

THE DUST S.A.



**RAPORT KWARTALNY
ZA II KWARTAŁ 2018 R.**

AUTORYZOWANY
DORADCA:



SPIS TREŚCI

1. Podstawowe informacje o Spółce	3
2. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe	4
2.1. Bilans – aktywa	4
2.2. Bilans – pasywa.....	4
2.3. Rachunek zysków i strat	5
2.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	6
2.5. Rachunek przepływów pieniężnych.....	7
3. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu.....	7
4. Charakterystyka istotnych dokonań i niepowodzeń.....	8
4.1. Debiut na NewConnect.....	8
4.2. Premiera gry „Frankenstein: Beyond the Time”	8
4.3. „Kampania Kolejowe ABC” – zamówienie Urzędu Transportu Kolejowego	10
4.4. Wyniki finansowe	11
5. Informacja na temat prognozy wyników finansowych.....	12
6. Informacje na temat aktywności w obszarze rozwiązań innowacyjnych	12
7. Informacje na temat grupy kapitałowej	12
8. Struktura akcjonariatu	12
9. Zatrudnienie.....	13

1. Podstawowe informacje o Spółce

Nazwa (firma)	The Dust Spółka Akcyjna
Forma prawna	spółka akcyjna
Siedziba i kraj siedziby	Wrocław, Polska
Adres	ul. Podwale 7/5 50-043 Wrocław
Telefon	+48 503 740 261
E-mail	office@thedust.pl
Strona internetowa	www.thedust.pl
Identyfikator PKD (działalność przeważająca)	58.21.Z – działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych
Przedmiot działalności	produkcja i dystrybucja gier cyfrowych
REGON	022411447
Kapitał zakładowy	148.000,00 zł – w pełni opłacony
Numer KRS	0000672621
Sąd Rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

The Dust S.A. jest deweloperem aplikacji (gier) na urządzenia elektroniczne: smartfony i tablety (w tym w technologii AR, tj. augmented reality – rozszerzona rzeczywistość) oraz komputery PC i konsole (w tym w technologii VR, tj. virtual reality – wirtualna rzeczywistość).

Na zlecenie klientów korporacyjnych Spółka z sukcesem zrealizowała szereg gier reklamowych (advergaming), w tym „Kapsel Run!”, „Kapsel Run 2 Challenge”, „Gry Kubusia” (marki Tymbark i Kubuś – Grupa Maspex). W portfolio studia znajduje się też między innymi gra „King of Cards” – pierwsza rozgrywka AR na platformę Microsoft.

Aktualnie Spółka skupia się na intensywnym rozwoju w segmencie gier własnych. Ostatnią produkcją jest „Frankenstein: Beyond the Time” – gra w technologii VR, która dostępna jest na platformach Steam, VivePort (HTC) i Oculus.

Projekty Spółki spotykają się z bardzo pozytywnym odbiorem, czego dowodem są m.in. prestiżowe nagrody: Golden Arrow, Impactor, Mobile Trends czy też wyróżnienie w konkursie Kreatura.

Od 16 kwietnia 2018 r. akcje Spółki notowane są na NewConnect.

2. Kwartałne skrócone sprawozdanie finansowe

2.1. Bilans – aktywa

Wyszczególnienie	30.06.2018 r. [PLN]	30.06.2017 r. [PLN]
A. Aktywa trwałe	1 167 474,80	425 258,20
I. Wartości niematerialne i prawne	651 783,94	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	94 980,23	18 550,86
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	420 710,63	406 707,34
B. Aktywa obrotowe	1 008 694,80	695 475,14
I. Zapasy	12 601,05	60 425,64
II. Należności krótkoterminowe	196 165,50	372 745,95
III. Inwestycje krótkoterminowe	799 349,44	234 671,64
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	578,81	27 631,91
C. Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM	2 176 169,60	1 120 733,34

2.2. Bilans – pasywa

Wyszczególnienie	30.06.2018 r. [PLN]	30.06.2017 r. [PLN]
A. Kapitał własny	2 105 003,26	1 067 732,32
I. Kapitał podstawowy	148 000,00	133 500,00
II. Kapitał zapasowy	2 304 894,99	466 500,00
III. Kapitał z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV. Pozostałe kapitały rezerwowe	0,00	0,00
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-32 265,53	40 375,08
VI. Zysk (strata) netto	-315 626,20	427 357,24
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	71 166,34	53 001,02
I. Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
II. Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
III. Zobowiązania krótkoterminowe	71 166,34	53 001,02
IV. Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
PASYWA RAZEM	2 176 169,60	1 120 733,34

