



Résultats S1 2022 et plan stratégique AUDIO 2025

JOURNÉE RELATIONS INVESTISSEURS – 18/10/2022

Bienvenue
Bienvenue
Bienvenue

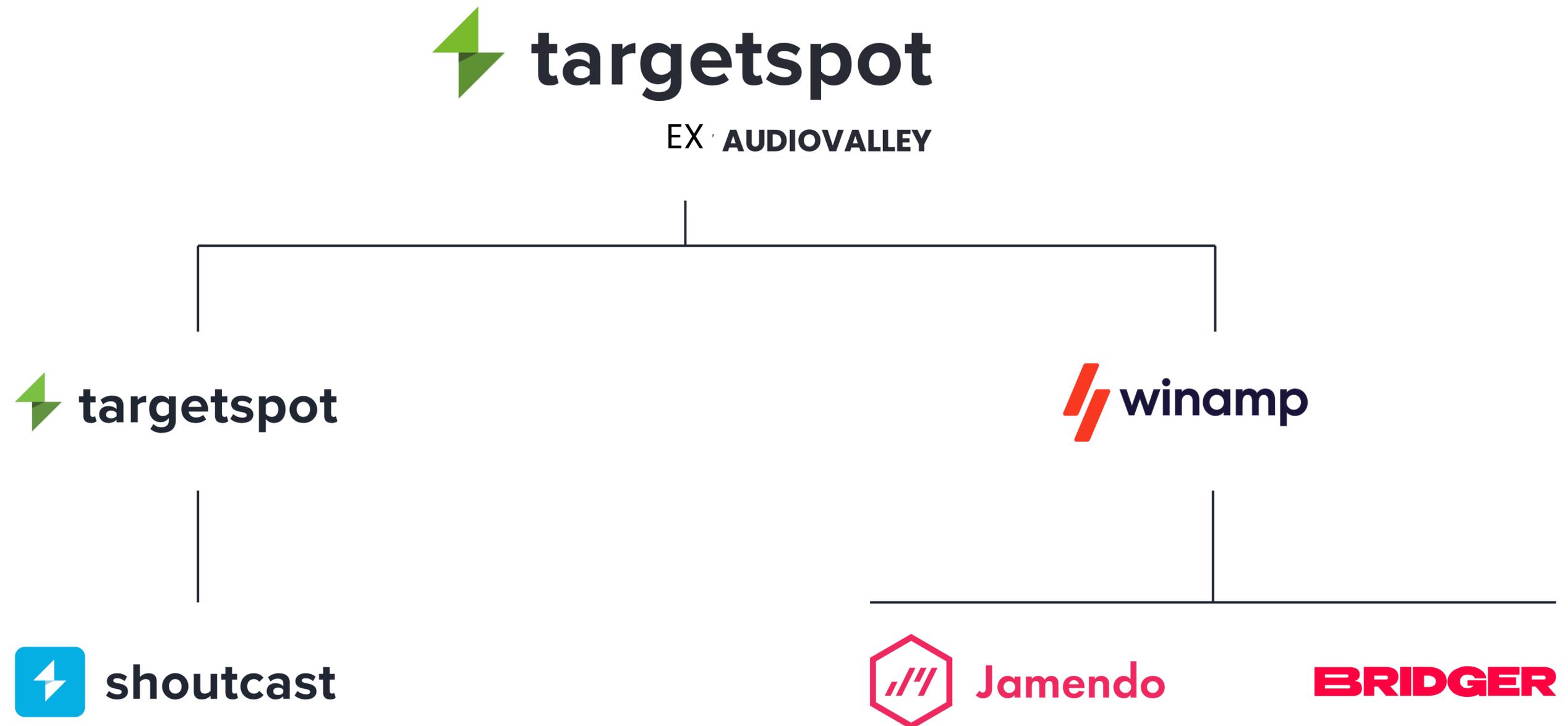


Alexandre Saboundjian
Fondateur et
Président Directeur Général

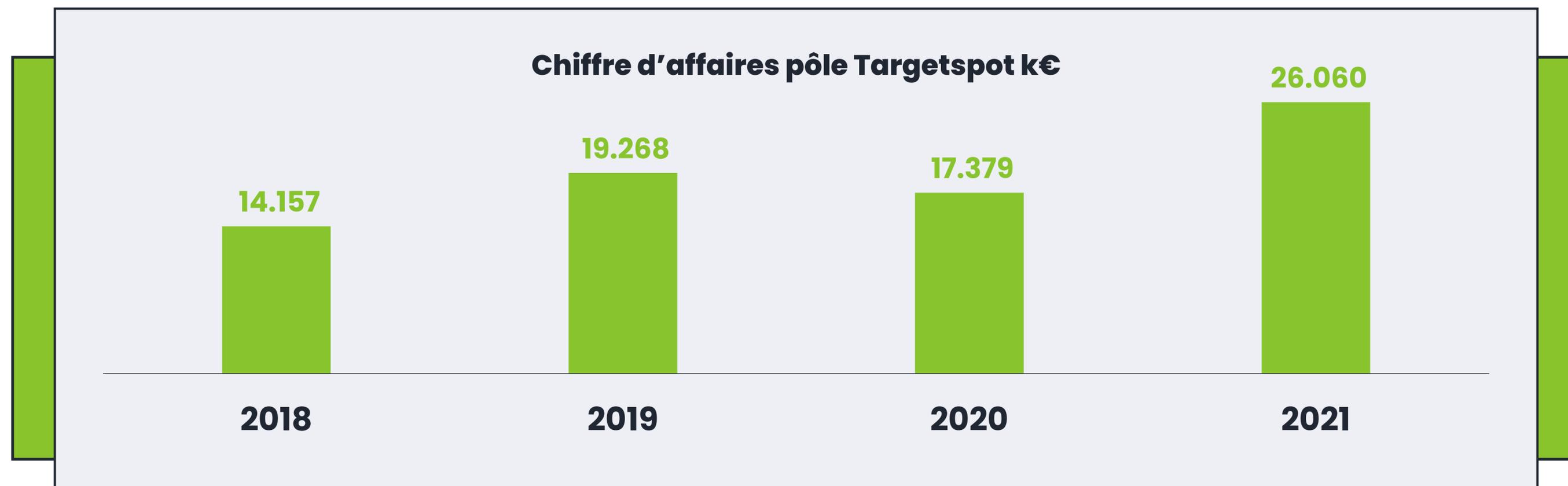


Mario Cabañas
Directeur Général

Un groupe 100% Audio Digital



22,6% de croissance annuelle moyenne* sur le pôle Targetspot depuis l'IPO en 2018



Introduction à la publicité audio digital

L'Audio digital : qu'est-ce que c'est?



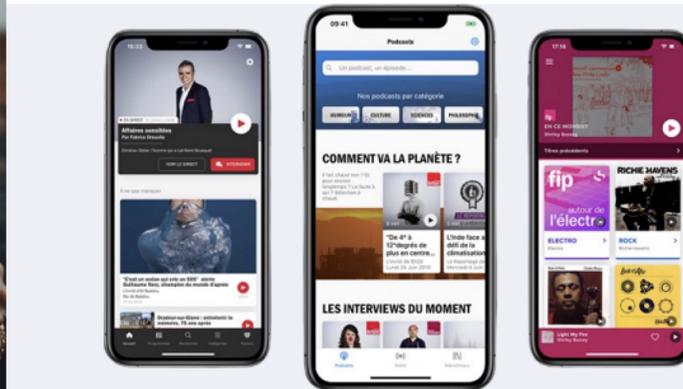
L'audio est le "média compagnon" par excellence. L'audio est unique.

