

BUBLAR GROUP
ÅRSREDOVISNING

19



bublar.

Bublar Group AB (publ) är nordens ledande noterade XR-teknologibolag specialiserat inom Augmented Reality (AR) och Virtual Reality (VR). Företaget erbjuder XR-lösningar inom E-commerce, Entertainment, Training och Manufacturing. I företaget ingår dotterbolagen Vobling, Sayduck och Virtual Brains. Bublar har huvudkontor i Stockholm och är noterat på Nasdaq First North Growth Market.

In essence, Bublar Group will change the game.
We change how we Work, Shop and Play.



INNEHÅLL

ÅRET I KORTHET	4
VD HAR ORDET	6
BUBLAR GROUP XR-TEKNOLOGIBOLAGET	8
XR-MARKNADEN	12

BUBLARS VERKSAMHET

AFFÄRSOMRÅDE	
WORK	14
SHOP	16
PLAY	18
KUNDCASE	
SJ	20
KALMAR (CARGOTEC SWEDEN)	22
VY	24
PIXELS	25
CRUA OUTDOOR	26
KUNGLIGA OPERAN	28
HELLO KITTY AR: KAWAII WORLD	30
OTHERWORLD HEROES	32
HÅLLBARHET	34
VÅRA VÄRDERINGAR	35
MEDARBETARE	36
AKTIEN OCH AKTIEÄGARE	40
BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT	42
FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE	47
FINANSIELLA RAPPORTER	51
REVISIONSBERÄTTELSE	66
STYRELSE OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE	68
AKTIEÄGARINFORMATION	70
DEFINITIONER	70

ÅRET I KORTHET

Mars

Bublar Group **stärker sin position i Asien** där dotterbolaget Vobling får tillstånd att erbjuda sina tjänster till bolag inom Filippinerna av den filippinska ekonomiska zonmyndigheten (PEZA).

CIMB BANK

En av de nya kunderna är **CIMB Bank Philippines** där AR-applikationer ska utvecklas för att bättre visualisera och förklara bankens tjänster. Moderbolaget CIMB Group är den femte största banken i Sydostasien.

April



Det egenutvecklade MMO-spelet **Otherworld Heroes** beta-testas av 6 000 spelare från 70 länder med god feedback och bra KPI:er. Vidareutveckling har pågått inför nästa betatest som öppnades i mitten av februari 2020.

Maria A. Grimaldi tillträder som VD. Hon har erfarenhet från ledande roller och styrelseuppdrag i bolag som Esportal, MOBA Network, spelstudion Fall Damage och Ztorm. Hon har tidigare varit ledamot i Bublar Groups styrelse.

Juli

sayduck

Bublar Group **förvärvar det finska AR-bolaget Sayduck Oy.** Sayducks tekniska SaaS-plattform för produktvisualisering i 3D och AR riktar sig till den globala e-handelsmarknaden.

Augusti



Bublar Group ingår samarbete med Google Maps för augmented reality-spelet Hello Kitty AR: Kawaii World. Samarbetet med Google Maps ger Bublar tillgång till den mest framstående karttjänsten i världen.

September



Licenserna för mobilspelet Hello Kitty AR: Kawaii World utökas till att omfatta ytterligare 46 länder, bland annat Japan, Sydkorea, Hongkong, Taiwan samt Sydostasien och Sydamerika. Det innebär att Bublar nu har distributionsrätten för Hello Kitty-mobilspelet för sammanlagt 160 länder med 5 miljarder invånare.



Bublar har vunnit ett **globalt ramavtal för Scania** gällande lösningar inom datorgenererade bilder och grafik (CGI), Virtual Reality (VR) och Augmented Reality (AR). Bolaget har också fått en order från norska tågoperatören Vy för utveckling av VR-applikationer för utbildning och simulering.



Sayduck, inleder ett utökat samarbete med amerikanska Pixels.com, en av **världens största digitala marknadsplatser för konst**, avseende 3D-visualisering av deras produktkatalog i realtid.

Oktober



Bublar Groups dotterbolag Vobling, har fått en **order från Saab** på att utveckla utbildnings- och träningsprogram baserade på Virtual Reality (VR), för en produkt inom segmentet flygande övervakningssystem.

Bublar genomför en **riktad nyemission om ca 40 MSEK** i syfte att bredda aktieägarbasen och öka satsningen på bolagets B2B-lösningar samt utvecklings- och marknadsföringsresurser för spelutvecklingen.

November

Bublar Groups aktie noteras på handelsplatsen **Nasdaq First North Growth Market** den 11 november 2019. Den var tidigare noterad på NGM Nordic MTF.



Bublar Groups dotterbolag, Vobling vinner upphandling gällande ett fyraårigt ramavtal för **immersive media till Kungliga Operan.**



Bublar Group startar **förhandsregistrering** av mobilspelet Hello Kitty AR: Kawaii World och inleder samarbete med Amazon Game Tech.

2019

NASDAQ FIRST NORTH GM

WELCOMES

BUBLAR

bublar.

 Nasdaq

VÅR TILLVÄXTRESA HAR BARA BÖRJAT



Det har varit ett spännande år med förvärv, flera nya stora kunder och fortsatt utveckling av våra egna plattformar. Vi har satt fokus på utveckling inom områdena Work, Shop & Play, tre segment där vi ser att XR-teknologin först får genomslag. Det finns också möjligheter att dra fördel av vår upparbetade position till att fortsätta utveckla skalbara produkter och lösningar.

Inom området **Work**, jobbar vi med flera stora bolag som nu implementerar XR-teknologi i sin verksamhet. Här är fokus främst på att skapa digitala virtual reality-världar där medarbetarna med hjälp av VR-headset och handkontroller kan simulera och öva på arbetsmoment i digitala miljöer. Det är fantastiskt att se hur bra tekniken nu blivit och hur våra team kan bygga och skapa simulerade miljöer som i stort sett är identiska med verkligheten.

Vår Virtual Training-plattform utgör fundamentet för tillämpningarna. Vi har under året vunnit ett antal upphandlingar för bland annat SJ, norska Vy, Electrolux, SAAB, Kalmar/Car-gotec samt ett globalt ramavtal med Scania.

För att stärka närvaron inom det andra tillväxtområdet, **Shop**, förvärvade vi i somras det

Med de över hundra olika XR-projekt som våra bolag utvecklat och levererat, har Bublar Group byggt ett starkt strukturkapital i form av kompetens, kod och moduler inom XR-teknologin

– MARIA GRIMALDI, VD, BUBLAR GROUP AB

finska bolaget Sayduck som med en SaaS-tjänst kommer kunna revolutionera e-handeln genom att produktvisualisera i 3D och AR. Tjänsten ger slutkunderna möjlighet att se, testa och placera ut produkter digitalt i sin hemmiljö.

För e-handlarna är fördelarna uppenbara då konsumenterna får en väsentligt bättre produktvisualisering vilket minskar risken för felköp och kostsamma returer för handeln. Licensintäkterna har ökat under andra halvåret jämfört med första, vilket visar att vi har lämnat startfasen och kan växa snabbt när efterfrågan och marknad mognar.

Målen är högt satta för 2020. Baserat på den egenutvecklade teknologin för platsbaserade mobilspel, såsom real-world games, utvecklas och förbereds nu mobilspelen Otherworld Heroes och Hello Kitty: AR Kawaii World för lansering, vilka utvecklas inom segmentet **Play**.

Två stora spelproduktionerna pågår parallellt där vi valt att kostnadsföra utvecklingen direkt på resultaträkningen. För att öka möjligheten till framgång finns ett nära samarbete med både Google Maps och med Amazon Game Tech i utvecklingen och

för infrastrukturen av Hello Kitty: AR Kawaii World. Förutom potentiella intäkter från spelen får vi genom lanseringarna också ett skyltfönster för vår plattform, teknologi och know-how inom denna växande spelgenre vilket ger förutsättningar för fler intressanta avtal med spelbolag och varumärken.

Med de över hundra olika XR-projekt som våra bolag utvecklat och levererat, har Bublar Group byggt ett starkt strukturkapital i form av kompetens, kod och moduler inom XR-teknologin. Konsultverksamheten är värdefull för att säkerställa att produktutvecklingen sker nära kunderna.

Fokus för 2020 blir nu att successivt utveckla verksamheten mot produkter och erbjudanden som möjliggör att vi kan växa snabbare med licensintäkter, samarbetspartners och skalbarhet i fokus.

Bublar Group expanderar. Nettoomsättningen i koncernen har ökat från ca 3,5 Mkr 2018 till 17 Mkr under 2019. En noterad aktie på Nasdaq First North Growth Market underlättar också möjligheten till ytterligare intressanta förvärv.

Det är just nu högt tryck och tempo i verksamheterna i Stockholm, Helsingfors och i Manila. I början av 2020 öppnar vi ett säljkontor i Singapore för att kunna växa och möta den allt större efterfrågan även på den asiatiska marknaden.

Våra medarbetare har bidragit starkt till vår position idag och jag vill lyfta deras insats. Vi har ambitionen att växa och med det följer också behov av fler duktiga medarbetare. En utmaning är att vi behöver rekrytera fler kvinnor. Jag tror på mixade team med olika bakgrund och kompetenser.

Jag ser fram emot ett händelserikt och mycket spännande 2020 där Bublar Group med hjälp av XR-teknologin kommer förändra hur vi arbetar, lär oss, handlar och spelar.

– Maria A Grimaldi,
VD Bublar Group AB

FÖRETAGET

BUBLAR GROUP –

Bublar Group AB (publ) är nordens ledande noterade XR-teknologibolag specialiserat inom Augmented Reality (AR) och Virtual Reality (VR). Företaget erbjuder XR-lösningar inom E-commerce, Entertainment, Training och Manufacturing.

VIRTUALLY ANYTHING IS POSSIBLE

Historik

2015

- Bublar Group bildades i slutet av 2015 med VD Magnus Granqvist, en av grundarna.
- Bolaget utvecklade tidigt en algoritm som ger smartphone-användare möjlighet att skapa visuellt animerat AR-innehåll och publicera dessa på platser över hela världen.

2016

- Fokus på produktutveckling och rekrytering av talanger inom spel- och mjukvaruutveckling samt 3D-visualisering och GIS (Geografiska Informationssystem).
- En första mindre emission med externt riskkapital.

XR-TEKNOLOGIBOLAGET

Vi erbjuder produkter och tjänster för globala företag och globala konsumentkluster. Bublar Group har totalt ca 60 medarbetare och består av Vobling, som är specialiserat på virtuell träning och industriella tillämpningar, Sayduck på e-handel och Virtual Brains inom underhållning.

Bolaget grundades i slutet av 2015 och har sedan dess utvecklat såväl affärsmodell som organisation, dels organiskt via rekrytering av spetskompetens, dels via förvärv. Bolaget har idag kontor i tre länder, med huvudsäte i Stockholm.

Hur vi väljer att uppleva saker i en digital värld går från 2D till 3D. Det kommer att bli naturligt för oss att konsumera visuell information i 3D och att ta aktiv del själva i en virtuell värld när vi arbetar, handlar och upplever. Vi kallar det Extended Reality eller XR. På Bublar Group erbjuder vi XR-lösningar. För konsumenten förbättrar vi deras upplevelse. För företagen förbättrar vi deras verksamhet – gör dem snabbare, effektivare och närmare kunderna.

Våra högt kvalificerade medarbetare gör oss till det ledande noterade XR-företaget i Norden med brohuvud i Manila och Singapore. XR-marknad har förutsättningar att växa från 5 till 100 MUSD på några år. Vi har kapaciteten att utveckla skalbara produkter och tjänster för globala företag och globala konsumentkluster.

Strategi

Strategin syftar till att såväl organiskt som genom förvärv bygga upp kompetens och teknik i absolut framkant inom XR-området.

Erbjudanden och produkter ska vara skalbara och fungera på en global marknad. Bolaget fokuserar på områdena E-commerce, Entertainment, Training och Manufacturing.

Bublar Group ska fortsätta skapa allianser med strategiska partners runt om i världen med syfte att tjänster och produkter ska nå full skalbarhet och potential till en begränsad fast kostnad.

Ambitionen är att etablera företaget som en stark global aktör som ska bidra till en ökad kännedom och acceptans av tekniken i syfte att skapa värde för kunder och aktieägare. Efter ett intensivt utvecklingsarbete de senaste åren, dels avseende den tekniska plattformen, dels av affärsmodellerna, kommer Bublar Group att kapitalisera på arbetet.

Affärsidé

Affärsidén är att utveckla produkter och tjänster baserade på XR-teknologi i syfte att öka effektivitet, produktivitet och upplevelse i produktions-, utbildnings- och säljprocesser för affärsområdena **Work, Shop och Play**.

We improve the way people Work, Shop and Play through XR-technology

2017

- Lansering av den första egenutvecklade teknikplattformen.
- Det första mobilspelet som släpptes fokuserade på social interaktion och bild-delning kopplat till geopositionering och fysiska platser.
- Notering på NGM Nordic MTF i november

2018

- Förvärv av Vobling med dotterbolag på Filippinerna.
- Samarbetsavtal knöts med japanska Sanrio.
- Flera strategiska kundavtal slöts.

2019

- Maria Grimaldi blir ny VD.
- Mobilspelet Otherworld Heroes släpptes i en första Beta-version.
- Förvärv av Sayduck.
- Samarbete med HTC och Tobii initierades.
- Distributionsrätter för Hello Kitty AR: Kawaii World utökades till 160 länder.
- Notering på Nasdaq First North Growth Market.

FÖRETAGET

AFFÄRSMODELL

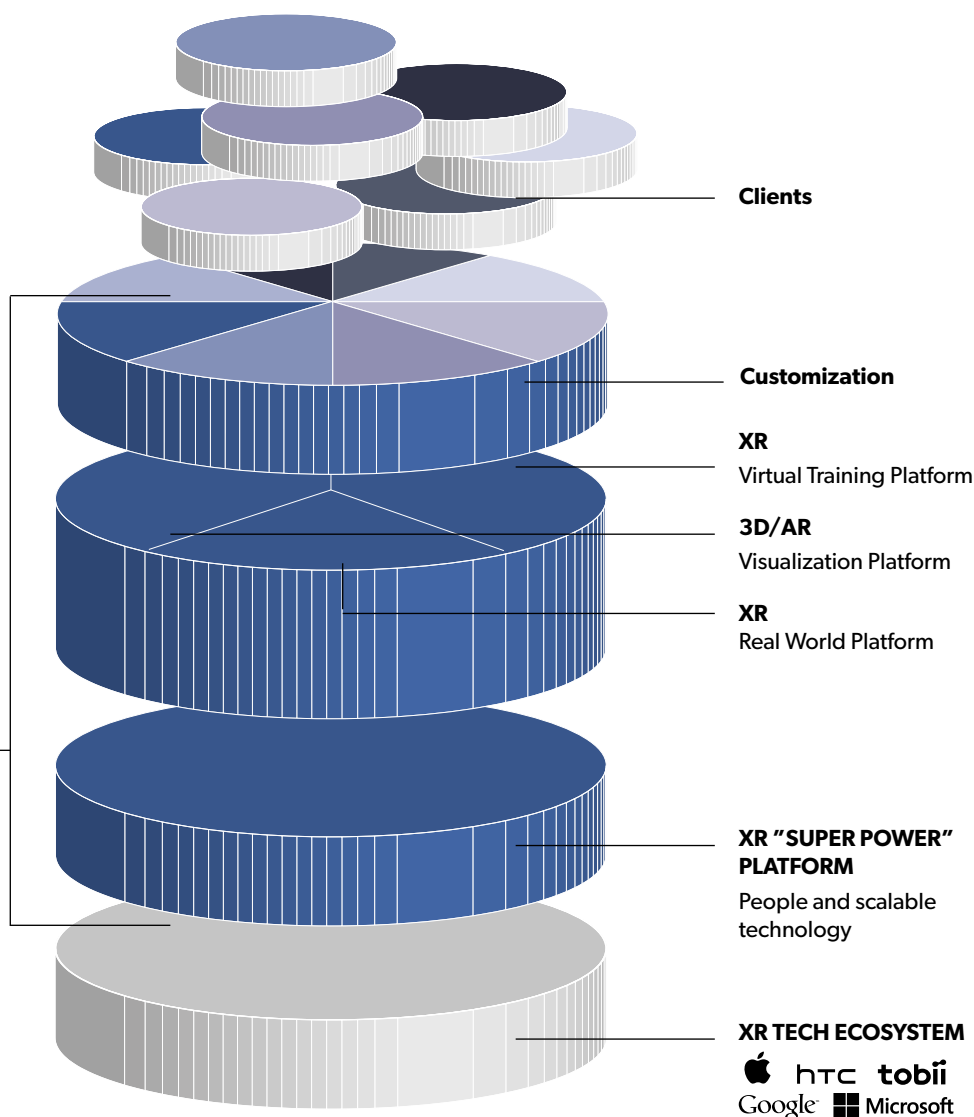
Bublar Group utvecklar tillämpningar baserat på den senaste hård- och mjukvaran från ledande teknikbolag som t ex Microsoft, Apple, Google, HTC, Facebook/Oculus, Unity och Tobii utvecklar inom **ekosystemet för XR-teknologin**.