2.3. Rachunek zysków i strat

Wyszczególnienie	01.04.2018 r. – 30.06.2018 r. [PLN]	01.01.2018 r. – 30.06.2018 r. [PLN]	01.04.2017 r. – 30.06.2017 r. [PLN]	01.01.2017 r. – 30.06.2017 r. [PLN]
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi	201 806,28	426 619,70	439 961,75	923 351,65
I. Przychody netto ze sprzedaży produktów	18 293,05	71 987,93	286 731,66	624 835,51
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	183 513,23	-269 153,26	153 230,09	298 516,14
III. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	623 785,03	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	406 847,91	795 743,91	249 155,26	455 873,53
I. Amortyzacja	42 614,85	64 513,78	1 589,06	2 233,66
II. Zużycie materiałów i energii	13 182,44	31 313,33	29 981,46	35 376,85
III. Usługi obce	96 969,87	211 786,40	70 986,50	165 209,81
IV. Podatki i opłaty	38,00	38,00	401,00	965,00
V. Wynagrodzenia	205 370,18	395 750,90	130 066,06	218 421,07
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	29 147,69	55 063,84	9 096,83	17 730,75
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	19 524,88	37 277,66	7 034,35	15 936,39
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-205 041,63	-369 124,21	190 806,49	467 478,12
D. Pozostałe przychody operacyjne	22 965,70	54 013,32	0,31	52,17
I. Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	22 965,70	54 013,32	0,31	52,17
E. Pozostałe koszty operacyjne	1,51	2,90	0,00	1,46
I. Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	1,51	2,90	0,00	1,46

Wyszczególnienie	01.04.2018 r. - 30.06.2018 r. [PLN]	01.01.2018 r. - 30.06.2018 r. [PLN]	01.04.2017 r. - 30.06.2017 r. [PLN]	01.01.2017 r. - 30.06.2017 r. [PLN]
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-182 077,44	-315 113,79	190 806,80	467 528,83
G. Przychody finansowe	0,00	0,00	0,00	5,41
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00	0,00	5,41
H. Koszty finansowe	0,00	512,41	60,10	1 116,00
I. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	0,00	512,41	60,10	1 116,00
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-182 077,44	-315 626,20	190 746,70	466 418,24
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00	39 061,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I-J-K)	-182 077,44	-315 626,20	190 746,70	427 357,24

2.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Wyszczególnienie	01.04.2018 r. - 30.06.2018 r. [PLN]	01.01.2018 r. - 30.06.2018 r. [PLN]	01.04.2017 r. - 30.06.2017 r. [PLN]	01.01.2017 r. - 30.06.2017 r. [PLN]
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	2 287 080,70	2 420 629,46	876 985,62	640 375,08
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	2 287 080,70	2 420 629,46	876 985,62	640 375,08
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	2 105 003,26	2 105 003,26	1 067 732,32	1 067 732,32
III. Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	2 105 003,26	2 105 003,26	1 067 732,32	1 067 732,32

2.5. Rachunek przepływów pieniężnych

Wyszczególnienie	01.04.2018 r. – 30.06.2018 r. [PLN]	01.01.2018 r. – 30.06.2018 r. [PLN]	01.04.2017 r. – 30.06.2017 r. [PLN]	01.01.2017 r. – 30.06.2017 r. [PLN]
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	-182 077,44	-315 626,20	190 746,70	427 357,24
II. Korekty razem	-63 271,16	358 072,18	-224 846,03	-661 978,79
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	<u>-245 348,60</u>	<u>42 445,98</u>	<u>-34 099,33</u>	<u>-234 621,55</u>
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	0,00	698 915,03	12 417,88	20 546,34
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	0,00	-698 915,03	-12 417,88	-20 546,34
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III+B.III+C.III)	-245 348,60	-656 469,05	-46 517,21	-255 167,89
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-245 348,60	-656 469,05	-46 517,21	-255 167,89
F. Środki pieniężne na początek okresu	1 044 698,04	1 455 818,49	281 188,85	489 839,53
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F+D)	799 349,44	799 349,44	234 671,64	234 671,64

3. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu

Raport kwartalny obejmuje okres od 1 kwietnia do 30 czerwca 2018 r. Zostały w nim zaprezentowane również dane finansowe w ujęciu narastającym od 1 stycznia do 30 czerwca 2018 r. oraz dane porównawcze za analogiczne okresy 2017 r.