Les consommateurs peuvent écouter le contenu tout en faisant autre chose. Nous connectons les marques à leur audience à travers différents points de contact audio avec une portée et une efficacité maximale des messages.

Pourquoi la publicité sur l'audio digital est importante ?

**AUDIO DIGITAL
ESPACE INTIME ET PROACTIF**

**SATURATION DE
L'EXPOSITION PUBLICITAIRE**



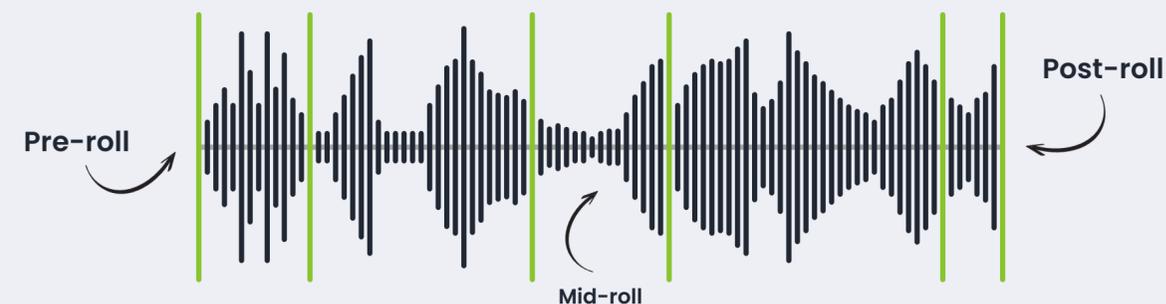
**L'américain moyen est
exposé à 4,000 à 10,000
publicités par jour***

Pourquoi la publicité sur l'audio digital est importante ?

CAPACITÉ DE
CIBLAGE

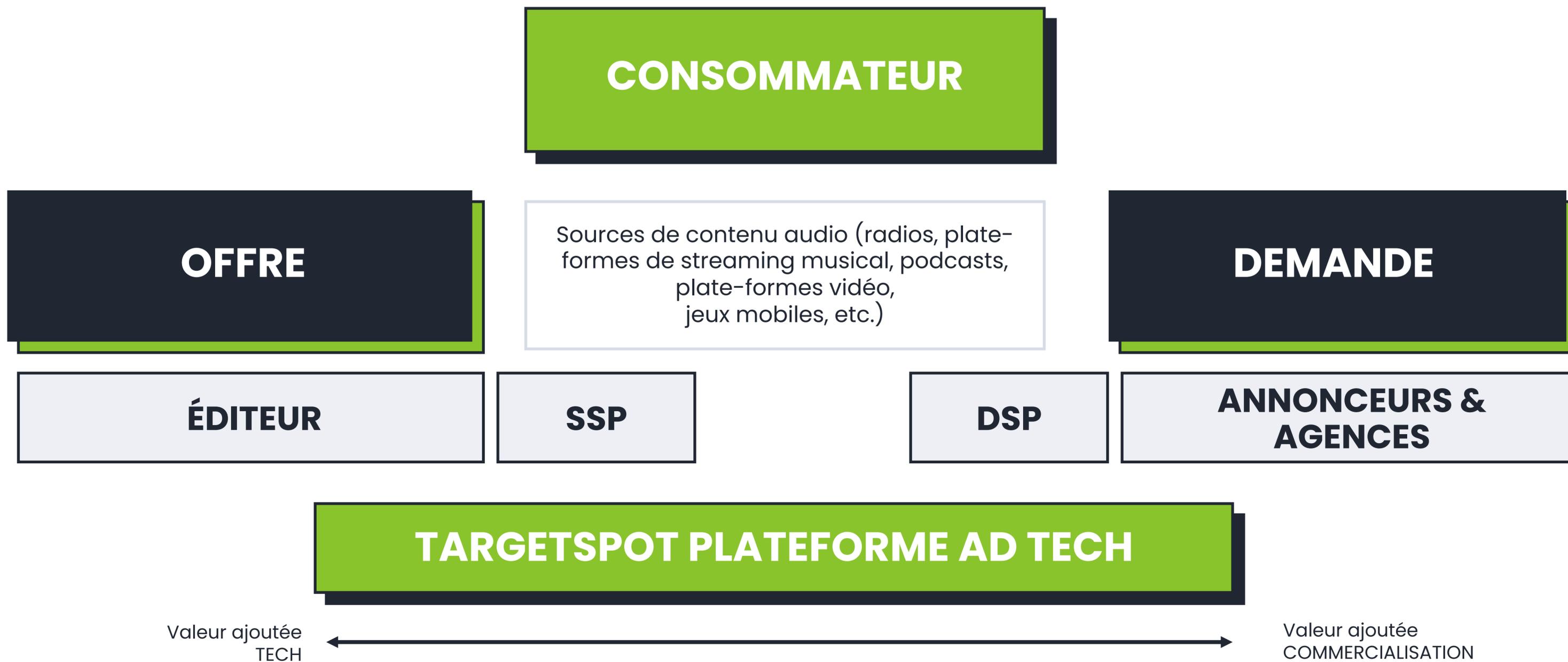
FORMAT PUBLICITAIRE
PREMIUM

Attributs de ciblage
de Targetspot



Capping catégorie/répétition

Modèle d'affaires de la monétisation audio digitale

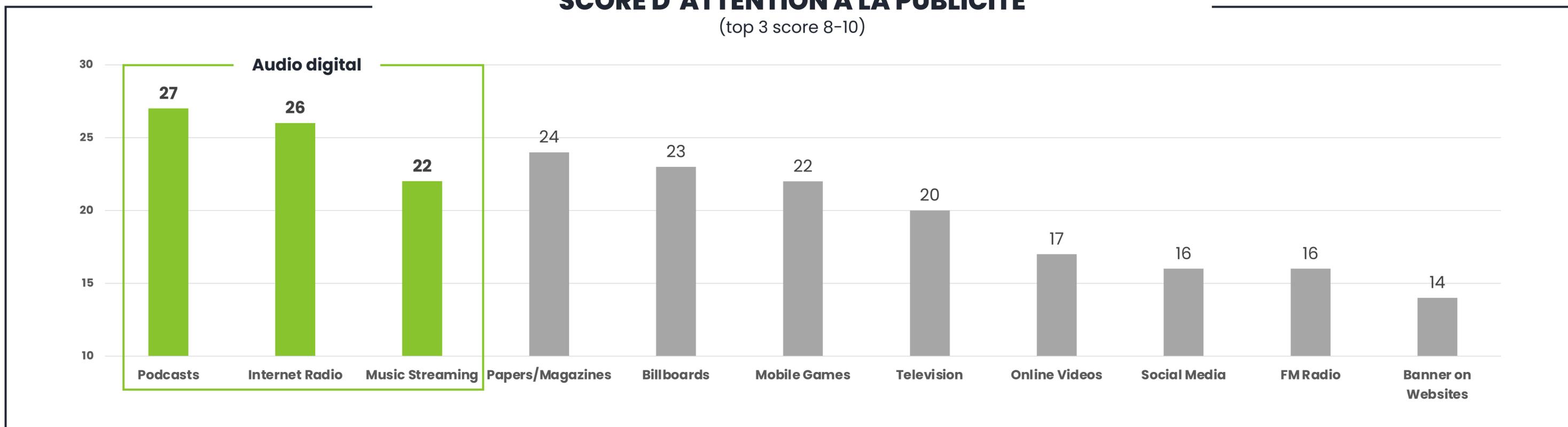


La réceptivité aux publicités audio digital est sans égal



SCORE D'ATTENTION A LA PUBLICITÉ

(top 3 score 8-10)