Ekosystemet, som består av VR- och AR-headsets, handkontroller, ögonstyrning och programvara för applikationsutveckling. Genom vår egen utveckling av hundratals olika XR-projekt för våra kunder har vi byggt ett starkt strukturkapital i form av kompetens, kod och moduler - ett strukturkapital som utgör vår **"XR Super Power Platform"**.

Plattformen skapar fundamentet för vår utveckling inom tre tydliga segment: Work, Shop & Play. Vår **Virtual Training Platform** gör att vi kan skapa VR-baserade simulatorer. Vår **Visualization Platform** kan revolutionera handeln genom att visualisera produkter i 3D och AR. Med **Real-World Platform** kan vi skapa gps-baserade spel och andra applikationer.

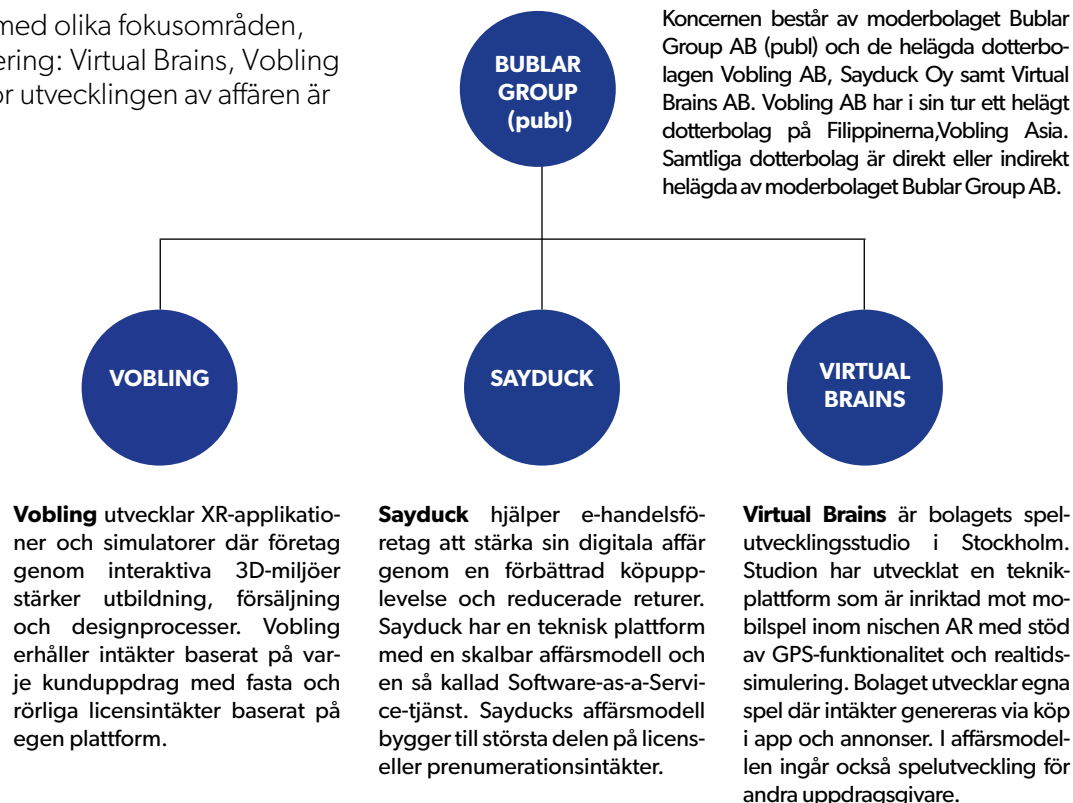
Bublar Group bygger nu en produktportfölj för att möjliggöra skalbara lösningar och kundanpassade tillämpningar inom detta tidiga skede av XR-marknaden.

bublar.



KONCERNSTRUKTUR

Bolaget har tre dotterbolag med olika fokusområden, slutkunder och intäktsgenerering: Virtual Brains, Vobling och Sayduck. Gemensamt för utvecklingen av affären är att den ska vara skalbar.

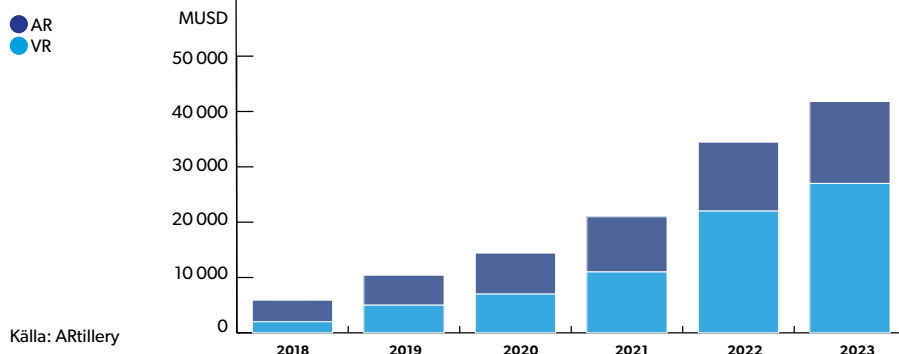


AFFÄRSOMRÅDE	WORK	SHOP	PLAY
PLATTFORM	XR VIRTUAL TRAINING PLATFORM	3D/AR VISUALIZATION PLATFORM	XR REAL-WORLD PLATFORM
INTÄKTSMODELL	LICENSINTÄKTER KONSULTINTÄKTER	SAAS INTÄKTER KONSULTINTÄKTER	LICENSINTÄKTER KÖP OCH ANNONSER I SPEL
KUNDEXEMPEL	SJ VY SAAB ELECTROLUX	PIXELS.COM (USA) VALILLA (FI) ALESSI (IT) ARTEMIDE (IT)	OTHERWORLD HEROES HELLO KITTY AR: KAWAII WORLD
			

MARKNADEN

XR-MARKNADEN

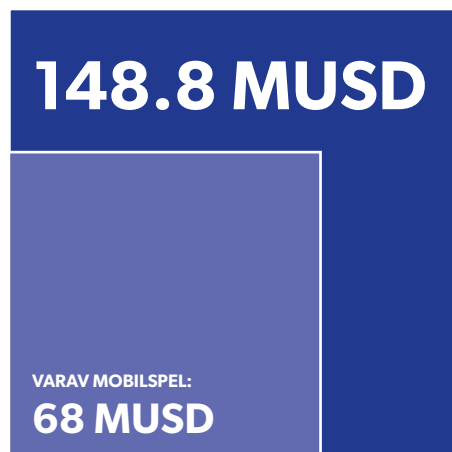
TOTALA XR-MARKNADEN



Värdet på den globala XR-marknaden är 98 miljarder SEK

Enligt ARtillery Intelligence uppgår värdet på den globala marknaden för XR 2019 till cirka 98 miljarder SEK. Av det underliggande segmentet utgör VR och AR riktat mot konsument de största marknaderna med ett värde på drygt 34 respektive 33 miljarder SEK. Värdet på företagsmarknaden för VR och AR uppskattas tillsammans till cirka 26 miljarder SEK fördelat på 8 miljarder SEK i företagssegmentet inom VR och 18 miljarder SEK för AR.

TOTALA SPELMARKNADEN



Mobilspel utgjorde 45% av den totala spelmarknaden 2019.

Källa: ARtillery

AR – KONSUMENT

B2C-marknaden för AR utgörs av bland annat produktexponeringar inom e-commerce, underhållningsprodukter och spel.

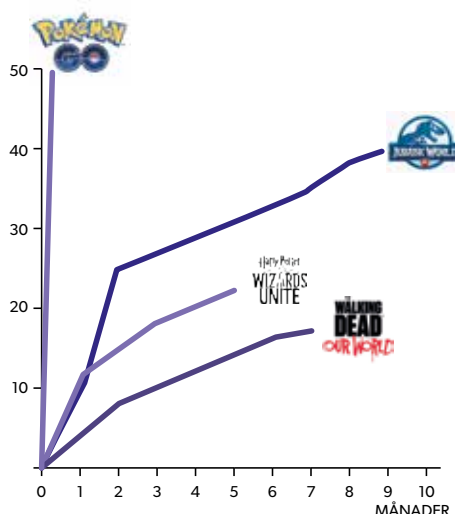
Det mest kända spelet inom området är Pokémon Go som är ett så kallat köp-i-app spel som går ut på att digitala objekt placeras ut på fysiska platser. Pokémon Go belyser vilken potential AR har och motiverade flertalet andra stora teknikföretag att få upp ögonen för tekniken. Detta har följts av ett flertal uppköp i marknaden. Bland annat förvärvade Snapchat det ukrainska AR-bolaget Lookery för en köpeskilling som uppgick till cirka 1,5 miljarder SEK.

Marknadsandelen för mobilspel har ökat kraftigt

Spelmarknaden som består av mobil-, PC- och konsolspel uppgick under 2019 till 148,8 miljarder dollar med en årlig tillväxttakt på 7.2%. För 15 år sedan var mobilspelens andel av den totala spelmarknaden nästintill obefintlig men har vuxit, främst till följd av ökad smartphone-penetration, och var under 2019 c:a 68 miljarder dollar.

Mobilspel kan utvecklas för olika plattformar. Idag är de dominerande plattformarna Apples iOS och Googles Android. Mobilspel är den mest populära kategorin av appar och cirka 82 procent av alla intäkter för olika mobilapplikationer härrör från mobilspel.

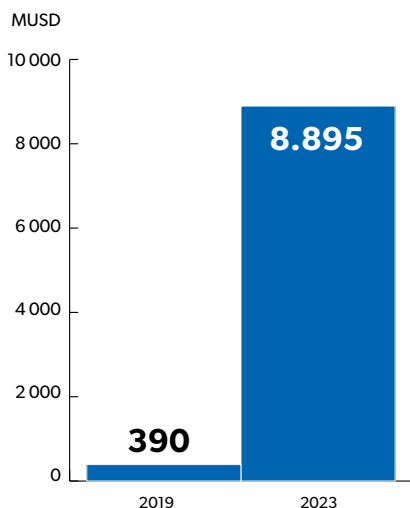
BRUTTOINTÄKTER. REAL-WORLD GAMES MUSD



Bublar utvecklar mobilspel inom platsbaserad AR

Bublar utvecklar mobilspel specifikt inom platsbaserad AR, så kallade Real World Games. Inom denna genre finns, förutom Pokémon GO, titlar som Jurassic World Alive, Harry Potter Wizards Unite samt Walking Dead Our World illustrerade i diagrammet ovan.

TOTALA AR-MARKNADEN, MJUKVARA



AR – FÖRETAG

Industriella applikationer för AR-tekniken återfinns inom flera områden.

I industrin används den för att höja produktiviteten i tillverkningsmoment, spara tid och råvaror vid utvecklingen av nya produkter samt höja säkerheten i olika arbetsmoment.

Ambitionen är att effektivisera genom att utmana klassiska strukturer, processer och värdekedjor. Exempel på olika applikationsområden är:

- Design och tillverkning
- Produktvisualisering
- Kontroll och kvalitetssäkring
- Reparation och underhåll

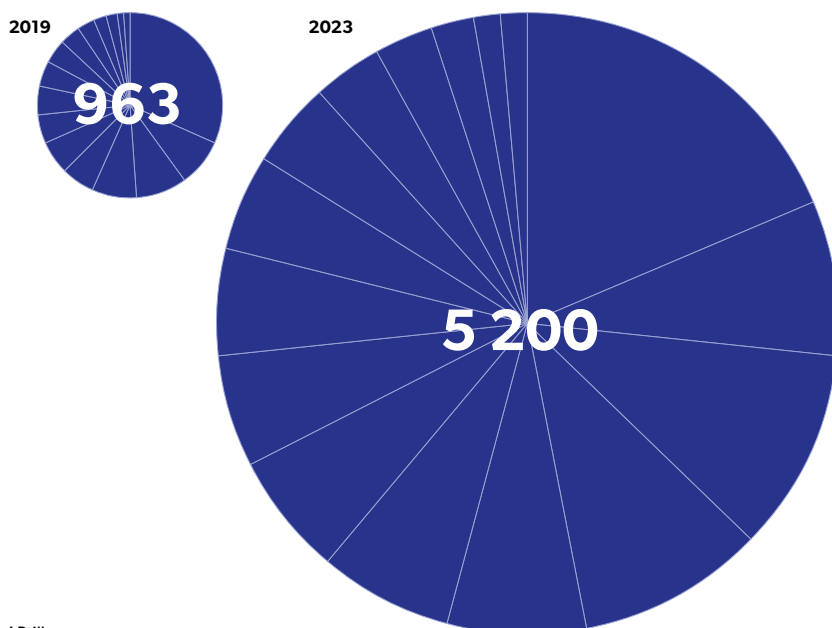
Källa: ARTillery

VR – FÖRETAG

VR-teknologin anses ha potential att skapa nya marknader/produkter samt ersätta och/eller förbättra existerande inom flera områden. Precis som AR-marknaden kan VR-marknaden segmenteras utifrån hård- och mjukvara, där mjukvarusegmentet kan delas in i konsument- och företagsapplikationer.

Exempel på framställning av hårdvara är VR-glasögon medan mjukvara handlar om att ta fram applikationer, plattformar och innehåll. Företagsapplikationer avser olika typer av tjänster som underlättar för effektiviseringar i företag.

TOTALA VR MARKNADEN MUSD



Källa: ARTillery

TRENDER

Riskkapital till sektorn

En faktor som förväntas driva en ökad implementering av AR/VR hos företag och konsument i flera branscher är de stora summor riskkapital som investeras i sektorn. I en rapport som släpptes sommaren 2019 av Digi-Capital uppskattas det att över 53 miljarder SEK hade satsats på AR/VR-relaterade investeringar globalt de senaste tolv månaderna.

Ökat mobilanvändande

Användandet av smarta telefoner globalt fortsätter öka kraftigt. Den globala marknaden för smarta telefoner förväntas växa årligen med 6,1 procent fram till 2023.

Ökad global tillgång till internet

Den globala penetrationen av internetanvändare uppskattas till 57 % av världens befolkning i januari 2019. Med en uppskattad takt om en miljon människor per dag som får tillgång till internet för första gången driver det antalet uppkopplade enheter samt potentiella marknader för produkter baserade på VR/AR.

CASE



Unilever har uppmätt 50% reducerad tid för driftstopp med hjälp av AR

Unilever, en av världens största tillverkare av dagligvaror, har reducerat tiden för driftstopp med hela 50% med hjälp av AR. Tillverkaren upplever att stor kunskap försvinner med pensionsavgångar. Med AR möjliggörs experthjälp på distans för tekniker. Det möjliggör att problem kan lösas snabbare och tiden för driftstopp förkortas. Unilever har uppmätt drygt 1700% ROI på företagets investering inom förstärkt verklighet.



Boeing ökar kvalitet med 90% och sparar 30% av produktionstiden med hjälp av AR

Boeing, världens största tillverkare av flygplan, minskar fel och sparar tid i tillverkningsprocessen genom AR. Historiskt har ingenjörerna haft sju meter långa ritningar framför sig, innehållande komplicerade och detaljerade beskrivningar. Genom att överlagra information med AR direkt i synfältet med Microsofts HoloLens kan instruktioner följas lättare vilket leder till både ökad säkerhet genom minskade fel samt sparad tid vid tillverkning.