Przedstawione dane finansowe sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi (polskimi) zasadami rachunkowości. Odzwierciedlają one w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Emitenta oraz jego wynik finansowy. Raport zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki.

W związku z brakiem takiego wymogu dane kwartalne nie były przedmiotem badania ani przeglądu przez firmę audytorską.

Informacje na temat stosowanych zasad (polityki) rachunkowości opisane zostały w sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy 2017. W okresie, którego dotyczy niniejszy raport kwartalny nie uległy one zmianie.

Emitent wskazuje, iż niektóre zdarzenia / operacje gospodarcze odzwierciedlone w danych finansowych za I półrocze 2017 r. zostały wykazane odmiennie w niniejszym raporcie (dane porównawcze) oraz w memorandum informacyjnym z dnia 8 sierpnia 2017 r. sporządzonym w związku z ofertą publiczną 75.000 sztuk akcji serii B oraz 145.000 sztuk akcji serii C Spółki (zwłaszcza punkt 5.3 tego dokumentu). Wynika to ze zmiany polityki rachunkowości oraz z zaakceptowanego przez biegłego rewidenta sposobu prezentacji danych w sprawozdaniu finansowym za 2017 r. Zmiana dotyczyła w głównej mierze sposobu rozliczania, ujęcia w księgach i prezentacji w sprawozdaniach kosztów produkcji gier własnych w modelu free to play. Obecnie koszty ponoszone na te projekty, do czasu ich zakończenia, są prezentowane w pozycji długoterminowych rozliczeń międzyokresowych, a po ich rozliczeniu (zakończeniu projektu) są prezentowane w wartościach niematerialnych i prawnych jako koszty zakończonych prac rozwojowych i amortyzowane w kolejnych okresach.

4. Charakterystyka istotnych dokonań i niepowodzeń

4.1. Debiut na NewConnect

10 kwietnia 2018 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjął uchwałę, w której dzień 16 kwietnia 2018 r. określił jako dzień pierwszego notowania w Alternatywnym Systemie Obrotu 735.000 akcji serii B i 145.000 akcji serii C The Dust S.A. (debiut Spółki na NewConnect). Akcje te notowane są w systemie notowań ciągłych, pod nazwą skróconą „THEDUST” i oznaczeniem „THD”. Zarówno akcje serii B, jak i akcje serii C zostały oznaczone przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. kodem ISIN „PLTHDST00017”.

4.2. Premiera gry „Frankenstein: Beyond the Time”

29 czerwca 2018 r. Spółka wydała grę „Frankenstein: Beyond the Time”. Premiera miała miejsce na platformie Steam w trybie „early access” (wczesny dostęp), którego założeniem jest testowanie produkcji przez graczy, a następnie uwzględnienie ich uwag przez dewelopera w celu wyeliminowania ewentualnych błędów. Debiut pełnej wersji odbył się 2 sierpnia 2018 r. Gra jest dostępna na platformach Steam (z dostępnością dla urządzeń HTC i Oculus), VivePort (HTC) i Oculus.

„Frankenstein: Beyond the Time” jest rozgrywką mającą na celu innowacyjne wykorzystanie technologii wirtualnej rzeczywistości w modelu „hidden object” (rozwiązywanie zagadek poprzez logiczne i zręcznościowe działania i poszukiwanie ukrytych wskazówek), w połączeniu z dynamicznym motywem walki z uciekającym czasem. Osadzenie tych mechanik w świecie

inspirowanym powieścią o doktorze Frankensteinie, w ocenie Spółki, zapewnia unikatową i rozgrywkę.



4.3. „Kampania Kolejowe ABC” – zamówienie Urzędu Transportu Kolejowego

W raportowanym okresie Spółka brała udział w organizowanym przez Urząd Transportu Kolejowego („Zamawiający”) postępowaniu o udzielenie zamówienia publicznego pn. „Opracowanie i wykonanie interaktywnych pomocy dydaktycznych w postaci trzech aplikacji i gry symulacyjnej oraz opracowanie i wykonanie aplikacji mobilnej na potrzeby prowadzenia zajęć edukacyjnych w ramach Projektu Kampania Kolejowe ABC” („Zamówienie”).