Targetspot

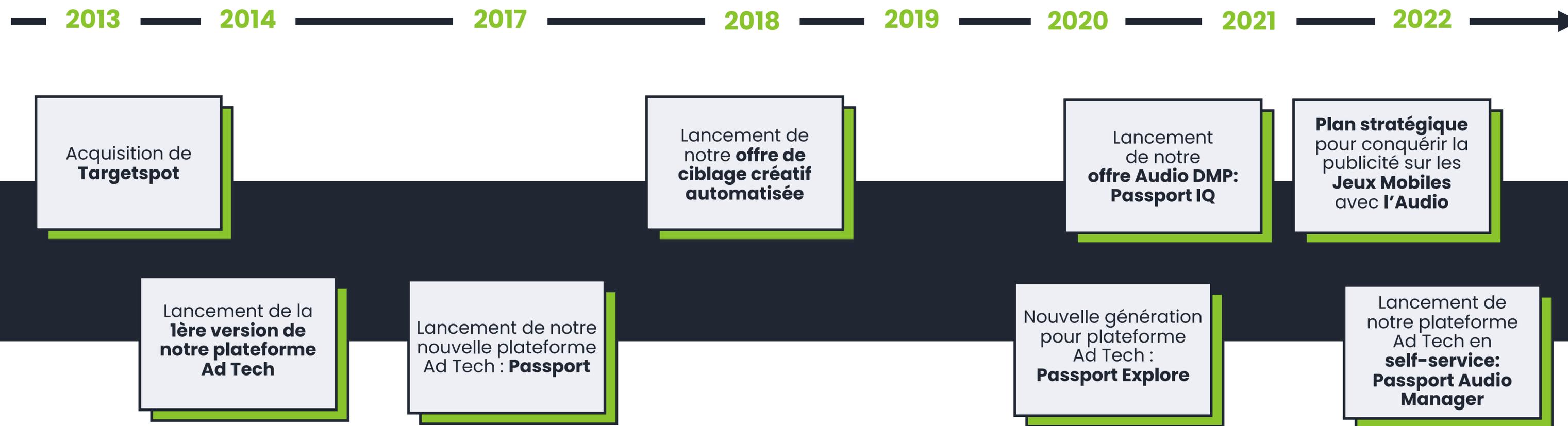
Pure player indépendant de la monétisation audio digital

Notre Mission

Targetspot offre des **solutions Ad Tech indépendantes, innovantes et tout-en-un** pour libérer tout le potentiel de la **publicité audio digitale**; permettant aux éditeurs de **diffuser leur contenu aux auditeurs et de le monétiser**; et aux marques de toucher leurs **audiences cibles**.



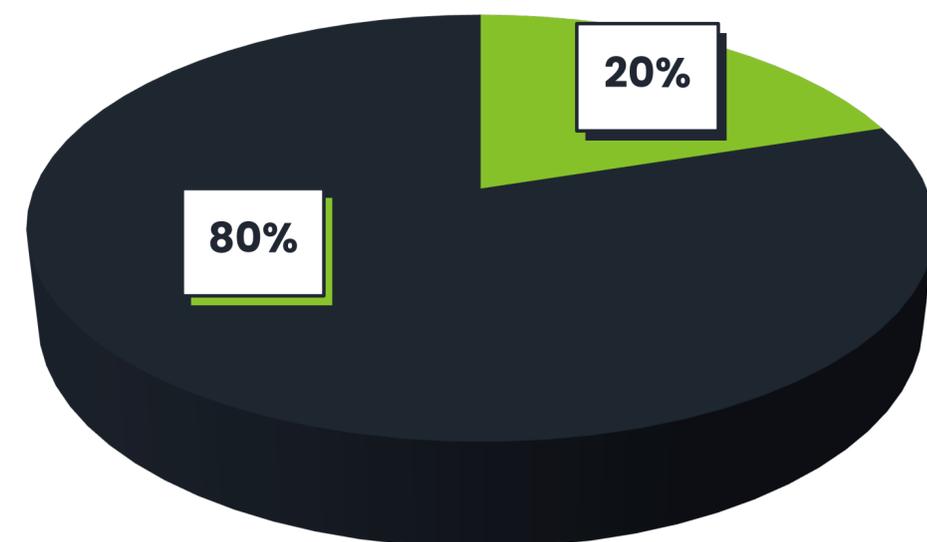
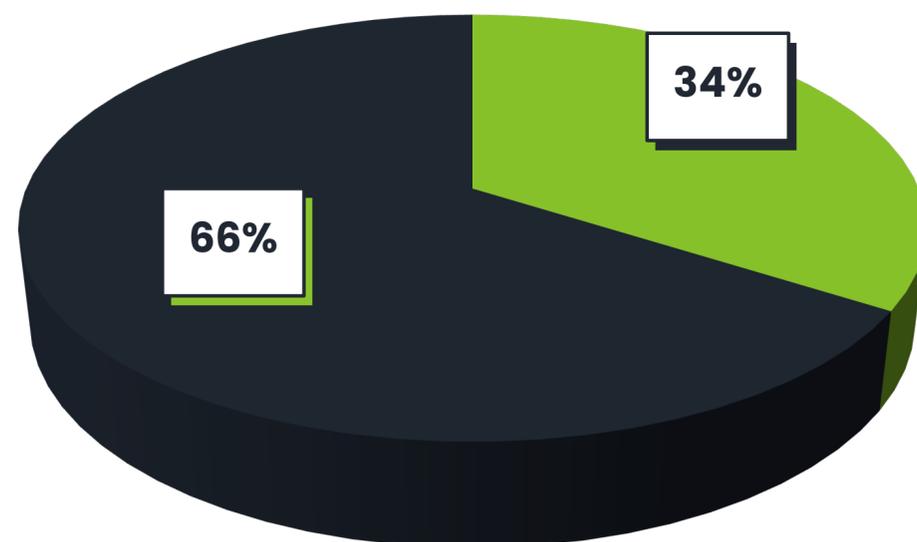
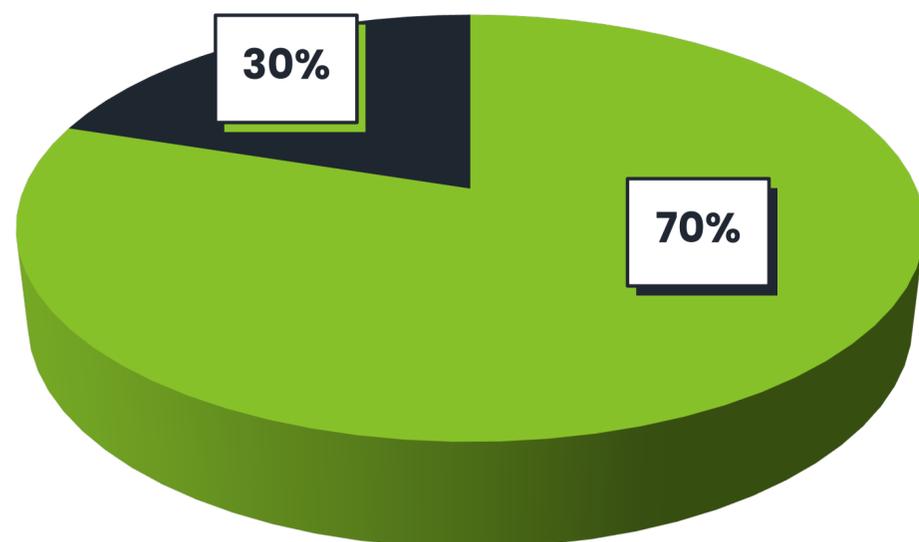
Nous n'avons jamais cessé de faire évoluer notre offre et notre plateforme...