Walmart inför VR träning för över en miljon anställda

Walmart, världens största detaljhandelskedja, har köpt in 17 000 VR headsets för att träna över en miljon anställda. Företaget har rullat ut VR i sina 4000 butiker där HR ansvarar för att genomföra utbildningen. Företaget har sett stora fördelar med att använda VR-träning i samband med att ny teknik och nya maskiner införs, med stora tidsvinster för utbildningen. VR används också till exempel för att utvärdera hur medarbetare reagerar på olika kundsituationer.

WORK

De tekniska framsteg som görs inom Virtual Reality gör att traditionell träning och utbildning till företag kan förbättras på flera sätt genom en övergång till virtuell träning. Ökad kvalitet i utbildning, effektivisering och ökad säkerhet är några av de många fördelar som virtuell träning tillför.



Den snabba teknikutvecklingen sammanfogar den virtuella och reella världen

Tekniken som möjliggör virtuell träning är i sin linda vilket gör att vi ser mycket optimistiskt på framtiden. De tekniska framstegen på hårdvarusidan går fort och skapar helt nya förutsättningar att skapa användarvänliga och realistiska upplevelser. Vi ser nu hur användarvänliga trådlösa headsets gör entré på marknaden och bryter barriärer i komfort, kostnad och kvalitet.

VR headsets med inbyggt stöd för interaktion enbart med händer utan handkontroller är tillgängligt och redan tillämpbart, vilket bidrar till att sänka den tröskel som finns mellan den virtuella och fysiska världen.

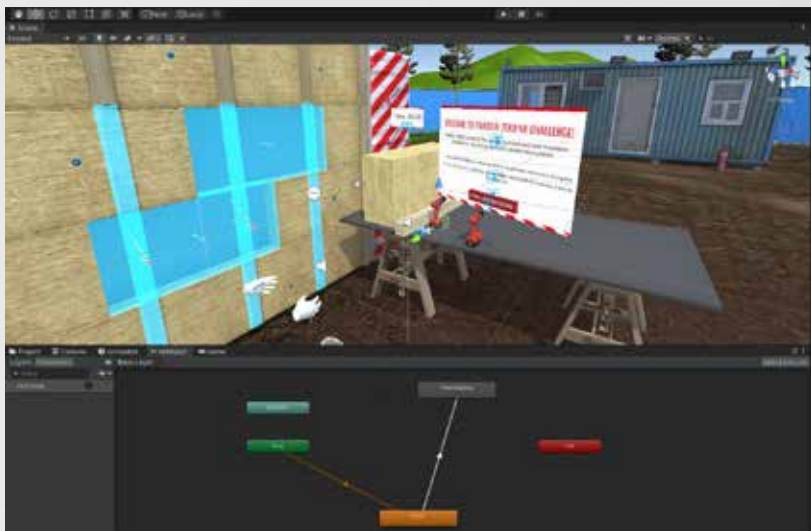
Med denna utveckling kommer också nya VR-simulatorer att i ännu högre grad att ersätta tidigare virtuella träningsmiljöer. Vi ser hur skärmar i VR-headsets närmar sig en visuell upplösning som blir tillräcklig för att det mänskliga ögat ska uppleva något som helt verkligt, vilket är en naturligt viktig milstolpe att passera.

Ögonspårning i VR

Ögonspårning, "Eye tracking", blir allt vanligare inom VR och har möjlighet att förbättra upplevelser rent visuellt med så kallad "Foveated rendering" där högupplöst material renderas där användaren tittar samt tillför ett mycket kraftigt verktyg för analys.

Genom att mjukvara får tillgång till användarens fokus kan träningsapplikationer bli intelligentare och både guida och analysera en användare genom en upplevelse.

Med VR kan kunden själv testa att isolera en vägg virtuellt som i exemplet nedan. Det här är en applikation för Parocs isoleringsprodukter.



XR kommer till nytta inom hållbarhet

Visualisering och simulering med digitala tvillingar ger företag ett verktyg för att nå sina hållbarhetsmål. Som t ex att minska resande och transport av produkter, att utbilda och underhålla verksamheter, vid kompetensöverföring, att mötas virtuellt samt att använda XR som kommunikationsverktyg. Inom alla dessa områden kan XR bli en möjliggörare för företagen att kunna leva upp till sina hållbarhetsmål.

Förstärkt verklighet för instruktioner, underhåll och felsökning

Förstärkt verklighet sett genom mobilkameran eller via glasögon överlagrar information på verkligheten med flera applikationsområden. Det kan öka produktivitet, minska fel och vara ett ovärderligt kommunikationsverktyg för t ex montörer, servicetekniker och vara ett verktyg vid inspektion.

Med förstärkt verklighet upplevd genom AR-glasögon behöver siktlinjen inte brytas för att söka information. Det är förmodligen den förbättring som är allra viktigast när man tittar på hur AR kan tillföra värde inom tillverkningsindustrin. Genom att information som till exempel instruktioner för montering, kan presenteras som ett lager över verkligheten kan fel som uppstår på grund av feltolkningar av instruktioner minimeras. Att få presentation visad direkt i synfältet innebär också en effektivisering. Det blir en tidsvinst som kan vara värdefull t ex när en montör eller servicetekniker inte behöver titta åt annat håll i instruktionsmanualen.

AR är också värdefullt som kommunikations- och säljverktyg där digitala tvillingar visualiseras i verklig miljö, detta sker normalt via mobiltelefon eller surfplatta.

Bublars erbjudande för företag och Virtual Training

Ökat fokus på Virtual Training

Mot bakgrund av utveckling, trender och mognad hos kunder kommer Virtuella träning att fortsätta utgöra ett av de mest prioriterade områdena framåt. Det är också inom detta område som en plattform för Virtual Training utvecklats. Plattformen har en ambitiös roadmap 2020 och kommer att utgöra navet i alla former av virtuella utbildningsprogram som Vobling utvecklar.

Den virtuella träningsplattformen - Virtual Training platform

Lärande är en upplevelse, allt annat är bara information. Virtuella träning har möjligheten att implementeras brett inom många branscher i närtid. Där kommer den träningsplattform som utvecklats inom affärsområdet att vidareutvecklas för att möta behoven samt följa de framsteg som görs inom ekosystemet av hårdvara.

Plattformen drifvar kundspecifika utbildningsprogram och även egna färdiga produkter som exempelvis "Fire Fighting Simulator" där VR-headset och den egna programvaran möjliggör för användarna att öva virtuellt i en simulerad miljö som replikerar det verkliga förloppet vid brand. Den första versionen av produkten har anpassats för brand i tåg miljö och det finns redan beställningar från både SJ och Vy. "Fire Fighting simulator" kommer nu att paketeras och produktifieras för vidare försäljning.

Utveckling 2019

Affärsområdet Work fick flera nya stora företagskunder under året samtidigt som merförsäljning till befintliga ökade.

Strategisk inriktning mot stora kunder

Arbetet har målmedvetet följt den strategiska inriktning som lades i början av 2019 där uppdrag för stora globala företag är prioriterade. Strategin har burit frukt under året då flera nya stora företag har blivit kunder.

Säljstöd, visualisering och instruktionsstöd

Ett flertal projekt har genomförts åt större kunder under 2019. En är Kalmar (Cargotec Sweden AB) där produktvisualisering med hjälp av AR har utvecklats för den globala trucktillverkaren. Ytterligare uppdrag har genomförts för Electrolux som är kopplade till produktdesign och eye-tracking i kombination med VR, sustainable design, där lösningen används för testgrupper i utvärderingen av konsumentprodukter. För Kungliga Operan i Stockholm pågår ett projekt för att utveckla presentationer av programutbud med hjälp av XR-teknologi. Avtalet med Operan är ett fyraårigt ramavtal. Ett avtal med SAAB för en träningsmodul inom sk flygande övervakning (airborne surveillance) slöts under året.

Produktstrategi och kundanpassade lösningar

Strategin framåt är att utveckla den virtuella träningsplattformen och drifva kundspecifika utbildningsprogram och även egna färdiga produkter. Produkterna kommer att paketeras och produktifieras för vidare försäljning, bl a via partners och återförsäljare.

Parallellt med plattforms- och produktstrategin drivs en XR-konsultaffär. Här utvecklas kundanpassade lösningar för virtuell träning, AR/3D/VR-applikationer för instruktioner, produktvisualisering och säljstöd eller "work for hire-projekt". Genom att samarbeta nära med kunderna kan affärsområdet utveckla XR-lösningar som ligger i framkant. Vissa lösningar kommer att kunna utvecklas till produkter och paketeras som ett produkterbjudande till en större kundgrupp.

Förstärkning av kompetens och säljkontor i Singapore

Ytterligare förstärkning av kompetens har gjorts under året och efter perioden fattades beslut om att expandera verksamheten i Asien och ett nytt säljkontor öppnas i Singapore under februari 2020. Avsikten är att kunna serva befintliga kunder bättre och samtidigt bredda kundbasen i Asien.

SHOP



I takt med att fler köp görs digitalt ställs högre krav på visuell produktinformation. AR ger möjlighet till den realism i produktvisualisering som kan bli avgörande för att skapa trygghet och leda till köp digitalt. De e-handlare som tillhandahåller tekniken skapar möjlighet för besökare att virtuellt se och prova produkter i dess naturliga miljö och sammanhang.

Realistisk visualisering kommer bli en konkurrensfördel

Tekniken mognar och användningen möjliggörs till stor del av Apples och Googles mjukvara samt de kameror som finns inbyggda i mobilen som läser av mobiltelefonens närhet och bygger en virtuell modell och förståelse för miljö och ljusförhållanden. Ett väl utvecklat stöd för AR i mobiltelefonen via webbläsare är också avgörande för att tillväxten ska ta fart. Detta sker nu successivt och konsumenter kommer alltmer förvänta sig att en realistisk visualisering kan presenteras av produkter inför köp. Redan idag är det självklart att kunna se bilder från flera vinklar och konfigurera produkter i färg, form och tillval online innan köpbeslut.

AR skapar en hållbar e-handel

En tredjedel av de produkter som beställs online idag returneras, ofta i samma onödigt sto-

ra förpackning. Ett betydligt mer hållbart sätt att handla är om storlek, passform och utseende kan utvärderas virtuellt före en beställning. Det är möjligt redan idag men e-handeln måste investera i stödet och mjukvaran finnas tillgänglig för konsument. Mobiltelefoner med fler kameror, infrarött seende och starkare beräkningskapacitet kommer att möjliggöra att produkter kan testas virtuellt till en mycket hög nivå av realism. Det kommer leda till färre returer och fler riktiga köp då precision i produktval blir större.

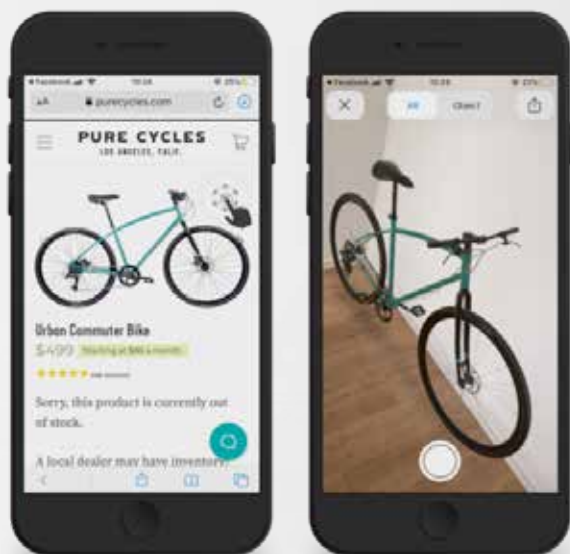
Andra exempel av produkter som vi kommer se mer av i AR är t ex armaturer, gardiner, köks- och badrumsinredning och vitvaror, kakel, golv och konfigurerbara möbler, även utemöbler och organiska trädgårdsrelaterade produkter såsom buskar, blommor, träd som kan visualiseras vid t ex design av en trädgård.

I framtiden kan konsumenten också känna på produkten

I framtiden kommer vi sannolikt även att virtuellt kunna känna på produkter. Upplevelsen av material är framförallt viktigt då vi handlar kläder eller andra textilier. Men trots att denna teknik ännu inte är tillgänglig idag kan den realistiska visuella representationen som åstadkoms genom AR, med ljussättning och skala i relation till den relevanta miljön och ett förstärkt budskap för produkten åstadkomma mer precisa val.

AR ger fler affärsmöjligheter

I den interaktiva upplevelsen som följer vad AR-visualisering tillför ingår, förutom att kunna granska en produkt från varje tänkbar vinkel inifrån eller utifrån, också konfiguration av produkten samt animationer och storytelling. Exem-



Överbrygg gapet mellan att handla på nätet och i butik. Kunderna kan prova och uppleva produkterna virtuellt på plats i hemmiljön genom att använda Sayduck Platform för 3D och AR.

pelvis kan ett hem eller kontor inredas virtuellt via AR, med material på golv, tak, väggar och belysning. AR kan tillämpas som ett planerings-verktyg för inredning. En möjlighet med AR är också att förstärka berättelsen av en produkts historia och specifikationer, även med ljud och video. Immersiv storytelling kan användas för att förstärka ett budskap runt och om produkten. Rörlig AR med animationer och berättande kommer att bli allt vanligare.

Produktutveckling får draghjälp av AR

Att virtuellt kunna prova produkter ger också tillgång till ökad information för analys av köpbeteenden. De interaktioner som görs med virtuella produkter kan framåt ge avgörande information om en produkts brister och tillföra värdefull återkoppling från konsumenterna redan innan genomförda köp. Det ger också möjlighet till produktförbättringar. AR-tekniken ger kunden möjlighet att granska detaljer på ett noggrannare sätt och kan därmed avslöja vilka delar i produkt som är mest intressanta att titta på för leverantören.

Stor potential med Virtual Try-Ons

För produkter som relaterar till saker som vi provar på oss själva talar man om Virtual Try-Ons. Detta kan vara till exempel kläder, skor, smycken, smink, glasögon, mössor, vantar och klockor. Detta är ett område i fokus med enorm potential. Virtuella provhytter flyttar in i våra mobiltelefoner och hem, och behovet av att fysiskt förflytta sig till en butik för att prova produkter minskar.

Bublars erbjudande för e-handel

Sayducks plattform

Sayducks plattform erbjuder en tjänst för företag som möjliggör visualisering av produktkatalogen i 3D och genom AR. Plattformen är skalbar, en SaaS lösning, och utveckling av plattformen sker löpande. Den blir ett verktyg för kunder att presentera sina produkter på ett realistiskt sätt, med verkliga dimensioner och i deras verkliga miljö. Produkter som har olika konfigurationer kan också konfigureras och kombineras i färg och form till oändliga alternativ, vilket möjliggör visualisering av slutkundens önskemål. Det ger större trygghet för konsumenten som kan se produkten virtuellt innan köpet.

En nyutvecklad funktion på Sayducks plattform - fotorealistic rendering - tillför kunder möjligheten att också få högupplösta kvalitativa bilder av sina produkter med realistisk ljussättning och skuggning. Bilder renderas på en server och användaren får inom en minut ett mail med en länk och tillgång till den högupplösta bilden som till exempel kan vändas på webb eller i tryckt material. Detta är ett bra exempel på hur en digital tvilling som tagits fram, det vill säga 3D-modellen av produkten i detta fall, skapar ett mervärde och kan användas på flera olika sätt för att spara både tid och pengar.

Utvecklingen 2019

Dotterbolaget Sayduck, som utgör affärsområdet Shop, förvärvades i juli 2019. Antalet 3D-visningar på plattformen ökade under fjärde kvartalet jämfört med fjärde kvartalet föregående år med ca 55 procent och uppgick till drygt 1,6 miljoner visningar.

Utveckling av produktplattformen

Sayducks plattform bygger på att erbjuda en SaaS tjänst. Plattformen utvecklas och förbättras kontinuerligt och flera betydande funktioner har introducerats under det senaste halvåret 2019 - en ny renderingsfunktion, stöd för fler 3D-format samt bättre kompressionsteknologier för 3D som effektiviserar dataöverföring generellt.

Nya kunder och utveckling av befintliga samarbeten

Under tiden efter förvärvet av bolaget i juli 2019 utvecklades flera nya kundsamarbeten. Ett av dem är Pixels, med huvudkontor i Santa Monica, Kalifornien, som erbjuder en digital marknadsplats för print-on-demand för konst, design och foto.

