valeur actualisée des flux de trésorerie, aux flux de trésorerie futurs attendus et au taux de croissance perpétuel utilisé aux fins de l'extrapolation.

### Provision pour pertes de crédit attendues sur les comptes clients

La Société a recours à une matrice pour calculer les pertes de crédit attendues à l'égard des comptes clients. Les taux de dotation sont établis en fonction du nombre de jours en souffrance pour des regroupements de clients de segments variés dont les profils de pertes sont semblables (p. ex. selon la région, le type de client, la note financière du client et la couverture par une assurance-crédit). La matrice de calcul est initialement fondée sur l'historique des taux de défaillance observés par la Société. La Société adaptera la matrice de calcul afin d'ajuster ses pertes de crédit historiques en tenant compte d'informations prospectives. À chaque date de clôture, l'historique des taux de défaillance observés est mis à jour et les changements dans les estimations prospectives sont analysés. L'évaluation de la corrélation entre les taux de défaillance historiques observés, la conjoncture économique prévue et les pertes de crédit attendues représente une estimation importante. Le montant des pertes de crédit attendues est sensible aux changements de circonstances et à la conjoncture économique prévue. Les pertes de crédit historiques de la Société et la conjoncture économique prévue pourraient ne pas être représentatives des taux de défaillance réels des clients à l'avenir. Les renseignements à l'égard des pertes de crédit attendues sur les comptes clients sont présentés à la note 3 dans les états financiers consolidés.

## 18. INSTRUMENTS FINANCIERS

### *Risque de taux d'intérêt*

Le risque de taux d'intérêt correspond au risque que les flux de trésorerie futurs d'un instrument financier fluctuent en raison de l'évolution des taux d'intérêt sur le marché.

La Société est exposée au risque de taux d'intérêt en raison des fluctuations des taux d'intérêt sur la trésorerie et les équivalents de trésorerie qui rapportent des intérêts aux taux du marché et du taux d'intérêt variable que porte la tranche courante de la dette à long terme. La Société n'a pas recours à des instruments dérivés pour réduire son exposition au risque de taux d'intérêt. Sur une base annuelle, une variation de 1 % des taux d'intérêt aurait eu une incidence de 57 000 \$ sur le résultat net et le résultat global pour l'exercice clos le 31 mars 2021 [aucune incidence pour l'exercice clos le 31 mars 2020].

La Société gère son risque de taux d'intérêt en maximisant les produits d'intérêt gagnés sur les fonds excédentaires tout en maintenant les liquidités nécessaires à la poursuite de ses activités sur une base quotidienne.

### *Risque de crédit*

La Société est sujette à des pertes sur créances découlant de défauts de paiement par de tierces parties. La Société évalue la solvabilité de ses clients pour limiter le montant du crédit offert, le cas échéant, et établit une provision pour pertes de crédit attendues suffisante pour couvrir les pertes probables et raisonnablement estimées. En outre, la Société assure généralement les soldes de ses créances auprès d'Exportation et développement Canada. Au 31 mars 2021, cinq clients représentaient 41 % du total des comptes clients et 39 % des comptes clients étaient assurés à hauteur de 89 % [au 31 mars 2020, trois clients représentaient 41 % du total des comptes clients et 80 % des comptes clients étaient assurés à hauteur de 90 %]. Par le passé, la Société n'a jamais eu à sortir du bilan un montant appréciable de comptes clients. Au 31 mars 2021, le total des comptes clients en souffrance depuis plus de 90 jours était de 31 % [18 % en 2020]. Au 31 mars 2021, la provision pour pertes de crédit attendues de la Société s'élevait à 253 000\$ [332 000\$ au 31 mars 2020]. Les créances incluaient les crédits d'impôt à l'investissement, les taxes à la consommation et l'aide gouvernementale à recevoir, et n'étaient pas exposées à un risque de crédit important. La trésorerie et les équivalents de trésorerie sont détenus principalement auprès d'un nombre restreint de banques à charte canadiennes.

Au 31 mars 2021, les équivalents de trésorerie se composaient de placements liquides portant intérêt à 0,55 % et sans échéance fixe.

### *Risque de change*

La Société court un risque de change en raison de la trésorerie et des équivalents de trésorerie, des comptes clients, des dépôts et des fournisseurs libellés en dollars américains. Au 31 mars 2021, des actifs financiers, principalement de la trésorerie et des équivalents de trésorerie, des comptes clients et des dépôts libellés en dollars américains, totalisaient respectivement 1 313 000 \$, 1 110 000 \$ et 95 000 \$ [respectivement 338 000 \$, 3 357 000 \$ et 15 000 \$ au 31 mars 2020] et les passifs financiers libellés en dollars américains totalisaient 430 000 \$ [743 000 \$ au 31 mars 2020]. Au 31 mars 2021, une augmentation ou une diminution de 10 % du taux de change du dollar américain par rapport au dollar canadien aurait eu une incidence de 261 000 \$ [541 000 \$ au 31 mars 2020] sur le résultat net et le résultat global.

De plus, la Société a recours à des instruments financiers dérivés afin d'atténuer le risque de change. La Société a choisi de ne pas appliquer la comptabilité de couverture. Elle est toutefois d'avis que ces instruments dérivés couvrent en partie le risque de change connexe à l'égard de ces opérations. Au 31 mars 2021, la Société détenait des contrats de change d'une valeur nominale variant de 3 701 000 \$ US à 4 781 000 \$ US [13 374 000 \$ US au 31 mars 2020] lui permettant de vendre des dollars américains à un taux de change du dollar canadien variant de 1,3000 à 1,3376 [1,3050 à 1,3501 au 31 mars 2020], échéant d'avril 2021 au 31 décembre 2022 [d'avril 2020 à mars 2021, en 2020].