Postępowanie zostało unieważnione, jednak 20 czerwca 2018 r. Zamawiający ponownie dokonał ogłoszenia dotyczącego tego samego Zamówienia. 6 sierpnia 2018 r., działając w konsorcjum z Me & My Friends S.A. (spółka dominująca wobec Emitenta, „MAMF”), Spółka złożyła ofertę na jego realizację. Była to jedyna oferta złożona w przedmiotowym postępowaniu, a zaoferowana przez Emitenta kwota zmieściła się w budżecie Zamawiającego – dotyczy wszystkich trzech części Zamówienia, o których mowa poniżej.

Oferta Emitenta oraz Me & My Friends S.A. opiewa na kwotę 638.881,28 zł netto, przy czym szacuje się, że ok. 90% realizacji Zamówienia i przychodów przypadnie na Emitenta, a ok. 10% na Me & My Friends S.A.

Termin realizacji Zamówienia został określony na 30 listopada 2018 r.

Przedmiot Zamówienia podzielony jest na 3 części:

- część 1: opracowanie, wykonanie i dostarczenie interaktywnych pomocy dydaktycznych w postaci trzech aplikacji na potrzeby prowadzenia zajęć edukacyjnych z zakresu bezpieczeństwa na obszarach kolejowych oraz dostarczenie zestawów interaktywnych (oferta Emitenta i MAMF: 158,4 tys. zł netto);
- część 2: opracowanie, wykonanie i dostarczenie interaktywnej pomocy dydaktycznej w postaci gry symulacyjnej kontrolowanej za pomocą padu na potrzeby prowadzenia zajęć edukacyjnych z zakresu bezpieczeństwa na obszarach kolejowych dla dzieci z klas IV-VI szkoły podstawowej oraz dostarczenie systemu urządzeń do głosowania (oferta Emitenta i MAMF: 159,1 tys. zł netto);
- część 3: opracowanie, wykonanie i wdrożenie aplikacji mobilnej, na podstawie wytycznych Zamawiającego, na potrzeby prowadzenia zajęć edukacyjnych z zakresu bezpieczeństwa na obszarach kolejowych dla dzieci z klas IV-VI szkoły podstawowej, w tym opracowanie wykonanie i wdrożenie systemu zarządzania konkursami i rankingiem oraz stworzenie filmu promocyjnego w formie animacji przedstawiającego aplikację mobilną (oferta Emitenta i MAMF: 321,3 tys. zł netto).

Spółka będzie informowała o dalszym przebiegu postępowania.

4.4. Wyniki finansowe

Spółka prowadzi działalność polegającą na realizacji gier cyfrowych w dwóch obszarach: produkcje własne oraz produkcje na zlecenie podmiotów trzecich. Zgodnie ze strategią od II połowy 2017 r. Emitent skupiony jest na intensywnym rozwoju pierwszego z powyższych segmentów. Przychody z nim związane są:

- uzależnione od tego, jak dana gra zostanie przyjęta przez rynek rozrywki,
- rozciągnięte na cały (kilkuletni) okres życia danego produktu,
- przesunięte w czasookresie względem ich konsumpcji przez graczy, co jest związane z cyklami rozliczeniowymi z platformami dystrybucyjnymi.

Jednocześnie rozwój Spółki skutkował zwiększeniem (w porównaniu do analogicznych okresów 2017 r.) poziomu kosztów. Konsekwencją powyższego było osiągnięcie przez Emitenta straty netto w wysokości w kwocie 182 tys. zł w drugim kwartale 2018 r. i 316 tys. zł w ujęciu narastającym za dwa pierwsze kwartały 2018 r.