L'évolution de notre modèle d'affaire s'accélère

CA TARGETSPOT DIRECT CA TARGETSPOT PROGRAMMATIQUE

2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024



Des éditeurs diversifiés et toujours plus puissants

3 milliards d'impressions mensuelles

Radios en ligne Diffusion online de radios traditionnelles et web radios



Jeux mobiles

Jeux & applications



Podcast & Livres audio Offre variée de thématiques et d'audiences



Plateformes Vidéo

daily motion SHOWHEROES

Streaming musical Plateformes de streaming musical



À domicile

Enceintes connectées & over-the-top



Hors domicile

Stades, stations service, hotels, bars...



Des capacités uniques, mondiales et puissantes

Business mondial

Impressions mensuelles*

Europe

France	154.9M
Spain	227.7M
Germany	74.9M
UK	73.6M
Netherlands	20.3M
Belgium	20.4M

Amérique du nord

US	1.7B
Canada	292M

Revendeurs

Nordics	12.8M
Asia	148.7M
Australia	92.6M

Autres

482.1M

Audio multi-dimensionnel

Un inventaire croissant:

- Radios online
- Podcasts & text-to-audio
- Streaming musical
- Jeux mobiles & applications
- À domicile – enceintes connectées
- Audio dans la vidéo

Nouveaux environnements audio. À tout moment, partout et sur tous les terminaux.

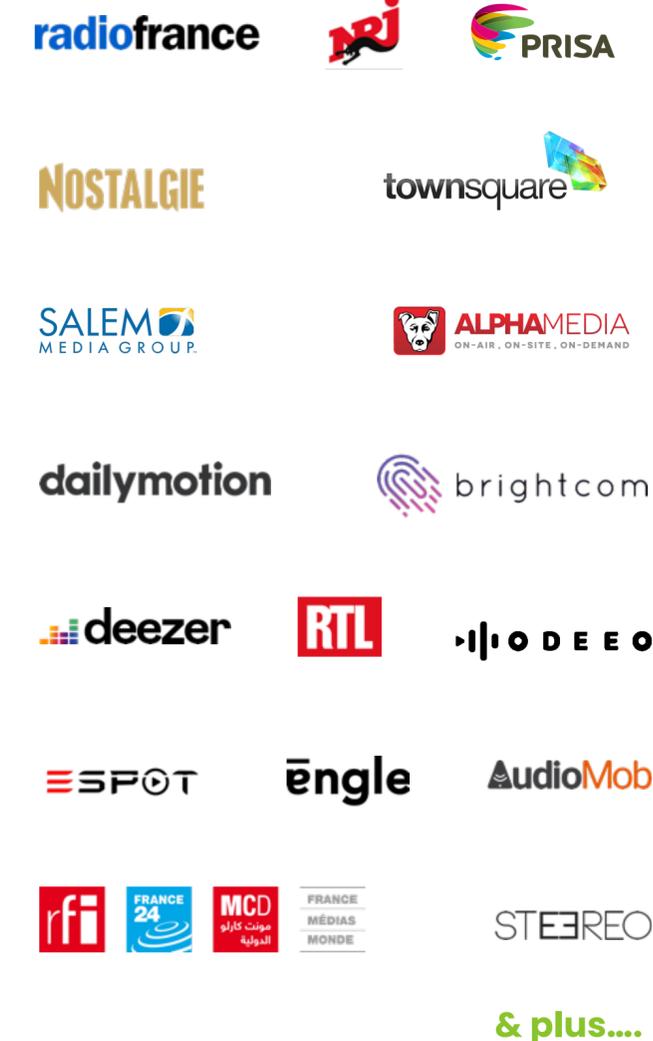
Technologies propriétaires

Technologie Ad Tech:

- Solution SSP et indépendante de gestion des campagnes
- Plateforme innovante et flexible offrant des solutions customisables
- Data, ciblage et segmentation des audiences

Disponible via les sociétés Ad Tech leaders ...