En fotorealistic renderingfunktion lanserades med Vallila Interior, ett ledande finskt textilföretag, som första kund. Vallila använder plattformen för bättre visualisering av sina produkter.

Shopify har valt Sayduck Platform för 3D-visualisering. på Shopifys e-handelsplattform som används av över en miljon företag. Bublar tillför både plattformen för visualisering och specialistkompetens till e-handelsplattformens kunder och partners. Samarbetet med Shopify är mycket värdefullt och bevisar att 3D-tekniken attraherar e-handeln och är en viktig förutsättning i köpbeslutet som efterfrågas alltmer.

Bygger för marknadens bästa plattform

Bublar är på väg att nå målsättningen att erbjuda den bästa plattformen på marknaden för att presentera produkter i 3D och AR. Nu blir fokus på tillväxt och att bli ett än mer datadrivet bolag, både avseende kundnytta och marknadsföring av Sayducks plattform. Affärsområdet har ytterligare förstärkt sina resurser inom 3D för att kunna hjälpa kunderna att snabbare ta tillvara möjligheterna av 3D- och AR-funktionaliteten på plattformen.

Mobilspelsgenren Real World Games har ytterligare etablerats med fler titlar som tagit allt större plats på scenen såsom Minecraft Earth, Harry Potter, Wizards Unite, Walking Dead Our world, Jurassic World Alive och Ghostbusters World.

Ett av de senaste lanseringarna av AR glasögon som är riktade till konsumentmarknaden kommer från Nreal.



Vi är övertygade om att Real World Games-genre kommer att växa ytterligare och förstärkas av teknikens mognad både inom mobilbaserad AR med framstegen inom Google ARCore, Apple ARKit samt den kommande vågen av AR-glasögon kopplade till mobila enheter som vi kommer att uppleva under de närmaste åren. De stora satsningar vi gjort på plattformen för platsbaserade mobilspel samt de två spelproduktionerna Otherworld Heroes samt Hello Kitty AR: Kawaii World kommer att möta en stor skara av spelare som attraheras av att spela platsbaserat.

Spelande med fysisk rörelse

Ett fysiskt aktivt spelande, drivet av speltillämpningar som förstärks av att kunna utforska i den verkliga världen är bevisat vara ett vinnande koncept.

Under decenniet kommer AR-glasögon att ta plats i samhället, eventuellt minska användandet av mobiltelefoner och surfplattor samt i kombination med 5G leda till att tyngre beräkningar, simulering och 3D-rendering sker på distans. Hårdvara som AR-glasögon blir allt lättare och bekvämare att bära. Producenter av AR-glasö-

gon tillverkar nu även linser för olika synfel på beställning vilket adresserar en av trösklarna för att användande av AR-glasögon ska ta fart och nå konsumentmarknaden brett.

I ett kortsiktigt perspektiv innebär den utveckling av AR-glasögon vi sett under 2019 och kommer att se under 2020 inte några större nya intäktsströmmar, men i ett längre perspektiv kommer framstegen med stor sannolikhet att påverka strategier och utveckling inom genren Real World Games och för mobila appar i allmänhet.

UNIQUE REAL-WORLD PLATFORM FOR MOBILE MMO-GAMES



Mapping System
Google Maps
/ Open Street Map



Social Interaction between
players. A real-time engine
for user-generated content
linked to physical places
around the world.



Large volumes of players
united in one shared
MMO-platform

Bublars erbjudande för spel och spelplattform

Bublars utvecklar speltitlar som bidrar till fysisk aktivitet kopplat till spelande, i kontrast till det stillasittande spelandet i soffan. Att integrera fysisk rörelse som del av upplevelsen är en av våra ledstjärnor. En ledstjärna som följs för att skapa värden i upplevelser för spelare och med tillförd nytta i samhället då vi bidrar till en aktiv livsstil.

Spelplattformen

Bublars molnbaserade mjukvaruplattform gör det möjligt att skapa spel som behöver processa stora volymer av datatrafik i realtid. Plattformen hanterar kommunikation såväl mellan användarna som med digitala objekt länkat till fysiska platser i verkligheten. Plattformen sparar tid i utvecklingen av egna spel och är dörröppnare till samarbeten med stora etablerade rättighetsägare världen över.

Det finns relativt få spel i marknaden som har den funktionalitet som vår spelplattform möjliggör. Bublars tekniska plattform ligger till grund för spelproduktioner inom platsbaserad AR, där många spelare delar en virtuell spelplan som ligger som ett lager över jordgloben.

Den tekniska utvecklingen för smartphones fortsätter med nya applikationer och funktioner som läggs till. I ett spelutvecklingsperspektiv betyder det nya möjligheter till spelupplevelser. Men det ställer också krav på spelutvecklaren att tekniskt kunna hantera att bygga in nya tekniker för mötet mellan den fysiska och den virtuella världen där mobiltelefoner får en allt bättre förståelse för den fysiska omvärlden. Bublars unika position är att både ha en hög teknisk kompetens och den kreativa förmågan som behövs för att utveckla spel som utnyttjar dessa nya möjligheter.

Plattformen och framstegen inom XR ger oss en unik möjlighet. I ett längre perspektiv öppnas möjligheter för spelupplevelser även i AR-glasögon som är på väg men inte har nått ut till konsumentmarknaden ännu.

Samarbetet med Sanrio i Japan ger Bublars värdefull erfarenhet av att jobba med en rättighetsägare med en globalt stark position. Erfarenheten av att jobba med välrenommerade företag som ställer höga krav ger oss trovärdighet i framtida diskussioner med andra rättighetsägare för nya projekt.



Utvecklingen 2019

Arbetet med att utveckla spelstudion och den tekniska plattformen fortsätter. Strategin baseras på våra fyra affärsmöjligheter; spelutveckling av egna free-to-play-titlar (t ex Otherworld Heroes); spelutveckling baserat på välkända varumärken/ IP:n (t ex Hello Kitty); spelutveckling baserat på uppdrag av globala förläggare samt spelutveckling i samarbete med andra spelstudios.

Under året inleddes samarbete med Google Maps för Hello Kitty-produktionen, vilket innebär att vi skapar en ännu bättre teknisk höjd för spelet samt får tillgång till deras erfarenhet från tidigare platsbaserade spel som Pokémon GO, Jurassic World: Alive och Walking Dead: Our World. Vidare har samarbetet med spelmotorn Unity fördjupats.

Otherworld Heroes

Otherworld Heroes är ett egenutvecklat platsbaserat MMO (massively multiplayer online) mobilspel som utspelar sig i en parallell värld med mystiska dimensioner och är världens första platsbaserade spel med multiplayer-funktionalitet där spelarna både ser och kan samarbeta med varandra på kartan.

Under april passerades en milstolpe i utvecklingen genom lanseringen av en stängd betaversion av spelet. Då testkördes tekniken skarpt för att få konkret, värdefull feedback och data från över 6 000 spelare från 70 länder med god feedback och bra KPI:er.

I februari öppnades det andra betatestet inför kommande lansering under 2020.

Hello Kitty AR: Kawaii World

Produktionen av det kartbaserade spelet Hello Kitty AR: Kawaii World har pågått i olika etapper, och med full styrka från april 2019 då resurser styrdes om från andra projekt. Spelstudion levererade en första spelbar version av spelet i juni som utvärderades internt. Efter det fortsatte utvecklingen baserat på den feedback som kom in för att arbeta vidare med att förbättra upplevelsen och spelkänslan.

SJ

EFFEKTIVARE SÄKERHETSUTBILDNING FÖR SJ GENOM VR

Utbildning och träning för en säker och trygg miljö för både medarbetare och kunder är vad många företag ser som en av de högst prioriterade uppgifterna. Utbildningen är ofta både tidskrävande och kostsam. SJ sökte ett effektivare sätt att utbilda sina medarbetare och fastnade för att träna sin personal med hjälp av den senaste tekniken inom Virtual Reality och Voblings kompetens inom Virtual Training.

Välutbildade och trygga medarbetare är avgörande för en smidig drift och för säkerhet ombord på SJs tåg. Traditionell utbildning är kostsam och kräver dessutom tillgängliga tåg som behöver tas ur drift från verksamheten. Det finns inte heller möjlighet att iscensätta verkliga scenarier fullt ut och förbereda medarbetarna på dessa. Det finns också en begränsning när det gäller antalet personer som kan utbildas samtidigt.

”Med hjälp av VR är virtuella tåg nu tillgängliga för träning, när som helst och i stort sett var som helst. Med tiden kommer detta att förändra hur vi tränar vår personal på ett ge-

Om SJ

SJ är ett svenskt reseföretag, grundat 1856, som erbjuder hållbara tågresor i egen regi samt på uppdrag av nationella och regionala trafikmyndigheter. Koncernen hade 4 600 medarbetare och en omsättning på cirka 8,6 miljarder kronor under 2019. Som marknadsledande tågoperatör knyter SJ ihop Sverige, liksom Skandinavien, huvudstäder Stockholm, Köpenhamn och Oslo.



“Med hjälp av VR är virtuella tåg nu tillgängliga för träning, när som helst och i stort sett var som helst.”

ARON WAHLBERG, AFFÄRSUTVECKLINGSCHEF PÅ SJ

nomgripande sätt”, säger Aron Wahlberg, affärsutvecklingschef på SJ. “VR-tekniken förbättrar inläringen och kommer att förbättra effektiviteten i utbildningen”, avslutar Aron.

3 000 medarbetare har tränat med VR under 2019

SJ har rullat ut utbildningen till 17 olika knutpunkter i Sverige och under 2019 genomgick fler än 3 000 lokförare och tågvårdar VR-utbildningen. Under 2020 fortsätter SJ utbildningen.

VR revolutionerar träningen

Många situationer som SJs medarbetare kan befinna sig i kräver träning; till exempel att driva en komplicerad rullstolslyft, att hantera en dörr som fastnat eller att ansluta högspänningskablar i depån. Vissa scenarier, till exempel en brand, kan vara svåra att simulera på traditionella sätt. Det är här Voblings VR-kompetens kommer in. Vobling arbetar tillsammans med SJ för att designa och utveckla VR-utbildningsmoduler som gör det möjligt att använda virtuella – men realistiska – tåg för olika arbetsmoment, incidenter och även nödsituationer.

Headset med “eye tracking”

För utbildningen samarbetar Vobling med HTC och hårdvaran VIVE Pro Eye, ett headset som gör det möjligt att integrera eye-tracking i utbildningsmodulerna. Därigenom kombineras branschens mest avancerade visuella- och ljudfunktioner i en enda hårdvarulösning som lämpar sig väl för utbildningslösningar.

VR sparar både tid och pengar samtidigt som utbildningskvaliteten höjs

Genom att inte behöva ta tågset ur drift och skicka iväg medarbetare på utbildning på annan ort blir utbildningen både mer tids- och kostnadseffektiv. Utbildningskvaliteten blir också högre då alla moment kan tränas på ett mer realistiskt sätt, och upprepas tills de behärskas. Det ger också möjlighet till att snabbare träna fler personer.

Nya sätt att träna utmanar befintliga vanor - viktigt med bevis på värde och kulturell förändring

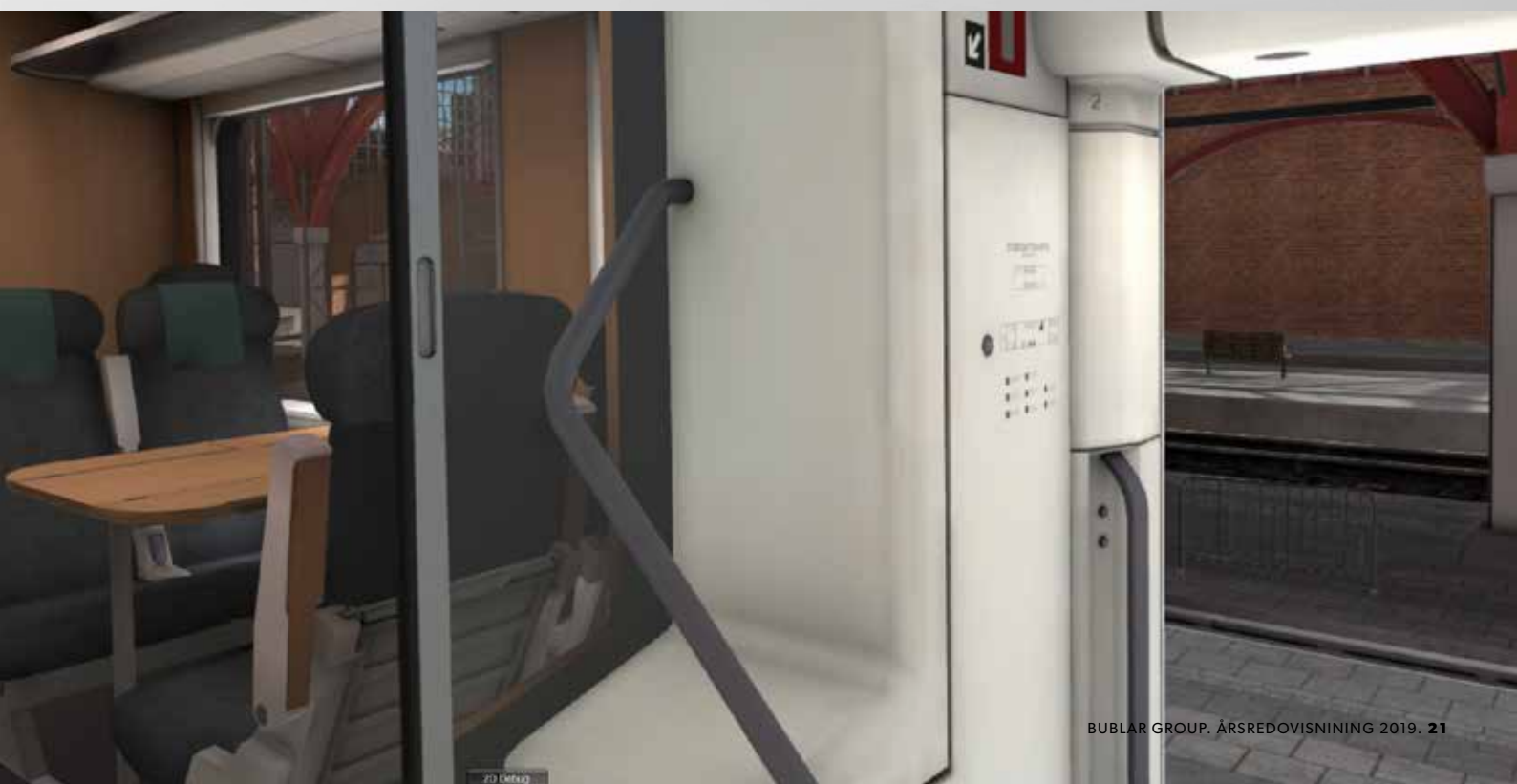
Med all ny teknik följer nya sätt att jobba och invanda sätt att arbeta ställs på ända. SJ är inte ett undantag. Vissa medarbetare tyckte inte

att de hade tillräckligt teknisk kunskap, medan andra hade förutfattade meningar om VR i allmänhet.

Det gällde att kunna presentera värdet och möjligheterna konkret för SJ. Vobling tog därför fram en pilot för att visualisera lösningen som SJ skulle kunna testa.

Demon vann ledningens förtroende kring kvalitet och upplevelse och SJ valde då en VR-utbildning för en av sina tågtyper.

För att arbeta med den kulturella förändringen som behövdes för att få medarbetarna med på det nya “tåget” arbetade SJ med att engagera ett ambassadörsnätverk internt som var med redan prototypstadiet. Satsning på “gamifiering” av utbildningen och en separat VR-onboardingmodul har ytterligare bidragit till en positiv attitydförändring. Medarbetarna upplever nu utbildningen både intuitiv och enkel att använda. Uppfattningen om VR-utbildningen är nu generellt mycket positiv hos SJs medarbetare och de har kommit med flera nya idéer för att ta VR-träningen till nästa nivå.



Kalmar

TA MED GAFFELTRUCKEN MED HJÄLP AV AR

Gaffeltruckar är inte så lättflyttade och möjligheterna att visa potentialen för dessa är begränsade vid presentationer hos kund. Genom visualiserings-tekniken inom Augmented Reality är det nu möjligt att visa gaffeltruckens funktionalitet utan att vara beroende av den fysiska produkten.