Dzięki jednak pozyskaniu przez Emitenta środków pieniężnych z emisji 145.000 akcji serii C możliwe było powiększenie zasobów wystarczających do realizacji strategii rozwoju zarówno w segmencie gier własnych, jak i gier na zlecenie. Dodatkowo, wobec wcześniejszej produkcji gier dedykowanych jedynie urządzeniom mobilnym, w dniu 8 czerwca 2018 r., Emitent zaktualizował swoją strategię rozwoju, uzupełniając ją o gry na pozostałe urządzenia, tj. komputery PC i konsole. Należy mieć na uwadze, że wpływ tych środków do Spółki nastąpił dopiero w IV kwartale 2017 r. (po rejestracji przedmiotowych akcji w KRS). W I półroczu 2018 r. możliwe już było prowadzenie intensywnych działań na obu wyżej wymienionych płaszczyznach.

W pierwszym kwartale 2018 r. odbył się debiut „Cyber Strike – Infinite Runner”, a w drugim „Frankenstein: Beyond the Time”, o czym mowa w punkcie 4.2.

Odnosnie natomiast produkcji na zlecenie, wysoce prawdopodobne jest, że Spółka będzie realizować projekt na rzecz Skarbu Państwa – Urzędu Transportu Kolejowego, o czym mowa w punkcie 4.3. Szacowany przychód z tego kontraktu dla The Dust S.A. przekracza 550 tys. zł. Zgodnie z założeniami powinien on zostać w całości osiągnięty w 2018 r.

Mając na uwadze powyższe, Spółka zakłada poprawę wyników finansowych w kolejnych okresach sprawozdawczych.

Należy przy tym zwrócić uwagę na stabilną sytuację Emitenta i bezpieczną strukturę jego bilansu. Na dzień 30 czerwca 2018 r. suma bilansowa, po wzroście o 94% r/r, wyniosła 2,2 mln zł, z czego 97% to kapitał własny, a jedynie 3% stanowią zobowiązania.

5. Informacja na temat prognozy wyników finansowych

Emitent nie przekazywał do publicznej wiadomości prognozy jego wyników finansowych.

6. Informacje na temat aktywności w obszarze rozwiązań innowacyjnych

W toku realizacji poszczególnych projektów Spółka kreuje innowacyjne dla niej koncepcje i wdraża je w produkowanych grach. Emitent wykorzystuje innowacyjne technologie VR (virtual reality – wirtualna rzeczywistość) i AR (augmented reality – rozszerzona rzeczywistość).

7. Informacje na temat grupy kapitałowej

Jednostką dominującą wobec The Dust S.A. (a także wobec MoveApp Sp. z o.o. oraz Brand Voice Sp. z o.o.) jest Me & My Friends S.A. Jest to spółka o ugruntowanej¹ pozycji na międzynarodowym rynku marketingu 360⁰, co może się przekładać w sposób pozytywny na pozyskiwanie przez Spółkę kontraktów w zakresie realizacji gier na rzecz poszczególnych marek (advergaming).

Emitent nie jest jednostką dominującą wobec żadnego podmiotu. W związku z tym Spółka nie sporządza sprawozdań skonsolidowanych.

8. Struktura akcjonariatu

Według najlepszej wiedzy Zarządu Spółki, struktura jej akcjonariatu jest zgodna z poniższą tabelą.

Tabela. Struktura akcjonariatu The Dust S.A. na dzień 09.08.2018 r. – akcjonariusze posiadający co najmniej 5% w ogólnej liczbie głosów

Akcjonariusz	Seria akcji	Ilość akcji	Udział w kapitale zakładowym	Ilość głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Me & My Friends S.A.	A	600 000	40,54%	1 200 000	57,69%
T-Bull S.A.	B	297 144	20,08%	297 144	14,29%
Pozostali	B i C	582 856	39,38%	582 856	28,02%
RAZEM:		1 480 000	100,00%	2 080 000	100,00%

¹ Przykładowi klienci (podmioty/marki): Gięta Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., Adidas, T-Mobile, Orange, Huawei, Bank BPH, Michelin, Toshiba, Polskie Linie Lotnicze LOT, PKP, Alior Bank, Empik, Open'er Festival, Makro, Grupa Żywiec, Kompania Piwowarska, Crédit Agricole, Allegro.

9. Zatrudnienie

Na dzień 30.06.2018 r. Spółka zatrudniała² 14 osób, z czego 10 na podstawie umów o pracę, na pełny etat.

² Zatrudnienie rozumiane zgodnie z drugim zdaniem punktu 4a Załącznika nr 5 do Regulaminu ASO, wraz z powołaniem (członkowie Zarządu).