Éditeurs principaux



Plus de 2,500 annonceurs depuis début 2022, dont des acteurs de premier plan

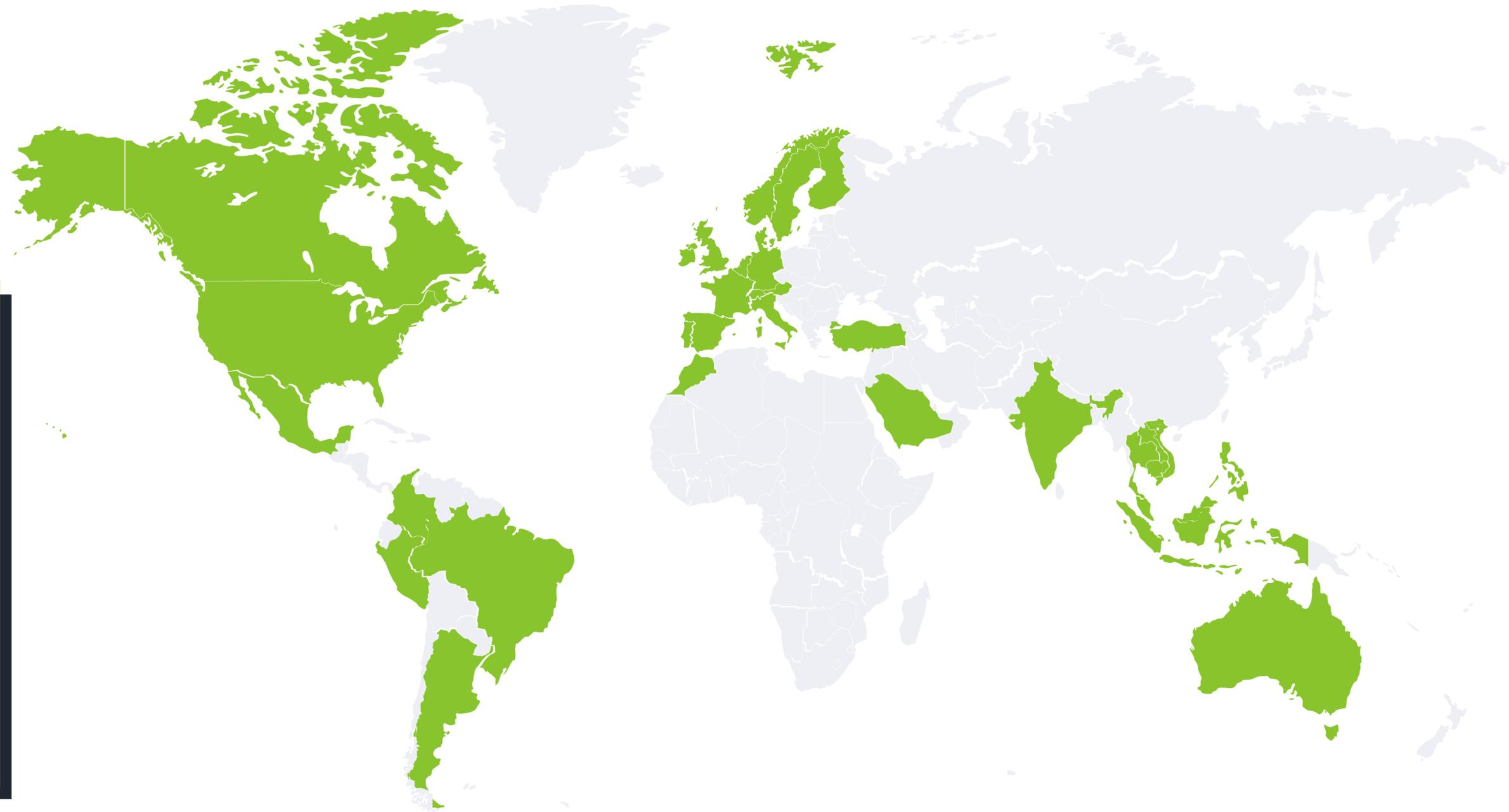
ANNONCEURS



AGENCES



Des capacités uniques, mondiales et puissantes



INVENTAIRE AUDIO DIGITAL

LEADER



CHALLENGER



Des différenciateurs décisifs dans notre univers concurrentiel

	Plateforme Technologique		Régie/ Monétisation	Périmètre Audio				Couverture Internationale
	Ad Tech	Streaming		Radio	Streaming	Podcast	New	
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓
	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓
	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✓
	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓
	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗
	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗

Un marché en phase de consolidation

Date	Cible	Pays	Description	Acquéreur	Pays
Jan 2022	InStore Audio Network	USA	Fournisseur de services de publicité audio	Stingray Digital Group	Canada
Sept 2021	Smaato	USA	Solutions numériques de publicité et monétisation	Games Invest	Malte
Mar 2021	Advertise Cast	USA	Solution de publicité sur podcasts pour éditeurs et annonceurs	Liberate Syndication	USA
Fev 2021	Triton Digital	USA	Fournisseur de technologie publicitaire pour le secteur du streaming audio et des podcasts	iHeartMedia	USA
Oct 2020	Voxnest	USA	Solutions publicitaires pour podcasts à destination des éditeurs et annonceurs	iHeartMedia	USA

Premier semestre 2022

Une croissance de +17,6%*

dont +19,8%* pour Targetspot

- * À Taux de change courant

P&L S1 2022 Targetspot Group (anciennement AudioValley)

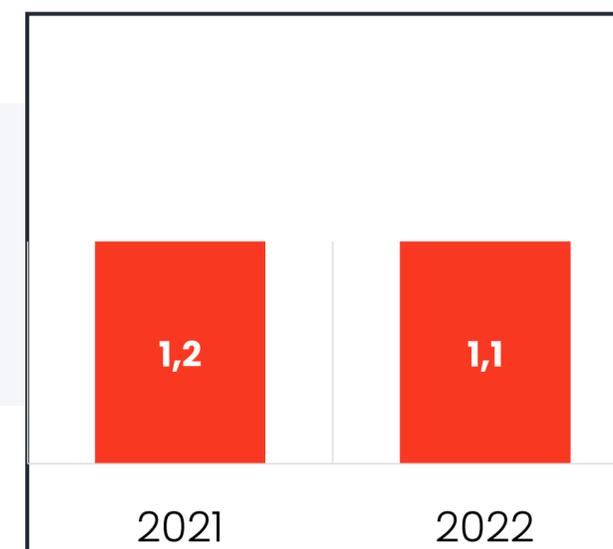
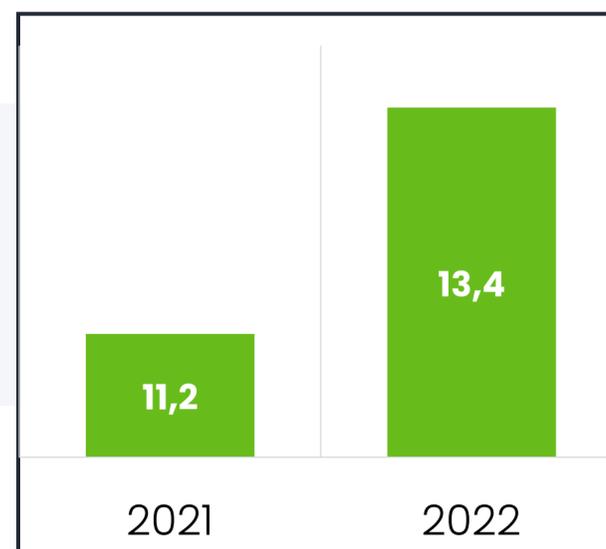
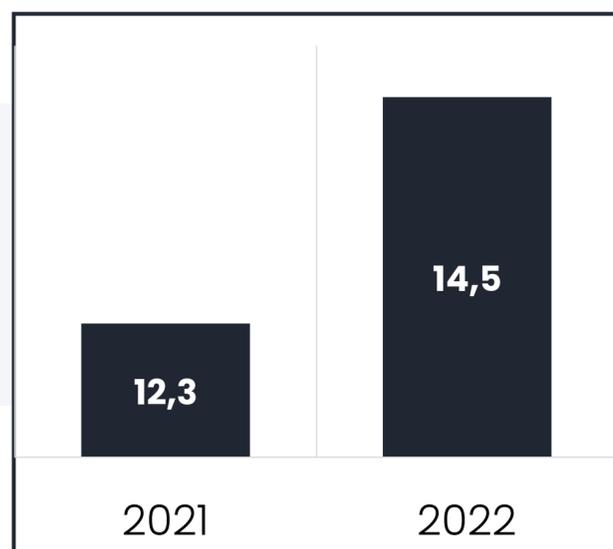
en k€ - Normes IFRS	S1 2022	S1 2021	Variation
Chiffre d'affaires	14 497	12 332	+17,5%
Coûts des ventes	(7 247)	(6 511)	+11,3%
Charges de personnel	(5 503)	(4 471)	+23,1%
Autres charges administratives et commerciales	(3 711)	(1 763)	+110,5%
Résultat opérationnel courant avant amortissements et dépréciation	(1 964)	(413)	- 1 551 k€
Dépréciation et amortissements	(2 180)	(2 055)	+6,1%
Résultat opérationnel courant après amortissements et dépréciation	(4 144)	(2 468)	- 1 676 k€
Autres produits	-	-	-
Autres charges	-	(2)	+2 k€
Résultat opérationnel	(4 144)	(2 470)	- 1 674 k€
Charges financières	(1 178)	(890)	- 288k€
Produits financiers	20	72	-52k€
Résultats avant impôts	(5 302)	(3 288)	- 2 014 k€
Impôts sur le résultats	(253)	(2)	-
Résultat de l'exercice	(5 555)	(3 290)	- 2 265 k€

- 92% du CA provient du pôle Targetspot
- Marge brute en progression
- Recrutement opérés sur la filiale Winamp dont des développeurs
- Consultants externes et honoraires