“AR-tekniken bidrar till att kunden får ökad förståelse för produkten och är en viktig del i försäljningsprocessen”

– ALEXANDER ENGSUND,
DIGITAL BUSINESS DEVELOPER PÅ KALMAR.

Kalmar erbjuder lösningar och tjänster för lasthantering i hamnar, terminaler, distributionscentraler och tung industri. Det handlar om komplex och utrymmeskrävande utrustning.

“I en värld av tunga maskiner och komplexa lösningar är möjligheten att visualisera våra lösningar hos kund en enorm fördel - i allmänhet för oss men i synnerhet för våra kunder. Ett tryggt beslutsfattande är avgörande för vår verksamhet.”, säger Rebecca Nielsen, Marketing Manager, Forklifts.

Genom AR-tekniken kan gaffeltrucken enkelt tas med till kund för demonstration istället för att kunden ska komma till Kalmar. Digitalisering och visualisering tillför nytta och förenklar informationen i kundmöten. Vobling arbetar med denna och andra XR-lösningar mot företagsmarknaden.

“AR-tekniken bidrar till att kunden får ökad förståelse för produkten och är en viktig del i försäljningsprocessen”, säger Alexander Englund, Digital Business Developer på Kalmar.

Under 2020 genomförs tester med den nya AR-lösningen som kommer ligga till grund för fortsatta samarbeten inom detta och andra områden. Kalmar bedriver själva forskning och utveckling med hjälp av VR och AR, bland

annat inom området simulatorer. Alexander Englund, ansvarig för denna del av innovation på Kalmar i Sverige påtalar vikten av långsiktiga relationer inom forskning och utveckling.

“Det är värdefullt att ha ett längre perspektiv på samarbete kring utveckling av nya tekniker. Det är något som jag uppskattar med samarbetet”, fortsätter Alexander Englund.

Att använda den mobila AR-tekniken för visualiserings- och säljstöd är en intressant tillämpning av Bublär-gruppens erbjudande som har stor potential att kunna skalas upp.

Om Kalmar

Kalmar, en del av Cargotec, tillhandahåller lösningar och tjänster för lasthantering i hamnar, terminaler, distributionscentraler och tung industri. Kalmar är ledande inom terminalautomatisering och energieffektiv containerhantering. Var fjärde containerrörelse runt om i världen hanteras av en lösning som Kalmar tillhandahåller. I slutet av 2019 hade Kalmar fler än 5700 anställda i 30 länder. Cargotec är börsnoterat på Helsingforsbörsen och försäljningen uppgick till cirka 3,7 miljarder Euro år 2019.



VY

VIRTUAL REALITY BLIR VERKLIGHET FÖR NORGES STÖRSTA TÅGOPERATÖR

En ny VR-baserad simulator för brandsläckning utvecklas för norska transportgruppen Vy. Med simulatoren elimineras onödiga risker för både medarbetare och instruktörer samtidigt som den kan möjliggöra scenarier som annars skulle vara omöjliga att reproducera i verkligheten.

”Det här blir ett nytt och kraftfullt redskap för vårt omfattande träningsprogram inom Vy”

OLE JOHNNY HAUGEN,
HEAD OF EDUCATION PÅ VY KOMPETANSESENTER

Vobling har de senaste åren utvecklat flertalet VR-applikationer inom visuell träning och utbildning. VR-simulering är mycket användbar för denna typ av träning på flera olika sätt. Den ger möjlighet att träna i en trygg och säker miljö. Det finns inga riktiga flammor eller rök

som kan skada de som utbildas. Det ger också möjlighet att träna i en simulering som är så nära verkligheten som möjligt.

”Med VR-tekniken kan vi träna

vår personal på ett säkert och skalbart sätt. I denna VR-applikation används objektigenkänning och genom att replikera eld- och rökspredning, syretillgång och temperatur, kan vi öva i en så realistisk träningsmiljö som möjligt. Det här blir ett nytt och kraftfullt redskap för vårt omfattande träningsprogram inom Vy.”, säger Ole Johnny Haugen, Head of Education på Vy Kompetansesenter.

VR-tekniken innebär också kostnads- och miljöfördelar. Vy behöver bara 6 X 6 meters utrymme för VR-träning, jämfört med en hel tågagn vid traditionell träning, och det blir ingen kostnad för avfallshantering. Ingen rök eller gaser släpps ut i atmosfären och det blir inget pulver eller kemiskt avfall som behöver hanteras. Det är en stor miljöfördel.

Om virtuell utbildning integreras i befintliga utbildningsprogram finns möjlighet för företag att höja utbildningskvaliteten, bli mer hållbara, förbättra säkerheten, spara kostnader och stärka företagets employer branding och retention.



Om Vy

Vy Group AS, tidigare NSB, är en norsk transportkoncern verksam med persontrafik med tåg och buss i Norge och Sverige. Koncernen ägs av den norska staten genom Samferdselsdepartementet. Koncernen äger även godstågsoperatören Cargonet. Vy är Norges största tågbolag för inrikes passagerartrafik.

pixels.com

TA HEM VÄRLDENS STÖRSTA DIGITALA MARKNAD FÖR KONST

KUNDCASE
SHOP

Med den senaste AR-tekniken kan kunden nu visualisera och prova den designade produkten innan köpet med hjälp av sina mobila enheter i sitt hem. Pixels.com, som erbjuder en digital marknadsplats för print-on-demand för konst, design och foto, har gjort sina produkter tillgängliga i 3D och AR-format med hjälp av Sayducks XR-plattform.

AR inom online retail har stor potential och Pixels.com är tidigt ute med att nyttja potentialen i den nya tekniken.

"3D och AR revolutionerar visningen av produkter inom online retail. Möjligheten för kunden att uppleva våra produkter i sitt hem, innan köpet, höjer shoppingupplevelsen och sannolikheten för att handla. Vi är mycket imponerade av Sayducks tekniska förmåga – att göra hela vår katalog tillgänglig i 3D och AR i princip över natten", säger Sean Broihier, VD och medgrundare av Pixels.com.

Med Sayducks lösning tar Apples populära "AR Quick Look"-funktion ett kliv framåt genom att 3D-filer skapas i realtid istället för att i förväg generera varje produktvariant som en enskild AR-fil.

"I dialog med Apple har vi utvecklat en lösning för att dynamiskt skapa miljontals 3D-objekt i realtid. Vi ser fram emot att implementera den nya funktionen tillsammans med Pixels.com, det ledande företaget inom print-on-demand. Med Sayducks lösning kan Pixels.com presentera sitt stora produktsortiment i 3D och förstärkt verklighet, AR", säger Niklas Slotte, VD på Sayduck.

"Vi är mycket imponerade av Sayducks tekniska förmåga – att göra hela vår katalog tillgänglig i 3D och AR i princip över natten"

SEAN BROIHIER, VD OCH MEDGRUNDARE AV PIXELS.COM

Om Pixels.com

Pixels är den världens största digitala marknadsplats för konst. Pixels har hjälpt konstnärer att sälja tavlor, posters, heminredning, kläder och andra produkter sedan 2006 och är hem för konstnärer, fotografer, grafiska designers, illustratörer och ikoniska varumärken.

Mer än 100 000 konstnärer och fotografer erbjuder för närvarande 10 miljoner bilder på pixels.com.

Pixels plattform serverar också webbplatser som till exempel photos.com och Condé Nast Store, och genererar över 60 miljoner webbplatsbesök per dag. Pixels.com har huvudkontor i Santa Monica, Kalifornien.

Crua Outdoor

SÄTT UPP TÄLTET I DITT VARDAGSRUM

Det finns många företag som arbetar med 3D och AR men det är flera faktorer som ska stämma vid val av lösning och leverantör. Crua Outdoors, som utvecklar tekniskt avancerade, isolerade tält för friluftsmarknaden, hade själva brainstormat idéer kring hur kundrelationen kan bli mer effektiv och hur det går överraska en kund på rätt sätt innan de stötte på Sayduck.

Det fanns flera anledningar till att Crua Outdoors fastnade för Sayducks lösningar. Allra viktigast var kvalitén på modellerna, men också ett konkurrenskraftigt pris.

“Vi utvärderade ett antal företag innan valet föll på Sayduck. Vi hade uppmärksammat att Sayducks plattform omfattar AR och efter en kontakt och ett lyckat test, där vi upplevde att Sayducks team var mycket kunnigt och hade känsla för detaljer, bestämde vi oss för att gå med deras lösning”, säger Hans Moolman, Software Developer på Crua Outdoors.

Crua Outdoors ser att de kan använda XR-teknologin för att hjälpa kunderna i deras köp. Som de flesta andra företag har Crua Outdoors investerat i högkvalitativt foto- och videoinnehåll, men det var ändå var det inte tillräckligt för att nå ut.

“Vi ville att användarna skulle få en känsla av skala och kvalitet på våra produkter, trots att de handlar online. Med Sayducks 3D- och AR-lösning kan vi erbjuda det”, fortsätter Hans.

Om Crua Outdoors

Crua Outdoors utvecklar tekniskt avancerade, patentsökta isolerade tält & hängmattor för friluftsmarknaden. Produkten är en mycket välkonstruerad och isolerad miljö som skyddar från – sol, regn, vind och snö. Isoleringen innebär också att tälten kan bli mörkare och tystare inuti vid behov. Crua Outdoors arbetar bland annat med partners som Yeti, Upscape, Oru Kayak och Klarna.

Kunden kan ta aktiv del av upplevelsen

Sayduck skapade en “proof of Concept app” åt Crua Outdoors där användaren själv kan ta del av upplevelsen. Kunden kan gå runt tälten, utforska detaljerna och till och med klättra “in” i tälten. “WOW” var det ord som kom spontant från användarna av appen. När det gäller timing av implementeringen av appen så kunde den inte ha varit mer perfekt då Shopify i nära anslutning lanserade sin AR-lösning.

Från den första introduktionen, rätt genom produktion och leverans upplevde Crua Outdoors att de blev väl omhändertagna av teamet på Sayduck.

“Vi upplevde att Sayducks team var extremt lyhört, kunnigt, professionellt och tillmötesgående. Kvaliteten på deras produkter är oöverträffad och deras känsla för detaljer har överraskat oss varje dag”, säger Hans.

3D och AR - affärskritiskt för e-handelsföretag

Crua Outdoors är övertygade om att 3D- och AR-lösningar är ett måste för alla företag inom e-handel i framtiden. Att kunna ha en 3D-modell av en produkt, där det går att snurra runt, zooma in och se från alla vinklar, tillför en ny och rolig dimension till användarens upplevelse och ökar sannolikheten att den egna produkten väljs före konkurrentens. AR tar detta till nästa nivå. Kunderna kan se och visualisera produkten i ett fysiskt utrymme, och även krypa inuti dem som i Crua Outdoors fall.

“För vår möjlighet till ökad försäljning är det ovärderligt att kunna utforska produkterna i en förstärkt verklighet eftersom storleken på våra produkter gör det svårt för oss att ha dem i en butik eller showroom. Med AR kan

kunderna sätta upp tältet i sitt vardagsrum eller trädgård och omedelbart få en känsla hur det kommer se ut och fungera i verkligheten. Vem behöver en fysisk butik när du har AR?”, avslutar Hans.

Positivt för försäljningen

Crua Outdoors lanserade visualiseringslösningen tillsammans med en förnyad webbplats under hösten 2019, vilket har gett en direkt utväxling på produktsidorna. Kunderna spenderar längre tid på sidorna och analyserna visar en topp i engagemanget med vår 3D och AR erfarenhet.

A woman with short blonde hair, wearing a black long-sleeved shirt with a graphic and black jeans, stands holding a silver tablet. The background is a white space with black line-art trees. In the foreground, there is a green and black tent with an orange 'crua OUTDOORS' logo. The text is in a blue, italicized font.

“Vi upplevde att Sayducks team var extremt lyhört, kunnigt, professionellt och tillmötesgående. Kvaliteten på deras produkter är oöverträffad och deras känsla för detaljer har överraskat oss varje dag”

– HANS MOOLMAN, SOFTWARE DEVELOPER, CRUA OUTDOOR

KUNDCASE
WORK

Kungliga Operan

XR ÖPPNAR FÖR FLER ATT UPPLEVA OPERA

Om Kungliga Operan

Kungliga Operan är Sveriges nationalscen för opera och balett och grundades av Gustav III 1773. Varje år presenterar Kungliga Operan ett stort antal produktioner, alltifrån helt nyskrivna verk till klassisk repertoar. Kungliga Operan värnar om kulturarvet samtidigt som man vill tänja på gränser. Allt i tre huvudområden; opera och balett/dans samt verksamhet för barn och unga. Läs mer på www.operan.se

Opera betraktas av många som en mer svårtillgänglig konstform. Med XR-teknologi öppnas nya möjligheter att ta del av operans föreställningar, både för redan "frälsta" och helt ny publik. Kungliga Operan är tidigt ute med att börja använda den nya teknologin.



*“Vi söker ständigt efter nya sätt att engagera vår publik.
Vår scenkonst är perfekt för immersive media.”*

– CATARINA FALKENHAV, DIRECTOR OF COMMUNICATIONS, KUNGLIGA OPERAN

Vobling har fått förtroendet att under fyra år utveckla XR-lösningar tillsammans med Kungliga Operan AB, en av Sveriges mest ansedda nationalscener. Kungliga Operan ställer höga krav på teknisk kompetens, kreativ höjd och att uppdragsgivaren har stor förståelse för den verksamhet som bedrivs. Dessa faktorer spelade stor roll vid upphandlingen enligt Kungliga Operan.

“Vi söker ständigt efter nya sätt att engagera vår publik. Vår scenkonst är perfekt för immersive media. Vi kan använda både det visuella och det musikaliska för att interagera med nya

besökare”, säger Catarina Falkenhav, Director of Communications för Kungliga Operan.

Med XR-teknologin kan Operan öppna upp för en yngre publik, men också öka tillgängligheten för dem som i vanliga fall inte skulle välja ett operabesök.

AR lyfter Säsongsprogrammet för 2020/2021

Det första uppdraget är att skapa innehållet och producera Säsongsprogrammet 2020/2021.

Uppmärksammade av Forbes

Det ansedda magasinet Forbes har uppmärksammat Kungliga Operan i samband med en samlingsartikel om andra operahus världen över, tex Londons Operahus, Operan i Colorado, Welch National Opera och Finska Nationaloperan, som också har tagit till sig den nya teknologin.



Hello Kitty AR Kawaii: World

SNART KOMMER 5 MILJARD
I 160 LÄNDER KUNNA SPELA

Det är stor aktivitet och engagemang i forum och sociala kanaler kring det kommande mobilspelet Hello Kitty AR: Kawaii World.

Trailern har fått ett positivt mottagande och nådde i februari 2,8 miljoner visningar i olika sociala mediakanaler.

Under november 2019 öppnade möjligheten att förhandsregistrera sig för Hello Kitty-spelet då landningssida och trailer lanserades. I samband med detta inleddes samarbete med Amazon Game Tech för att bredda marknadsföringen.

Fans och spelare som har förhandsregistrerat sig kommer att vara pionjärer. De kommer bli de första som har möjligheten att spela mobilspelet med Hello Kitty och hennes vänner genom att delta i kommande soft-launches av spelet. Under perioden fram till lansering kommer de att kunna ta del av spelnyheter, tävlingar och andra aktiviteter.

Spelet kommer att testas på strategiskt utvalda geografiska marknader under första halvåret 2020 med målsättningen att lansera under sommaren 2020.

Google och Amazon som samarbetspartners

Under utvecklingen av spelet har Bublars knutit till sig flera samarbetspartners, däribland, Google Maps Platform, som ger tillgång till den mest framstående karttjänsten i världen. Byggnader, vägar och parker kommer i spelet att omvandlas till en Kawaii-värld för Hello Kitty och hennes vänner baserat på Google Maps Platform integrerat med Bublars egen XR plattform.

“Genom att använda Google Maps Platform kan vi optimera Hello Kitty-spelet för besöksstata platser som torg, parker och kommersiellt viktiga lägen världen över”, förklarar Victor Hattenbach, som leder Bublars spelstudio Virtual Brains.