### *Risque de liquidité*

Le risque de liquidité correspond au risque que la Société ne soit pas en mesure de respecter ses obligations financières lorsque celles-ci sont exigibles. La Société gère ses liquidités de manière à régler ses passifs lorsqu'ils sont exigibles en surveillant constamment ses flux de trésorerie réels et projetés. Au cours des derniers exercices, la Société a financé ses besoins en liquidités principalement par l'émission de titres de créance et de titres de capitaux propres. La Société estime qu'elle dispose des liquidités suffisantes pour faire face à ses obligations de fonds de roulement et poursuivre ses activités pour les douze prochains mois. Puisque les activités actuelles sont déficitaires, la Société pourrait nécessiter l'apport de capitaux supplémentaires pour poursuivre le développement et la commercialisation de sa technologie.

Au 31 mars 2021, les passifs financiers de la Société qui étaient assortis d'une échéance contractuelle de moins d'un an étaient constitués de la facilité de crédit, des fournisseurs et charges à payer, de la tranche courante des obligations locatives et de la tranche courante de la dette à long terme et s'élevaient à 7 134 000 \$ [9 849 000 \$ au 31 mars 2020]. Les passifs contractuels non courants comprenaient des obligations locatives d'un montant de 700 000 \$ [1 056 000 \$ au 31 mars 2020; se reporter à la note 10 dans les états financiers consolidés pour l'échéance des paiements de loyers] et d'une dette à long terme d'un montant de 1 641 000 \$ [néant au 31 mars 2020; se reporter à la note 12 dans les états financiers consolidés pour l'échéance des paiements de la dette].

---

## **19. RISQUES ET INCERTITUDES**

---

Nous sommes engagés dans une industrie comportant divers risques et incertitudes. Les risques et les incertitudes sont décrits dans la Notice annuelle datée du 7 juin 2021 disponible sur SEDAR au [www.sedar.com](http://www.sedar.com).

---

## **20. ÉVENTUALITÉ**

---

Dans le cours normal de ses activités. La Société est partie à des poursuites et à d'autres procédures de réclamation. De l'avis de la direction, tout règlement qui en résulterait n'aurait pas d'incidence importante sur la situation financière et les résultats d'exploitation de la Société.

---

## **21. CONTRÔLES ET PROCÉDURES DE COMMUNICATION DE L'INFORMATION ET CONTRÔLE INTERNE L'ÉGARD DE L'INFORMATION FINANCIÈRE**

---

Conformément au Règlement 52-109 sur l'Attestation de l'information présentée dans les documents annuels et intermédiaires des émetteurs, la Société a produit des attestations signées par le président et chef de la direction et le chef des finances qui, entre autres choses, font un rapport sur la conception et l'efficacité des contrôles et procédures de communication de l'information ainsi que sur la conception et l'efficacité du contrôle interne à l'égard de l'information financière.

La direction a conçu les contrôles et procédures de communication de l'information afin de fournir l'assurance raisonnable que les renseignements importants la concernant sont portés à la connaissance du président et chef de la direction et du chef des finances, en particulier dans la période au cours de laquelle les documents annuels sont préparés. Le président et chef de la direction et le chef des finances ont procédé à une évaluation de l'efficacité des contrôles et procédures de communication de l'information de la Société et ont conclu, d'après leur évaluation, que ces contrôles et procédures de communication de l'information étaient efficaces en date du 31 mars 2021.

La direction a également conçu un contrôle interne à l'égard de l'information financière afin de fournir une assurance raisonnable quant à la fiabilité de l'information financière et la préparation des états financiers consolidés à des fins externes selon les IFRS. Le président et chef de la direction et le chef des finances ont procédé à une évaluation de l'efficacité du contrôle interne de la Société à l'égard de l'information financière.

Finalement, il n'y a eu aucun changement concernant le contrôle interne à l'égard de l'information financière de la Société au cours de la période comptable allant du 1<sup>er</sup> avril 2020 au 31 mars 2021 qui a eu, ou est raisonnablement susceptible d'avoir, une incidence importante sur le contrôle interne à l'égard de l'information financière de la Société, à l'exception de la mise en œuvre d'une mesure supplémentaire d'analyse des contrôles efficaces sur la comptabilité des transactions complexes non courantes liées aux contrats de location, tel qu'indiqué dans le rapport de gestion pour l'exercice clos le 31 mars 2020.

---

## **22. INFORMATION ADDITIONNELLE ET CONTINUE**

---

Ce rapport de gestion a été préparé en date du 7 juin 2021. Des renseignements supplémentaires sont disponibles sur SEDAR au [www.sedar.com](http://www.sedar.com).

D-BOX<sup>MD</sup>, D-BOX Motion Code<sup>MD</sup>, LIVE THE ACTION<sup>MD</sup>, ARCHITECTE DU MOUVEMENT<sup>MD</sup>, MOVE THE WORLD<sup>MD</sup> et FEEL IT ALL<sup>MD</sup> sont des marques de commerce de Technologies D-BOX inc. Les autres noms sont uniquement publiés à titre indicatif et peuvent représenter des marques de commerce de leurs propriétaires respectifs.