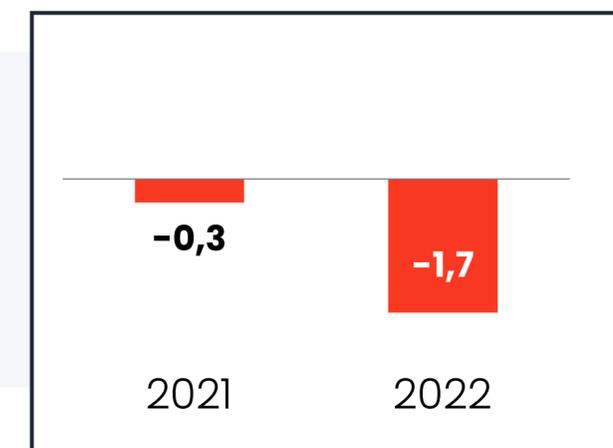
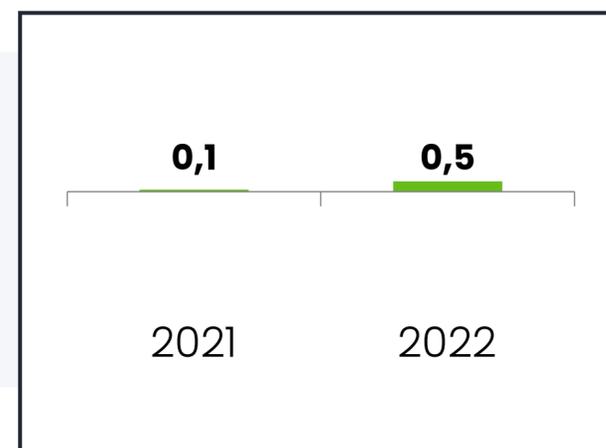
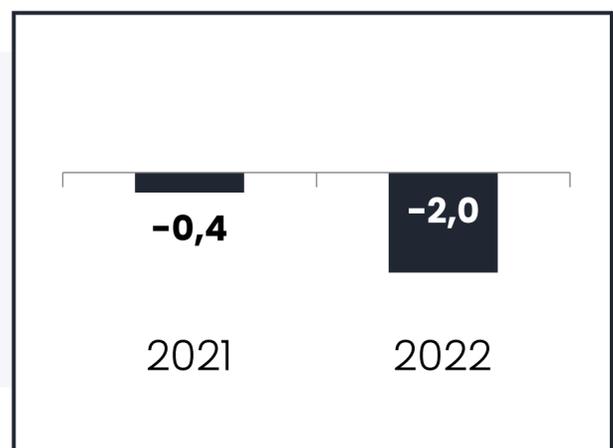
Rentabilité par pôle



Chiffre d'affaires
(en M€)

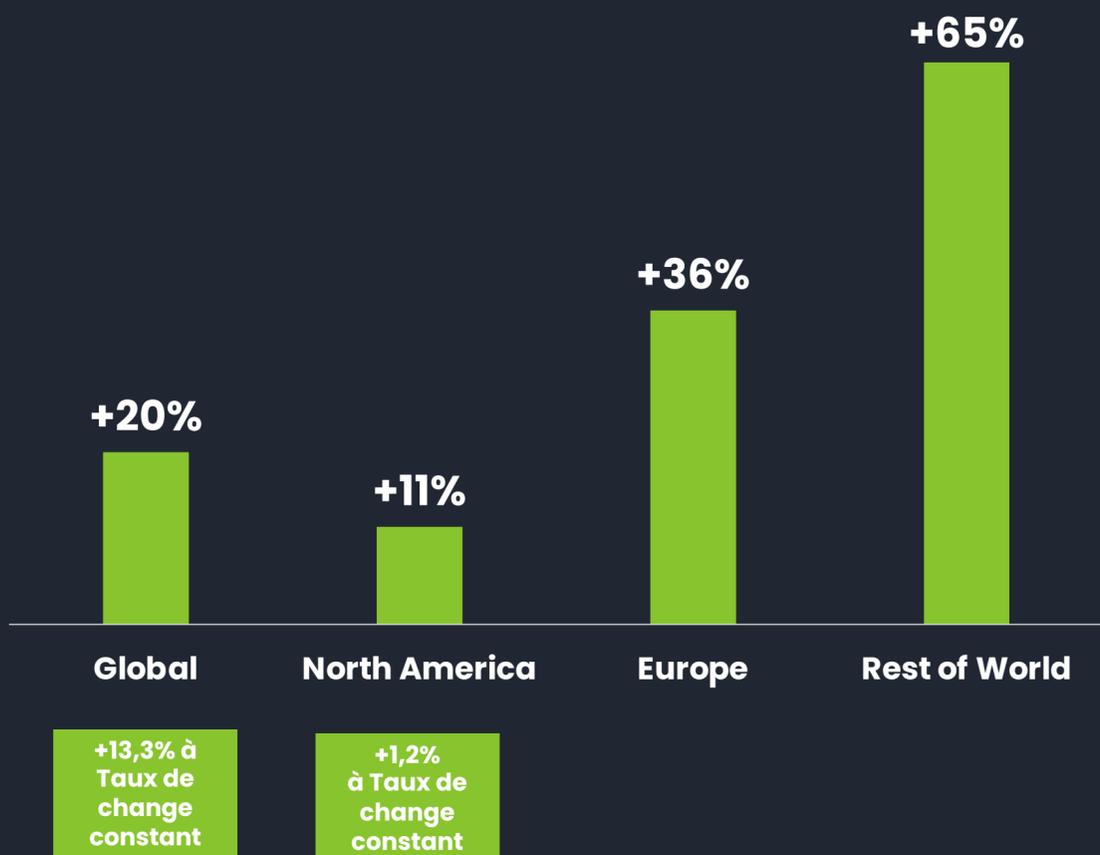


Résultat opérationnel
courant avant
amortissements
(en M€)



Progression au 1^{er} semestre 2022 sur le périmètre Targetspot

Évolution du chiffre d'affaires par territoire entre S1 2021 et S1 2022



Faits marquants du S1 2022

- 12 nouveaux éditeurs connectés en France, USA, Espagne, Allemagne, UK, Pays-Bas et Brésil
- Doublement (+108% vs. S1 2021) du nombre de requêtes publicitaires sur notre inventaire
- +2,500 annonceurs ont réalisé une campagne publicitaire audio digital chez Targetspot
- +214% (vs. S1 2021) sur les revenus issus de l'inventaire Podcast
- Renforcement de nos partenariats Programmatiques aux USA: Xandr (Microsoft), Magnite, Kubient
- Transition du format Audio Digital (émergent > mature): nouveaux standards aux USA sur lesquels nous adaptons notre inventaire

Bilan consolidé au 30/06/2022

en k€ – Normes IFRS	ACTIF	S1 2022
Total de l'actif non courant		38 812
Goodwill		9 240
Immobilisations incorporelles		24 501
Immobilisations corporelles		3 056
Impôts différés actifs		1 928
Actifs financiers non-courants		87
Total de l'actif courant		18 283
Créances commerciales et autres débiteurs		12 390
Impôts et taxes à recevoir		2 196
Autres actifs courants		556
Trésorerie et équivalents de trésorerie		3 141
Total de l'actif		57 095

en k€ – Normes IFRS	PASSIF	S1 2022
Total capitaux propres		11 024
Capital et primes d'émission		37 488
Actions propres		(39)
Composante capitaux propres de la dette convertible		556
Réserves		(27 079)
Participations ne donnant pas le contrôle		98
Total des passifs non-courants		16 267
Passifs financiers non-courants		16 049
Provisions non-courantes		218
Total des passifs courants		29 804
Dettes commerciales courantes et autres dettes		20 588
Passifs financiers courants		6 914
Provisions courantes		110
Impôts et taxes d'exploitation à payer		2 080
Autres passifs courants		112
Total du passif et des capitaux propres		57 095