Egen spelplattform

Spelindustrin står inför en spännande utveckling. Smarta mobiltelefoner, big data och maskininlärning har tagit kartor från platta 2D-bilder till fantasifulla och levande 3D-modeller av världen. Hello Kitty AR: Kawaii World baseras på spelmotorn Unity i kombination med Bublars egna spelplattform.

En annan samarbetspartner är Amazon Game Tech där vi har möjlighet att nå ut i deras kanaler och ta del av deras molninfrastruktur.

Bublars teknologiplattform är byggd för att hantera stora användarvolymmer där användarna i realtid skapar och interagerar med data kopplat till fysiska platser i verkligheten. Genom att Bublars spelplattform integreras med Google Maps Platform skapas ännu bättre spelupplevelser där den verkliga världen utgör spelplanen.

Om Sanrio

Sanrio är det globala livsstilsvarumärke som är mest känt för popikonen Hello Kitty. Det är hem för många älskvärda karaktärer inklusive Gudetama, Chococat, My Melody, Bad Badtz-Maru och Kerokerokeroppi. Sanrio grundades på filosofin “Small Gift, Big Smile” -även en liten gåva kan ge lycka och vänskap till människor i alla åldrar. Sedan 1960 har denna filosofi varit inspiration för det breda spektrum av unika produkter och upplevelser som erbjuds av företaget. Idag finns mer än 50 000 Hello Kitty-brandade produkter i 130 länder. Sanrio har dessutom två temaparker i Japan; Sanrio Puroland och Harmonyland. De har även licensiering av Sanrio karaktärer för nöjesparker internationellt, inklusive i Kina.

Distributionsrättigheter i 160 länder

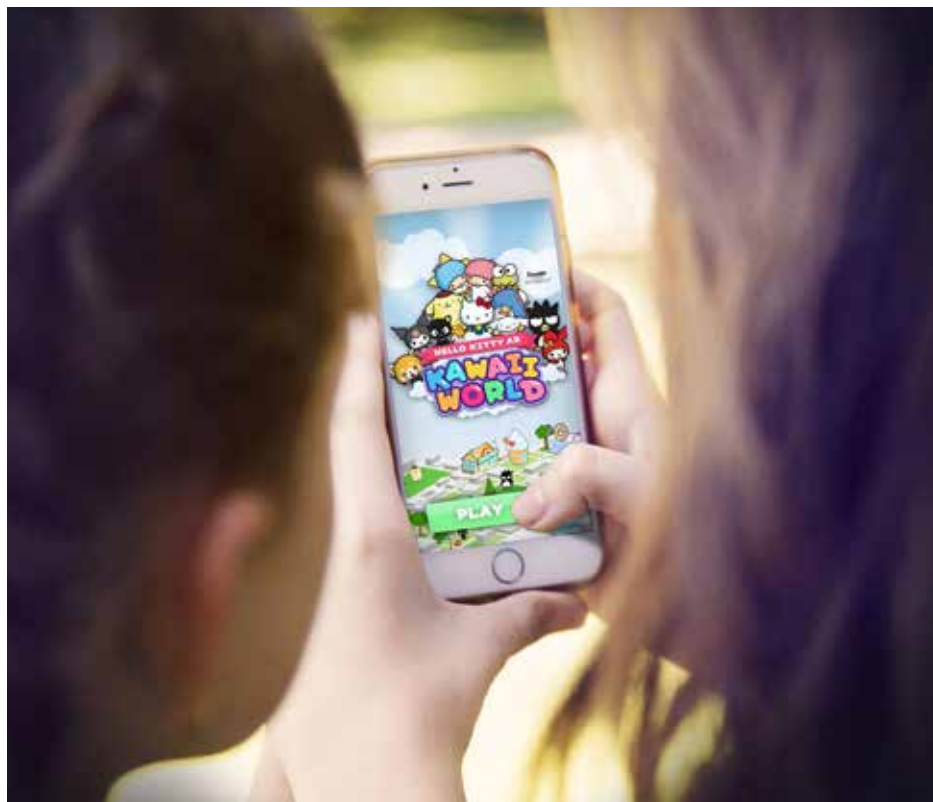
Bublars har med japanska Sanrio säkerställt rättigheter att distribuera spelet i fler än 160 länder till cirka 5 miljarder människor. Den berömda Hello Kitty-karakteren, som grundades av japanska Sanrio, är ett av världens största mediafranchise. Licensrättigheter finns för Europa, Mellanöstern, Afrika (EMEA), Indien, Ryssland, Nya Zeeland, Australien, Japan, Sydkorea, Hongkong, Taiwan samt Sydostasien och Sydamerika.

“Sedan debuten i Japan 1974 har Hello Kitty inspirerat generationer runt om i världen med sitt positiva budskap om vänskap och vänlighet. Med detta spel från Bublars kan hennes dedikerade fans spela med henne och Sanrios karaktärer på sina mobiltelefoner var de än är i världen i en mixad verklighet. Vi är glada att fortsätta att dela glädjen i Hello Kitty och Kawaii-livsstilen”, säger Jiro Kishimura, VD, Sanrio Co Ltd.

ER MÄNNISKOR A HELLO KITTY.

"Sedan debuten i Japan 1974 har Hello Kitty inspirerat generationer runt om i världen med sitt positiva budskap om vänskap och vänlighet. Med spelet från Bublär kan hennes dedikerade fans spela med henne och Sanrios karaktärer på sina mobiltelefoner var de än är i världen."

JIRO KISHIMURA, VD, SANRIO CO LTD.



Otherworld Heroes

VÄRLDENS FÖRSTA PLATSBASERADE MMORPG

Otherworld Heroes är ett egenutvecklat platsbaserat MMO (massively multiplayer online) mobilspel som utspelar sig i en parallell värld med mystiska dimensioner och ett av världens första platsbaserade spel med multiplayer-funktionalitet där spelarna både ser och kan samarbeta med varandra på kartan.

Spelet har under våren 2019 betatestats av cirka 6 000 spelare i 70 länder med god feedback och bra KPI:er. Otherworld Heroes trailer har även fått bra genomslag i sociala medier.

Vidareutveckling av spelet har pågått sedan dess och under fjärde kvartalet slutfördes de sista stora byggstenarna till de funktioner som ligger till grund för förbättringarna som utgör det spel som nu under Q1 2020 ska speltestas ytterligare i en stängd beta innan det är dags att lansera spelet enligt plan under 2020.

I mitten av februari öppnades det andra betatestet.

”En mycket viktig del i utvecklingen av Otherworld Heroes har varit att arbeta med den feedback vi fick från den stängda betaversion som utvärderades under andra kvartalet 2019. Tack vare den har vi bland annat vidareutvecklat lagspels-funktionaliteten och flera världar i spelet”, säger Wictor Hattenbach Game Studio Director.

Den nya betaversionen inkluderar uppdrag, fiender, resurser för att föra spelarna vidare i sina äventyr genom flera världar i spelet (s k Dimensions), jämfört med den första stängda betaversionen där spelarna endast fick uppleva den första Dimensionen.

Nya funktioner är tillagda där spelare i lag kan ta sig an olika utmaningar. Spelet har även stöd för nya sociala funktioner såsom Clans, ofta benämnd som ”guild” i andra spel, där spelarna kan bilda gemensamma lag och där hela klanen måste bekämpa fienden, samla ihop resurser och lösa uppdrag för att kunna låsa upp unika belöningar.

”Vi startade den här resan med en dröm att bygga ett fantastiskt och innovativt platsbaserat spel som ska hamna i en sweet spot i de bästa av världar från World of Warcraft och Pokémon GO. Tack vare teamets hårda arbete och magiskt värdefull feedback från våra spelare från första testperioden, har vi lyckats skapa världens första, och största, platsbaserade MMORPG där hela planeten utgör spelplanen”

WICTOR HATTENBACH, GAME STUDIO DIRECTOR, BUBLAR GROUP.



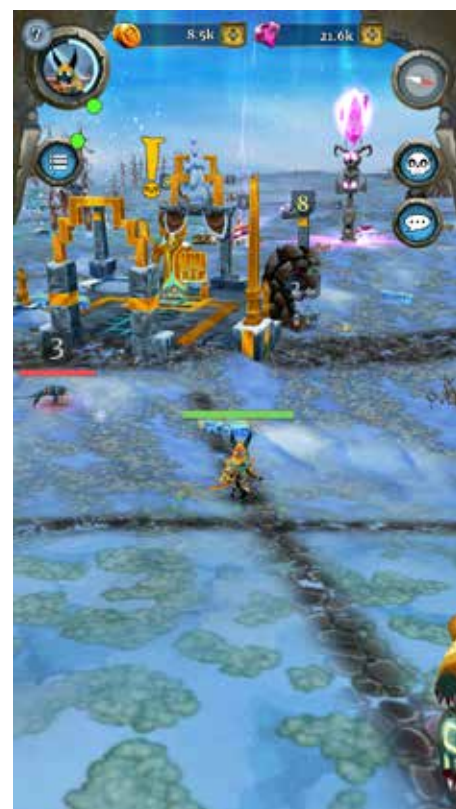
I mitten av februari 2020 öppnade det andra betatestet inför kommande lansering av Otherworld Heroes senare under året.



Location-Based MMORPG - Spela med dina vänner i detta magiska platsbaserade äventyr! Utforska den verkliga världen tillsammans med spelvärlden.



Real-Time Multiplayer Combat - Bli en hjälte genom att bekämpa onda monster tillsammans med dina vänner och team.



Explore Your Surroundings - Upptäck mystiska platser (POIs) som Mission Hubs och Portals som tar dig längre och djupare in i flera världar (Dimensions).



Samhället står inför stora utmaningar när det gäller att ställa om till att bli mer hållbart. Olika typer av ny teknologi, ändrade arbetssätt och beteenden kan bidra i omställningen kring ett mer hållbart samhälle. Bublar Groups verksamhet kan bidra proaktivt och positivt på den resan.

Hållbarhet inkluderar både ett miljömässigt, socialt och ekonomiskt perspektiv vilket Bublar förhåller sig till. Bublar kan bidra dels genom sin egen verksamhet, dels genom de lösningar och tjänster som levereras till kunder och konsumenter. Bublar Group har en Hållbarhetspolicy som är vägledande i arbetet.

Bublars bidrag till FNs hållbarhetsmål

Bublar följer FN:s Global Compact och de 10 principerna, Agenda 2030 och FN:s mål för hållbar utveckling.

Vår Corporate Responsibility tar utgångspunkt i FNs vägledande principer och mål och Agenda 2030.

Vi arbetar med ansvarsfullt företagande och har valt ut 6 av FNs mål där vi genom vår verksamhet kan bidra.



MÅL 3 - GOD HÄLSA OCH VÄLBEFINNANDE

Bublar arbetar aktivt med att skapa trivsel och främja hälsa för medarbetarna. I de spel som utvecklas ges också möjlighet för rörlighet och social interaktion.



MÅL 8 - ANSTÄNDIGA ARBETSVILLKOR

Bublar följer gällande lagstiftning på sina lokala marknader och erbjuder konkurrenskraftiga villkor.



MÅL 9 - HÅLLBAR INDUSTRI

Genom de produkt erbjudanden och skräddarsydda lösningar som Bublar erbjuder mot globala industriföretag finns stora möjligheter att hjälpa kunder att uppnå sina hållbarhetsmål genom ökad effektivitet och kostnadsbesparing.



MÅL 10 - MINSKAD OJÄMLIKHET

Bublar har en jämställdhetspolicy som slår fast alla individers lika värde. Företaget arbetar också aktivt med att attrahera fler kvinnor till verksamheten.



MÅL 12 - HÅLLBAR KONSUMTION OCH PRODUKTION

Affärsområdet Shop med Sayduck Plattform är Bublars erbjudande till e-handelsmarknaden. Här kan vi bidra stort till minskade återköp, returer och transporter genom att produkten kan visualiseras och provas eller placeras virtuell i konsumentens miljö före köp.



MÅL 13 - BEKÄMPA KLIMATFÖRÄNDRINGARNA

De interna åtgärderna i form av upphandling av el, användning av smarta lösningar för att reducera elanvändningen, principen att i första hand mötas digitalt tillsammans med Bublars olika erbjudanden bidrar positivt att reducera klimatavtrycket.

VÅRA VÄRDERINGAR

Bidrag i egen verksamhet

I den egna verksamheten arbetar Bublar och dotterbolagen med ett antal aktiviteter för att bidra i hållbarhetsarbetet. Vi har verksamhet i flera länder och prioriterar digitala möten via video eller telefon och reser endast när det finns behov att träffas fysiskt. Vi arbetar helt och hållet med elektroniska fakturor och arbetar huvudsakligen med elektroniska dokument för att undvika onödiga utskrifter. Vi har upphandlat 100% vattenkraft för vår elanvändning och har en funktion där elen automatiskt stängs av när den sista medarbetaren lämnar huvudkontoret efter dagens slut.

Då utvecklingsverksamheten av spel och företagslösningar kräver en stor del dedikerad tid vid datorn för medarbetarna finns hög- och sänkbara skrivbord som standard för samtliga medarbetare och arbetet avbryts för gemensam yoga och stretch vid flera tillfällen varje dag.

I koncernen uppmuntras träning och rörelse och det finns friskvårdsbidrag eller upphandlade träningsavtal som ger rabatt på träningsanläggningar.

Bublars bidrag genom kundlösningar

Den verksamhet som Bublar arbetar med ger flera förutsättningar att bidra till hållbarhet genom utveckling av produkter till konsument- och företagsmarknaden. Den egenutvecklade spelplattformen tillsammans med de kommande mobilspelen ger både möjlighet till rörelse och social interaktion genom kopplingen till kartan och verkligheten.

På företagssidan ger VR- och AR-lösningarna avseende träning, presentationer, visualisering och instruktioner stora möjligheter för företagen att minska returer, transporter och resurser.

I Bublar följer vi vår Code of Conduct och har nyligen arbetat fram nya värderingar som grund i det dagliga arbetet. Värderingarna kommer att implementeras under 2020. Ytterligare riktlinjer finns i våra policies som omfattar hälsa och säkerhet, jämställdhet och alkohol- och droger.

Idag är vi totalt ca 60 medarbetare i gruppen varav 20% är kvinnor. Ambitionen är att rekrytera fler kvinnor till företaget. Vi arbetar kontinuerligt med feedback och utvecklingssamtal.

CURIOUS

Vi ser möjligheter och har en ständig törst för mer kunskap. När vi är nyfikna strävar vi efter att växa. Nyfikenhet hjälper oss att ständigt förbättra oss så att vi visar vägen tillsammans med våra kunder. Vi är nyfikna varje dag, för att ligga i framkant med ny teknologi och utvecklingen av plattformar.

GUTSY

Vi säger ja till utmaningar. Vi vågar föreslå nya lösningar och utmana befintliga sanningar. Vi vågar tro på vår egen förmåga och tar eget initiativ till att driva och utveckla oss själva och verksamheten.

COLLABORATION

Vi är alla Bublar Group. Vi värdesätter olika kompetenser och sätt att närma oss problemlösning. Vi lyssnar på varandras åsikter och är öppna för andra perspektiv. Det skapar snabbare framsteg och bättre lösningar. När vi samarbetar bra i koncernen, blir vi ostoppbara.

RELEVANT

Vi är relevanta för våra kunder genom nära samarbete och är snabba att anpassa oss till förändringar när det behövs. Vi lyssnar på feedback från våra kunder, konsumenterna och andra intressenter och använder det i vår utveckling. Att förbli relevanta är viktigt för att kunna bli framgångsrika i affären.

EMPOWERMENT

Vi förstärker varandra. Vi litar på varandra och var och ens förmåga. Vi ger kollegorna och teamet möjligheter att lära sig, experimentera, testa, och ta ansvar för uppgifterna. Det ger tillväxtpotentialer och mod att utveckla nya kompetenser och bredda sitt ansvarsområde.

MEDARBETARE

NÅGRA AV VÅRA MEDARBETARES PERSPEKTIV PÅ ATT JOBBA I BUBLAR

**Linda Andersson, 3D Artist,
tf Lead Artist på Hello Kitty**

Vad är det bästa med ditt jobb?