Dettes financières : 23M€

- Dette convertible : 9,0 M€ (fair value) – 07/2024
- Emprunt obligataire : 5,0 M€ (fair value) – 12/2024
- Prêt à court-terme : 3,0 M€
- Contrats de location : 2,4 M€
- Financement pécule de vacances : 0.5 M€
- Factoring USA : 2,7 M€

Flux de trésorerie consolidé

en k€ – Normes IFRS	S1 2022	S1 2021
Flux de trésorerie avant les variations des éléments du besoin en fonds de roulement	(3 323)	(1 522)
Flux de trésorerie lié à l'activité opérationnelle	(1 971)	(3 623)
<i>dont Variation du BFR</i>	1 352	(2 101)
Flux de trésorerie lié à l'investissement	(2 020)	(250)
<i>dont Acquisitions d'immobilisations corporelles et incorporelles</i>	(2 072)	(259)
Flux de trésorerie lié au financement	4 205	7 596
<i>dont Souscription et Remboursement d'emprunts</i>	5 168	-
<i>dont Emission de nouvelles actions</i>	-	8 098
<i>dont Acquisitions de participations ne donnant pas de contrôle</i>	-	881
<i>dont Acquisition / cession d'actions propres</i>	20	(565)
<i>dont Intérêts payés</i>	(646)	(595)
<i>dont Remboursement des dettes locations financement</i>	(337)	(239)
Variation nette de trésorerie	221	3 637
Effet de la variation des taux de change	111	11
Trésorerie nette à la clôture	3 141	4 495

Nos perspectives du 2ème semestre 2022

Accélération
sur l'offre
Podcast

Lancement
de notre offre
publicitaire audio
sur Jeu Mobile

Renforcement
de notre offre
Audio-in-Video

Croissance moindre aux USA :
adaptation de notre inventaire pour
répondre aux nouveaux standards
d'achat programmatique

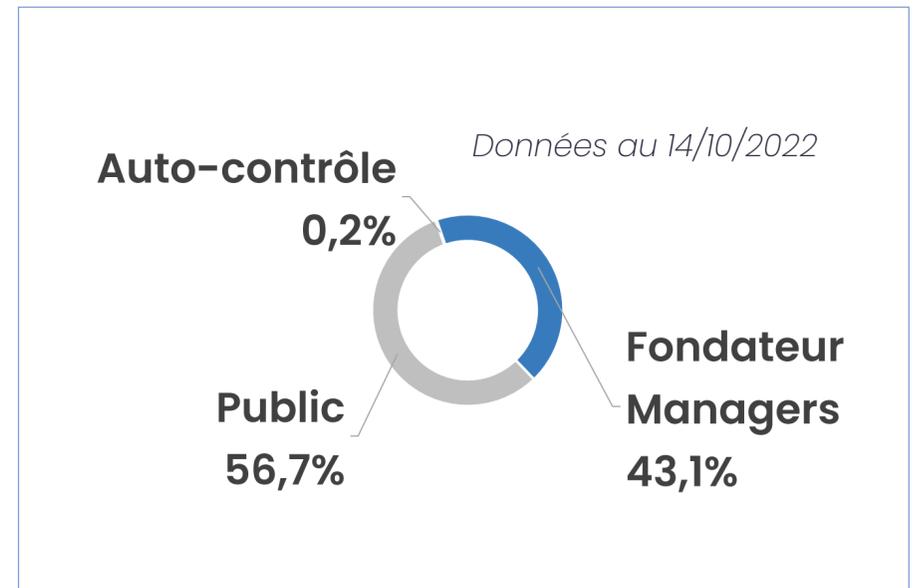
Renforcement de partenariats pour
accélérer notre pénétration dans le
marché du Jeu Mobile

Cours de bourse et volumes

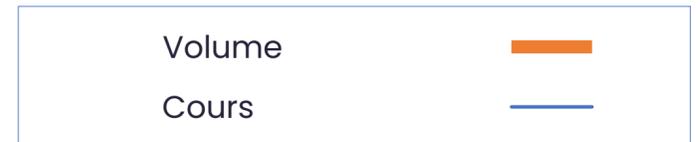


Informations boursières
Code ISIN : BE0974334667
Mnémonique : ALTGS
Titres en circulation : 13,041,483
Capitalisation boursière : 9 M€
Cours au 13/10/2022 : 0,652 €

Répartition du capital



Légende



« **AUDIO 2025** »

**Un plan d'accélération
pour bâtir un leader
international de l'Ad Tech
Audio Digital**

Notre stratégie AUDIO

- A** CCÉLERER SUR TOUTES LES DIMENSIONS AUDIO DIGITAL
- U** NIFIER L'ENSEMBLE DE NOS RESSOURCES SUR UNE ACTIVITÉ UNIQUE
- D** ÉVELOPPER NOS POSITIONS INTERNATIONALES
- I** NNOVER POUR CREUSER L'ÉCART SUR LE MARCHÉ
- O** PTIMISER NOTRE ORGANISATION

Priorités pour exploiter tout le potentiel de notre marché Ad Tech



Nos produits Passport & Bluebox | Passport IQ (audio DMP) | Mobile Gaming SDK | SSP complet



Cession de Winamp | Modèle économique sur conquête et recurrence | Valorisation des leviers sur la profitabilité



Priorités Géographiques | USA & France | Europe | Reste du monde avec revendeurs et partenaires locaux



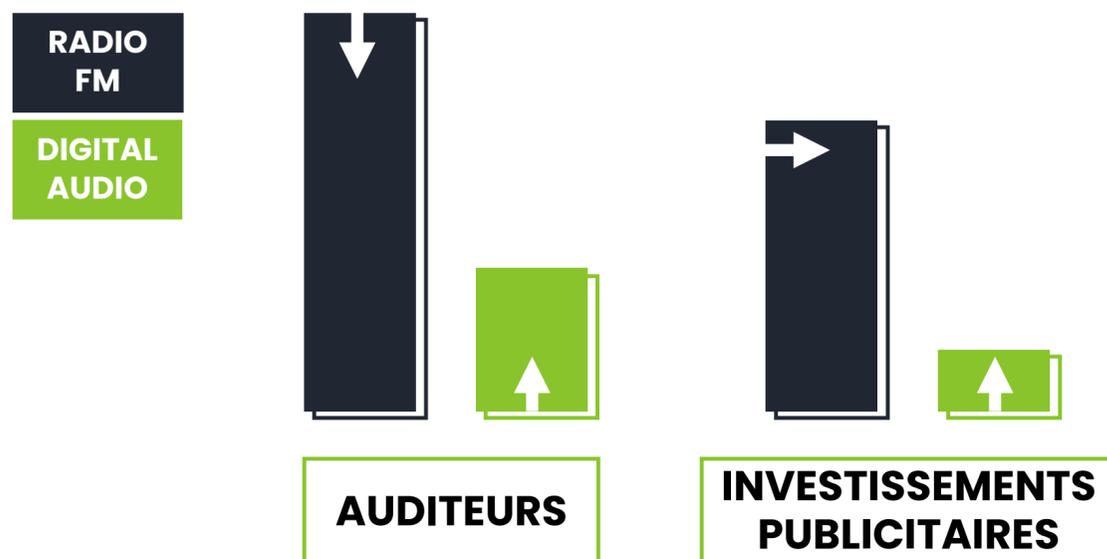
Innover en Programmatisation | Proposition de Valeur sur la Data et le Ciblage



Reconnecter les employés | Développement de notre culture | Développement des talents

Notre ambition ne se limite pas au transfert des investissements publicitaires de la radio vers l'audio numérique...