Jag har alltid gillat det grafiska uttrycket, att skapa och vara kreativ. Det får jag utrymme för när jag skapar grafik i spelen. Det är också viktigt med kollegorna - att träffas och umgås med dem som har samma passion. Bublar ger mig de möjligheterna. De spel som jag jobbar med nu - Otherworld Heroes och Hello Kitty AR: Kawaii World - är helt olika stilar vilket är kul. Det ger spännande utmaningar och jag får möjlighet att utvecklas och ta ett större ansvar.

Varför fastnade du för spelutveckling?

Det är i grunden två anledningar. Jag har alltid tyckt om att teckna och spela. I tonåren fick jag intresset för att skapa dem själv. Jag spelar bland annat japanska rollspel som är drivna av storyn. I slutet av gymnasiet kom jag i kontakt med 3D visualisering och bestämde mig för att satsa på en högskoleutbildning i grafisk dataspelsutveckling samt ytterligare specialiserade kurser inom området.

Kan spel bidra till hälsa och utveckling av samhället?

Ja absolut! Kunskapen från spelutveckling och design kan användas för utveckling av lösningar inom till exempel träning, utbildning och sjukvård. Också inom olika forskningsområden kan kunskapen göra nytta. Att spela olika platsbysbaserade mobilspel, som de vi utvecklar här på Bublar, ger också möjlighet till vardagsmotion och att kanske gå den där extra rundan för att hitta någon trofé till spelet. Att spela är också socialt! Du får vänner från hela världen och en bonus är att du blir bra på engelska.



Fredrik Frank, Senior Business Developer Vobling

Vad är det bästa med jobbet?

I grund och botten brinner jag för att skapa nya möjligheter för oss och våra kunder. Att ta tillvara allt vad den immersiva tekniken kan erbjuda.

För mig känns det otroligt spännande att nu vara en del i en teknisk utveckling som ligger tidigt i att kunna påverka och förändra en lång rad branscher och som bidrar till nya möjligheter att kommunicera mellan människor och maskiner.

Jag har tidigare arbetat i branscher där ny teknik har gjort intåg och fundamentalt påverkat företag och hela branschens affärsmodeller och verksamheter. Den affärsutvecklande delen av arbetet är en viktig orsak till att jag trivs så bra här. Andra saker är att det ges utrymme att ständigt vara nyfiken och att vi vågar pröva nytt. Ytterligare en del är variationen av uppdrag. Det kan handla om allt från läkemedel och medicin till truckar och tåg. Allt från träning och säkerhet till marknadskommunikation och försäljning.

Vad gör företaget unikt?

Det är inspirerande att arbeta i en bolagsgrupp som karaktäriseras av framåt- och nybyggande. Vi är inne i en kraftig tillväxtfas vilket är inspirerande. Det innebär ytterligare fler kollegor att inspireras av och ännu mer spännande möjligheter.

Vi har en historia, ett kunnande och ett track-record som gör att vi har etablerat en mycket stark position på marknaden inom XR-teknologi, trots att vi är ett relativt litet bolag.

Inom företagsgruppen har vi ett kontinuerligt utbyte av erfarenheter och vi ser till att alla delar bidrar. Vare sig det gäller utvecklingen av platsbaserade mobila AR-spel som Virtual Brains arbetar med eller visualiseringsstöd inom e-handel som är Sayducks främsta område eller om det handlar om immersiva lösningar för företag inom utbildning, produktion eller försäljning som vi på Vobling levererar. Alla bidrar vi till att hitta banbrytande tillämpningar av XR-teknologin.

Vad kan XR-teknologin bidra med till samhället?

Jag ser XR som ett nytt media. Vi har gått från berättande till läsande, till lyssnande och till tittande via olika typer av mediautveckling. XR är den senaste biten i denna utveckling. Nu lägger vi till interaktion och närvaro på ett aldrig tidigare skådat sätt. Det gör att vi alla kan vara en del i en händelse snarare än bara betraktare.

XR medför även helt nya möjligheter för oss som människor att interagera med teknik. Sättet vi utbildar oss på kommer förändras. Sättet vi använder maskiner på kommer att förändras. Det kommer ge vinster till hela samhället i form av bättre effektivitet och kvalitet, men också till oss som individer. XR lever inte ett isolerat teknikutvecklingsliv utan verkar i symbios med andra starkt växande tekniker som artificiell intelligens (AI), 5G, autonoma system, röststyrning mm. Det är vår egen förmåga att ta till oss förändringar som styr hur snabbt utvecklingen går.





Silvain Toromanoff, CTO på Sayduck

Vad uppskattar du mest med ditt arbete?

Som CTO och personligen mycket teknikintresserad, gör branschen väldigt spännande. Jag tror att det kommer att bli ett av de mest intressanta och lovande framstegen vi gör under detta årtionde. Det är också svårt att förstå och förutsäga eftersom status quo förändras hela tiden. Det är därför jag tycker det är så spännande. Vi på Bublar och Sayduck är en del av den revolutionen och det är fantastiskt att se det hända.

Jag gillar att lära mig nytt och att vara en del av utvecklingen. Jag tror Augmented Reality (AR) och Virtual Reality (VR) tillsammans blir nästa stora sak och det är roligt att hjälpa våra kunder att använda den.

Vad är det mest spännande som har hänt under året?

Det mest intressanta är att se utvecklingen av AR på marknaden.

En av de coolaste sakerna var när Google i slutet av förra året meddelade sin nästa generations webbaserade AR. AR utan en dedikerad app är redan tillgänglig på många telefoner, men den är fortfarande begränsad. Nästa generation kommer till exempel att göra det möjligt för den digitala och verkliga världen att sömlöst samverka, vilket för AR närmare sin fulla vision för massmarknaden. Den är inte tillgänglig på marknaden ännu, men när den blir det kommer det att förändra spelplanen.

För Bublar, var det medverkan på Slush, som är en av de största tech händelser i Europa, med Hello Kitty AR: Kawaii World. Jag är verkligen stolt över att ett av våra spel var en del av detta.

För oss på Sayduck tycker jag definitivt lanseringen av fotorealistic rendering var ett stort steg framåt. FoU-projektet startade som en idé för ett par år sedan, men den tekniska utvecklingen var inte mogen. Under 2019 kom tekniken ifatt och funktionaliteten kunde utvecklas, vilket gör den användarvänlig och kostnadseffektiv.

Hur tycker du AR och VR kan stödja ditt dagliga liv?

Idag gör den redan min shopping enklare med digitala erbjudanden och med erbjudanden som är mer informativa och relevanta för mig. Jag sparar tid och pengar och det är bättre för miljön.

I framtiden ser jag VR och AR sammanslaget till en enda enhet - förmodligen ett headset i början - med potential att ersätta all vår nuvarande hårdvara. Idag tillbringar vi ett stort antal timmar framför olika enheter som är begränsade till storlek och kraft. Jag ser VR och AR digitalisera hårdvara precis som Internet digitaliserade tjänster genom att revolutionera tryck, post, fax etc.

Ett mer konkret exempel är matinköp. Jag bryr mig om miljön. Om jag inte vill köpa kött eller produkter som innehåller palmolja, kan ett AR-headset eller linser visuellt och sömlöst filtrera bort de valen baserat på mina preferenser med hjälp av information om ingredienser istället för att jag läser varje innehållsförteckning.

Ett annat exempel är busshållplatsen. Om jag vill veta när bussen lämnar får jag den exakta informationen jag behöver i mitt headset. Den digitala skylten vid busshållplatsen med allmän information kommer inte att behövas.

**Bea Lopez,
Digital Marketing Manager,
Vobling Asia**

Vad är det bästa med ditt jobb?

Det bästa med det är att jag kan bidra till företagets tillväxtstrategi och upptäcka något nytt varje dag.

Vi har alla möjligheter att vara visionärer! I min roll som Digital Marketing Manager kan jag föreslå nya idéer och okonventionella sätt för att nå en större globala räckvidd och fånga riktade målgrupper. Med en företagskultur som genomsyras av innovation, är varje dag annorlunda.

Vi uppmuntras också att kontinuerligt lära oss, utvecklas och bredda vår branschkunskap. Det är både utmanande och spännande för mig att lära mig mer om VR och AR.

Vad kan företagets erbjudanden bidra med till samhället?

Våra produkter och tjänster har en positiv påverkan på företag genom att förbättra kundupplevelsen, öka säkerheten och kvaliteten på utbildning samt driva innovation. Vi arbetar med kunder från ett brett spektrum av branscher för att lösa affärskritiska problem, som tex säkerhetsutbildning, eller att sälja och utveckla produkter mer effektivt.

Hur är det att arbeta från Manila tillsammans med ett team i Stockholm?

Det är kul att jobba med Stockholmsteamet! Vårt företag främjar en öppen och vänlig teamkultur.

Istället för att fastna i e-post och projektrapportering, kan vi lära känna varandra bättre och samarbeta effektivt genom täta utbyten av idéer, projektuppdateringar och delning av professionella och personliga nyheter. Trots det geografiska avståndet hjälper vi varandra att bli mer flexibla och effektiva i allt vi gör.



AKTIEN, AKTIEKAPITAL OCH ÄGARBILD

Aktien och aktiekapital

Bublar Group AB (publ) är ett avstämningsbolag och dess aktier är registrerade i elektronisk form hos Euroclear Sweden AB där även dess aktiebok förs som central värdepappersförvarare och clearingorganisation.

Det finns bara en serie aktier. Aktiekapitalet i Bublar uppgår till 1 568 666 SEK fördelat på 54 913 141 aktier per den 31 december 2019. Aktierna har ett kvotvärde om 0,0286 SEK. Samtliga aktier är emitterade och fullt inbetalda. Villkoren för Bublars aktieslag är i enlighet med svensk lagstiftning.

Policy och rättigheter avseende utdelning har Bublar inte fastställt.

I övervägandet om förslag till utdelning för framtiden kommer styrelsen att beakta flera faktorer, bland annat Bublars verksamhet, rörelseresultat och finansiella ställning, aktuellt och förväntat likviditetsbehov, expansionsplaner, avtalsmässiga begränsningar och andra väsentliga faktorer. Bublar befinner sig i en snabb utveckling och expansion och ingen utdelning har därför någonsin betalats ut. För närvarande har styrelsen för avsikt att fortsätta låta Bublar balansera eventuella vinstmedel för att finansiera tillväxt och drift av verksamheten.

Generellt

Samtliga aktier ger lika rätt till andel i Bublars tillgångar och vinst. Rätt till utdelning tillfaller den som vid av årsstämman fastställd avstämningsdag var registrerad som aktieägare i den av Euroclear förda aktieboken. Det föreligger inte några restriktioner eller särskilda förfaranden för utdelning för aktieägare bosatta utanför Sverige. Aktieägare har rätt till andel av överskott vid en eventuell likvidation i förhållande till det antal aktier som innehavaren äger.

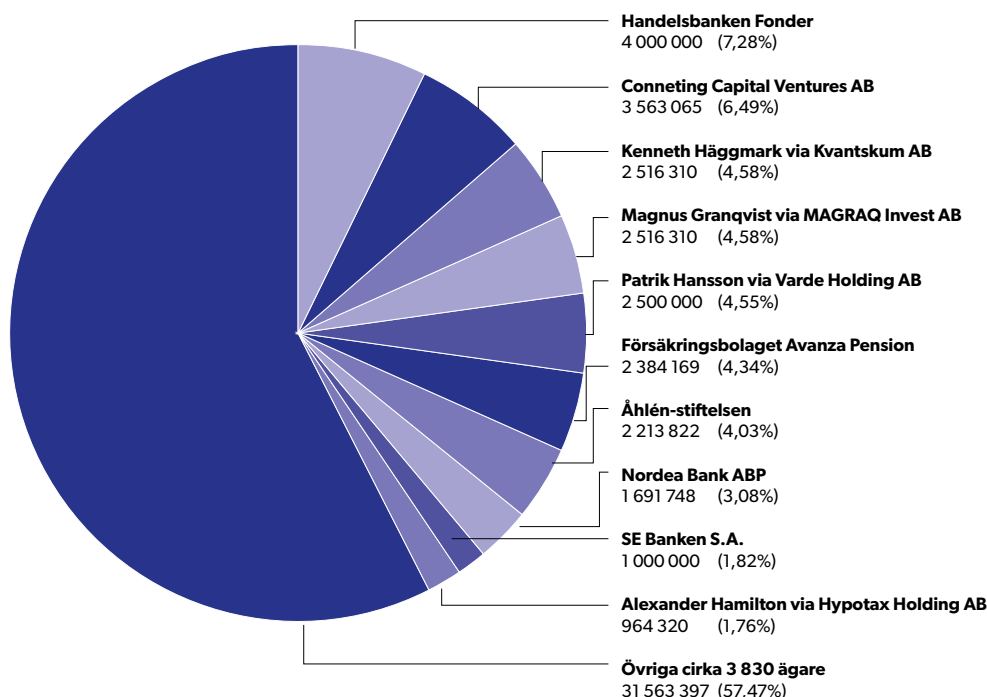
Handel i aktien

Bublars aktier handlar från och med 11 november 2019 på Nasdaq First North GM med handelsbeteckningen BUBL MTF och ISIN-koden SE0010270793. Bublars aktie har tidigare varit noterat på NGM Nordic MTF från börsintroduktionen 6 november 2017 fram till listbytet, den 11 november 2019.

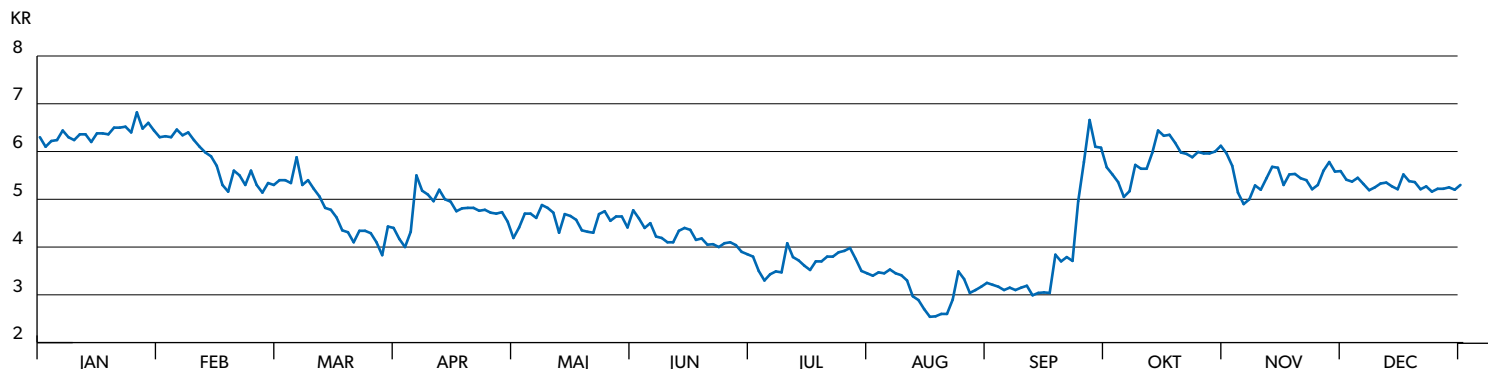
Aktieägarförteckning

Bublar hade vid utgången av 2019 cirka 3 800 aktieägare. Aktieägarförteckning över de största ägarna i Bublar enligt den förda aktieboken (per den 31 december 2019) framgår av nedanstående uppställning. För uppgift om styrelseledamöters och ledande befattningshavares aktieinnehav i Bublar, se avsnittet "Styrelse, ledande befattningshavare och revisor" på sid 68-69.

Ägarfördelning 31 dec 2019



Aktiekurs 2019



Konvertibla lån, teckningsoptioner och andra finansiella instrument

Optionsprogram

Årsstämman 11 april 2019 beslutade om införandet av ett riktat incitamentsprogram innefattande en riktad emission av teckningsoptioner, med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt, till anställda och ledande befattningshavare. Stämman beslutade om emission av högst 4 000 000 teckningsoptioner inom ramen för programmet. Rätten att teckna teckningsoptioner tillkom ett för detta ändamål nybildat helägt dotterbolag till Bublar, som tecknade optionerna vederlagsfritt och därefter överläter dem till anställda efter anvisning av Bublars styrelse. Varje teckningsoption berättigar till teckning av en aktie i Bublar. Teckningsoptionerna har en löptid på 3 år, varefter innehavaren har rätt att utnyttja optionerna för teckning av aktier i Bublar fram till den 31 maj 2022. Erbjudandet om att köpa optioner sker i poster om högst 30 000.