Le basculement des investissements publicitaires de la radio FM vers l'audio online reste l'opportunité majeure...



Potentiel important d'utilisateurs audio digitaux.
Transfert des investissements publicitaires de la FM vers l'audio digital.
Opportunités de nouveaux besoins et services Ad Tech.

Le potentiel de l'audio digital en dehors de la radio est énorme.



L'audio est en pleine expansion, pleinement intégré dans les nouvelles stratégies des éditeurs de contenu media.
Des opportunités de chiffre d'affaires additionnel pour Targetspot chez de nouveaux annonceurs et agences.

100 milliards+ de raisons d'aller vers les jeux mobiles...



Le succès fulgurant du jeu mobile

De 'Snake' sur le Nokia 3310 à une industrie de \$100bn+

Top Grossing Games Worldwide for 2021 SensorTower

Overall Revenue	App Store Revenue	Google Play Revenue
1 PUBG Mobile	1 Honor of Kings	1 Coin Master
2 Honor of Kings	2 PUBG Mobile	2 Garena Free Fire
3 Genshin Impact	3 Genshin Impact	3 Genshin Impact
4 Coin Master	4 Roblox	4 Candy Crush Saga
5 Roblox	5 3 Kingdoms Tactics	5 Pokémon GO
6 Candy Crush Saga	6 Fantasy WW Journey	6 PUBG Mobile
7 Pokémon GO	7 Pokémon GO	7 Roblox
8 Garena Free Fire	8 Candy Crush Saga	8 Lineage M
9 Uma Musume	9 Uma Musume	9 Lords Mobile
10 3 Kingdoms Tactics	10 Rise of Kingdoms	10 Fate/Grand Order

La publicité audio peut régler le problème des publicités trop intrusives pour les joueurs

LE PROBLEME | Les gamers sont frustrés



Les fomats publicitaires dans les jeux sont envahissants et dérangeants



La monétisation actuelle des jeux mobiles est trop dépendante des données personnelles

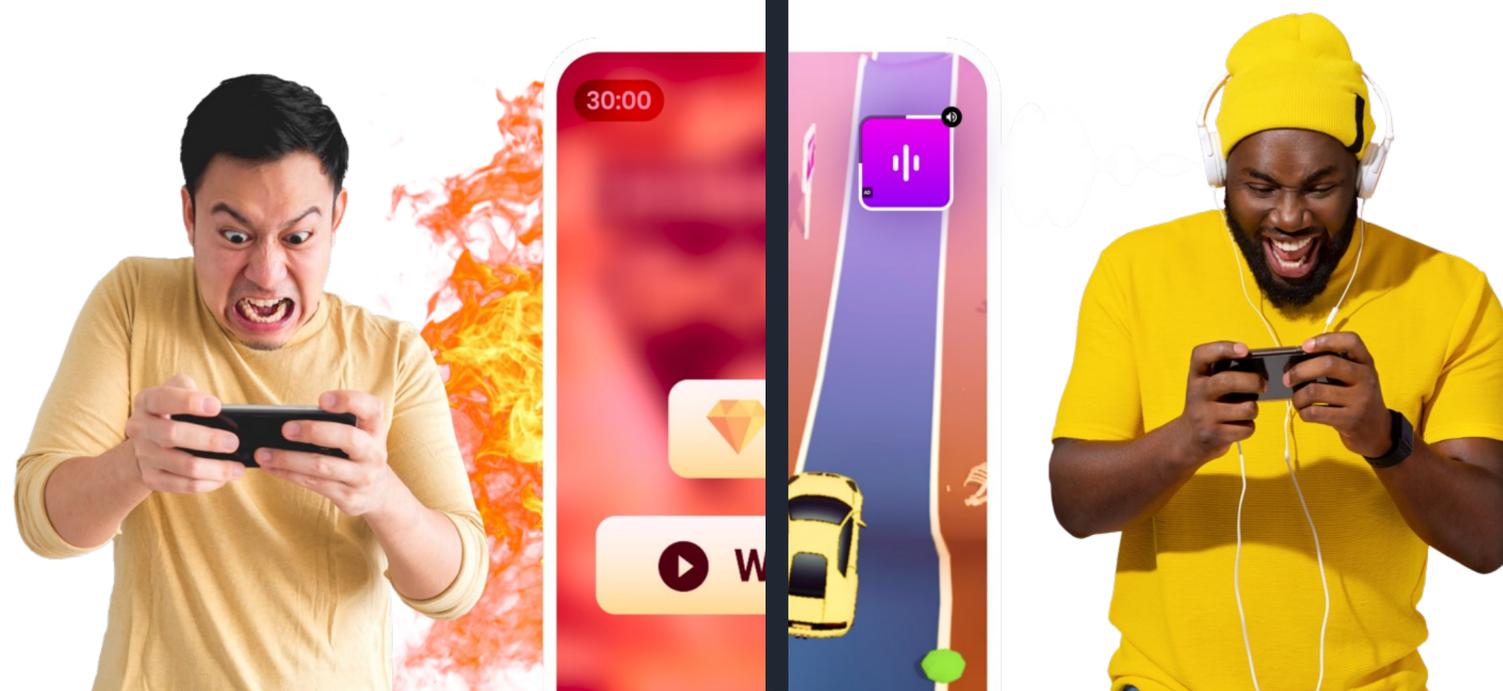
LA SOLUTION | Nous n'interrompons plus le jeu



Améliore l'expérience de jeu



Des publicités attrayantes, non intrusives et pertinentes



Notre plan d'action se déploie maintenant

Septembre : accord clé avec Gadsme

Q4 : notre propre Software Developer Kit

DEMANDE

- Offrir un inventaire de pubs audio pour jeux mobiles à nos agences et DSP actuels
- Intégration de nouveaux DSP
- Élargir nos efforts à l'open market et aux ad-exchanges
- Focaliser sur le CPM de branding (vs. CPM de performance marketing)

TECHNOLOGIE

- Nos technologies Audio Ad tech sont déjà compatibles avec les jeux mobiles (mise en conformité légère requise)
- Développement de notre "Software Developer Kit" (SDK) avec un partenaire
- Updater notre propre DMP avec des micro-events sur les joueurs & jeux

OFFRE

Exploiter nos éditeurs

- Azerion
- Audiomob
- Odeo

Partenaires In-game

- Gadsme

Intégrer notre SDK

- InMobi
- Applovin
- Digital Turbine
- Unity Ads
- Verve Group

Nos objectifs 2025 (hors Winamp)

Une position de **leader**
de notre marché en
Europe et une forte
présence aux USA

Croissance moyenne
du CA de **+20%/an**
sur 2023-2025

Revenu > **50M EUR**
en 2025

Faire de **notre plateforme Ad Tech**
LA référence en matière de ciblage et
de campagnes publicitaires sur toutes
les formes d'Audio,
en particulier sur les Jeux Mobiles

Marge d'EBITDA :
De 15% à 20% du CA

Merci