Erbjudandet fördelades mellan de anställda baserat på beslut från styrelsen i Bublar enligt följande uppställning:

- Verkställande direktören erbjöds högst 15 poster.
- Ledningspersoner erbjöds högst 5 poster.
- Övriga anställda i den svenska verksamheten erbjöds högst 1 post.
- Anställda i Manila erbjöds att ta del av resultatet från en pool om 7 – 10 poster.
- Resterande optioner skall kunna användas för eventuella nyanställda och tecknas till och med 31 augusti 2020.

Verksamhetens art och inriktning

Bublar Group AB (publ) är ett svenskt publikt aktiebolag, vars aktier handlas på på Nasdaq First North Growth Market sedan 11 november 2019. Svensk kod för bolagsstyrning (Koden) gäller för alla svenska bolag vars aktier är noterade på en reglerad marknad i Sverige. Koden behöver i dagsläget inte tillämpas av bolag vars aktier är noterade på Nasdaq First North Growth Market. Bublar Group har inte tillämpat Koden under 2019 annat än i delar som ansetts vara relevanta för bolaget. Därutöver baseras Bublar Groups bolagsstyrning på svensk lagstiftning, bolagets bolagsordning, interna regler och föreskrifter och god sed på aktiemarknaden.

Bolagsstyrningen i Bublar handlar om att säkerställa att verksamheten sköts hållbart, ansvarsfullt och så effektivt som möjligt. Detta görs genom att ha en effektiv organisationsstruktur, god internkontroll och riskhantering, samt en korrekt och transparent intern och extern rapportering.

Viktiga externa regelverk

- Svensk aktiebolagslag
- Redovisningslagstiftning, Bokföringslagen och Årsredovisningslagen
- Nasdaq First North Nordic – Rulebook
- Svensk kod för bolagsstyrning (Koden)

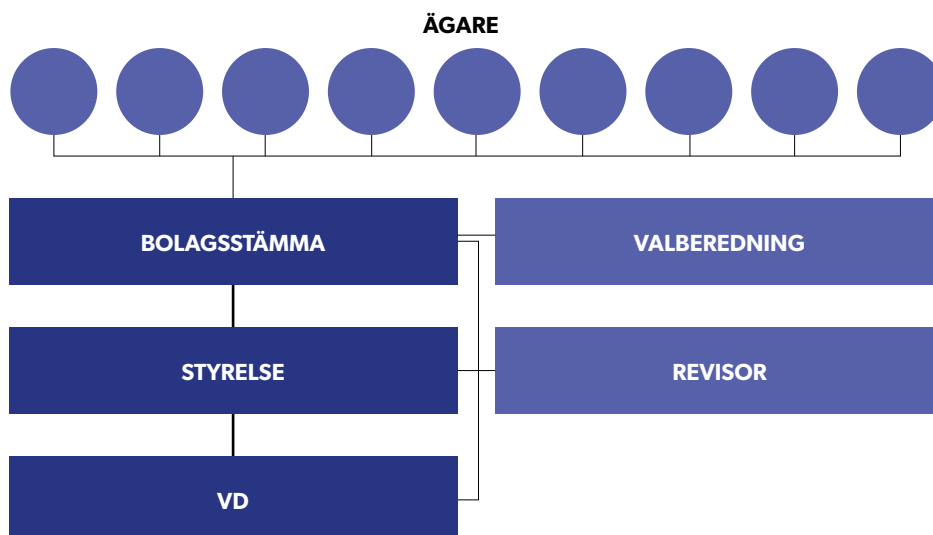
Viktiga interna regelverk

- Bolagsordning
- Styrelsens arbetsordning
- Kommunikations- och informationspolicy
- Övriga policies, riktlinjer och manualer

Aktier och aktieägare

Aktiekapitalet i Bublar Group AB (publ) består av ett och samma aktieslag. Totalt antal aktier uppgår till 54 913 141 aktier där en aktie motsvarar en röst vid omröstning på bolagsstämma. Antalet aktieägare uppgick till ca 3 800 st per den 31 december 2019. Största ägare vid utgången av 2019 var Handelsbanken Micro Cap Fond med 7,28 procent av aktiekapitalet, Connecting Capital Venture AB med 6,49 procent samt Kvantskum AB (Kenneth Häggmark) och Magraq Invest AB (Magnus Granqvist) med 4,58% procent vardera. Aktieägare är de som ytterst fattar beslut om företagets styrning genom att vid bolagsstämman fastställa bolagsordningen, vilken anger inriktningen för verksamheten, samt utser styrelse och styrelsens ordförande, vars uppdrag är att för aktieägarnas räkning förvalta Bublars angelägenheter.

Bolagsstyrningsmodell



Bolagsstämma

Bolagsstämman är bolagets högsta beslutande organ där aktieägarna utövar sitt inflytande i företaget. Bolagsstämma hålls årligen inom sex månader efter räkenskapsårets utgång. Tid och plats för årsstämman offentliggörs senast i samband med tredje kvartalsrapporten. Varje aktieägare har också, oberoende av aktieinnehavets storlek, rätt att få ett ärende behandlat på bolagsstämman om en begäran om detta ges in till styrelsen i så god tid att ärendet kan tas upp i kallelsen till bolagsstämman.

Kallelse till årsstämma samt kallelse till extra bolagsstämma där fråga om ändring av bolagsordningen kommer att behandlas ska ske tidigast sex och senast fyra veckor före stämman. Kallelse till annan extra bolagsstämma ska ske tidigast sex och senast två veckor före stämman. Kallelse till bolagsstämma ska ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och genom att kallelsen hålls tillgänglig på bolagets webbplats. Att kallelse har skett ska samtidigt annonseras i Dagens Industri.

Aktieägare som vill delta i bolagsstämma ska dels vara upptagen i utskrift eller annan framställning av hela aktieboken avseende förhållandena fem vardagar före stämman, dels göra anmälan till bolaget senast den dag som anges i kallelsen till stämman. Sistnämnda dag får inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före bolagsstämman.

Aktieägare eller ombud får ha med sig högst två biträden vid bolagsstämma endast om aktieägare anmäler antalet biträden till bolaget på det sätt som anges i föregående stycke.

Stämmans beslut fattas med enkel majoritet av de avgivna rösterna. Vissa beslut, till exempel ändring av bolagsordningen kräver emellertid kvalificerad majoritet.

Närvaro på årsstämmor

År	% av röster	% av kapital
2019	44,42	44,42
2018	47,28	47,28

Årsstämma 2019

Årsstämman 2019 hölls den 11 april i Spår-vagnshallarna, i Stockholm. På stämman var 44 % procent av rösterna och således samma andel av aktierna presenterade. Styrelse och ledning var närvarande vid stämman. I huvudsak fattades följande beslut:

Gustaf Cardelius valdes till ordförande vid stämman. Balans- och resultaträkning för moderbolaget och koncernen fastställdes. Styrelse och verkställande direktören beviljades ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

Stämman beslutade att antal bolagsstäm-movalda styrelseledamöter ska uppgå till sex ledamöter och att styrelsearvodet ska utgå med 150 000 kr till ordförande och 75 000 kronor till övriga externa styrelseledamöter. Stämman beslutade att välja Staffan Eklöv som ordförande för tiden intill nästa årsstämma; Peter Engdahl, Magnus Granqvist, Kenneth Häggmark, Patrik Hansson (nyval) och Per Anders Wärn (nyval) valdes som ledamöter för tiden intill nästa årsstämma. Stämman beslutade att välja Grant Thornton, med Carl Niring som revisor för bolaget.

Stämman beslutade att godkänna styrelsens förslag till bemyndigande för styrelsen att besluta om nyemission av aktier. Årsstämman beslutade i enlighet med styrelsens förslag att ändra gränserna för aktiekapitalet och antalet aktier i bolagsordningen varigenom § 4 och § 5 i bolagsordningen fick följande nya lydelse:

§ 4. Aktiekapitalet: Aktiekapitalet ska vara lägst 1 000 000 kronor och högst 4 000 000 kronor.

§ 5. Antal aktier: Antalet aktier ska vara lägst 25 000 000 stycken och högst 100 000 000 stycken.

Stämman beslutade att införa ett incitamentsprogram för bolagets anställda - Teckningsoptionsprogram 2019/2022. Vid fullt nyttjande av Teckningsoptionsprogrammet ökar antalet aktier i bolaget med 8,88%. Det antecknades att styrelsen förtydligade sin intention att inte föreslå implementering av fler incitamentsprogram fram till 2022, dvs. under detta programs löptid.

Årsstämma 2020

Årsstämman 2020 äger rum den 2 april kl. 18.00 på GT30 i Stockholm. Kallelse till stämman kommer att finnas tillgänglig på bolagets webbplats www.bublar.com tillsammans med samtliga erforderliga dokument inför årsstämman.

Valberedning

Årsstämman beslutar om hur valberedningen ska utses. Valberedningens ledamöter ska utses genom att styrelsens ordförande kon-taktar de fyra röstmässigt största aktieägarna per den 31 augusti 2019 som vardera ges möjlighet att utse en person att, jämte styrelsens ordförande, vara ledamot i bolagets valberedning. Om styrelsens ordförande, direkt eller genom bolag, skulle vara en av de fyra nyss nämnda största aktieägarna, så ska valberedningen endast bestå av fyra ledamöter (styrelsens ordförande samt de tre ledamöter som utsetts av de övriga tre större aktieägarna). Om någon av dessa aktieägare väljer att avstå från sin rätt att utse en ledamot övergår rätten till den aktieägare som, efter dessa aktie-ägare, har det största aktieinnehavet. Lämnar ledamot valberedningen innan dess arbete är slutfört ska, om valberedningen bedömer att detta är nödvändigt, ersättare utses av samma aktieägare som utsett den avgående ledamoten eller, om denne aktieägare inte längre tillhör de fyra röstmässigt största aktieägarna, av den nye aktieägare som tillhör denna grupp. Valberedningen utser inom sig ordförande.

Sammansättningen av valberedningen ska offentliggöras på bolagets webbplats så snart den utsetts och senast sex månader före årsstämman. För det fall en förändring i ägarstrukturen sker efter det att valberedningen satts samman kan också valberedningens sammansättning ändras om valberedningen bedömer att så är nödvändigt.

Valberedningens uppgift ska vara att inför bolagsstämma lägga fram förslag avseende styrelseledamöter som ska väljas av stämman, arvode för styrelseordföranden och övriga ledamöter respektive för revisorn, eventuell ersättning för utskottsarbete, styrelsens sammansättning, styrelseordförande, beslut om valberedning, ordförande på bolagsstämma, samt val av revisorer. Bolaget ska svara för skäliga kostnader som av valberedningen bedöms nödvändiga för att valberedningen ska kunna fullfölja sitt uppdrag.

BOLAGS STYRNING RAPPORT

Valberedning inför årsstämman 2020

Valberedningens förslag, dess motiverade yttrande till föreslagen styrelse samt information om föreslagna styrelseledamöter offentliggörs i anslutning till kallelsen till årsstämman.

Valberedningens ledamöter

- **Staffan Ringvall**, ordförande
(utsedd av Handelsbanken Fonder)
- **Kenneth Häggmark**
(utsedd av Kvantskum AB)
- **Magnus Granqvist**
(utsedd av Magraq Invest AB)
- **Patrick Hansson**
(utsedd av Varde Holding AB)
- **Staffan Eklöw**
(styrelsens ordförande)

Valberedningens uppgift ska, enligt beslut från årsstämma 2019-04-11, vara att inför bolagsstämma lägga fram förslag avseende antal styrelsemöten som ska väljas av stämman, arvode för styrelseordföranden och övriga ledamöter respektive för revisorn, eventuell ersättning för utskottsarbete, styrelsens sammansättning, styrelseordförande, beslut om valberedning, ordförande på bolagsstämma samt val av revisorer.

Valberedningens sammansättning uppfyller inte kodens krav på oberoende ledamöter enligt punkt 2.3. Magnus Granqvist, tidigare CEO, samt Kenneth Häggmark är medlem i valberedningen vilket anses vara en avvikelse enligt punkt 2.3. Majoriteten av valberedningens ledamöter ska vara oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen enligt punkt 2.3, vilket däremot bolaget uppfyller. Då bolaget är ungt och Magnus Granqvist och Kenneth Häggmark var för sig är grundare av bolaget och fortfarande är tredje största ägare, indirekt, har det ansetts rimligt att dessa ägare ska vara medlemmar i valberedningen.

Styrelsen

Styrelsen är högsta beslutande organ efter bolagsstämman och Bublars högsta verkställande organ.

Styrelsens uppgifter

Enligt aktiebolagslagen är styrelsen ansvarig för Bublars förvaltning och organisation, vilket betyder att styrelsen är ansvarig för att bland annat fastställa mål och strategier, säkerställa rutiner och system för utvärdering av fastställda mål, fortlöpande utvärdera Bublars finansiella ställning och resultat samt utvärdera den operativa ledningen. Styrelsen ansvarar också för att säkerställa att årsredovisningen och koncernredovisningen samt delårsrapporterna upprättas i rätt tid. Dessutom utser styrelsen VD. Styrelseledamöterna väljs varje år på årsstämman för tiden fram till slutet av nästa årsstämma.

Styrelsens storlek och sammansättning

Enligt Bublars bolagsordning ska styrelsen till den del den väljs av bolagsstämman bestå av minst tre och högst åtta ledamöter. Årsstämman 2019 utsåg sex ordinarie ledamöter: för tiden intill nästa årsstämma valdes Staffan Eklöw som ordförande, Peter Engdahl, Magnus Granqvist, Patrik Hansson, Kenneth Häggmark och Per Anders Wärn som ordinarie ledamöter. I juni 2019 avled ledamoten Peter Engdahl, därefter har styrelsen bestått av fem ordinarie ledamöter.

Maria A. Grimaldi avgick som styrelseledamot före stämman 2019 och valdes till verkställande direktör den 10 april 2019.

Styrelsesammansättningen har under året inte följt kodens krav avseende ledamöter. Valberedningens sammansättning uppfyller inte kodens krav på att högst en stämموالد ledamot får arbeta i bolagets ledning eller dotterbolag. Magnus Granqvist, tidigare CEO, samt Kenneth Häggmark är ledande befattningshavare. Majoriteten av de stämموالدا styrelseledamöterna är däremot oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen, varav två även är oberoende i förhållande till bolagets större aktieägare.

Styrelseordförande

Ordförande i styrelsen utses av årsstämman. Ordförandens uppgift är att organisera och leda styrelsens arbete så att det bedrivs effektivt och att styrelsen fullgör sina åtaganden. Staffan Eklöw utsågs på årsstämman 2019 till styrelsens ordförande för tiden intill nästa årsstämma.

Styrelsens arbetsformer

Styrelsens arbete regleras vidare av den skriftliga arbetsordning som styrelsen årligen ser över och fastställer på det konstituerande styrelsemötet. Arbetsordningen reglerar bland annat styrelsens arbetsformer, arbetsuppgifter, Bublars beslutsordning, styrelsens mötesordning, ordförandens arbetsuppgifter samt en lämplig arbetsfördelning mellan styrelsen och verkställande direktören. Instruktion avseende ekonomisk rapportering och instruktion till verkställande direktör fastställs också i samband med det konstituerande styrelsemötet. Styrelsen ska vidare tillse att Bublars externa informationsgivning präglas av öppenhet samt är korrekt, relevant och tydlig. Styrelsen är även ansvarig för fastställande av erforderliga riktlinjer samt andra policydokument, till exempel kommunikations- och informationspolicy.

Styrelsens arbete 2019

Styrelsens arbetsordning beskriver bland annat vilka punkter som ska återfinnas på agendan vid varje styrelsemöte, konstituerande styrelsemöte, samt vilka punkter som ska återfinnas på ett eller flera av styrelsemötena under året. Under 2019 har styrelsen hållit 15 sammanträden, av dessa har 9 varit ordinarie. De ordinarie styrelsemötena innehåller rapport från VD, inkluderande information kopplad till den operativa verksamheten, viktiga händelser för koncernen samt finansiella rapporter för perioden. Viktiga punkter på styrelsemötena under 2019 har varit frågor gällande företagets strategi, förvärv, kapital- och likviditetsprognoser, delårsrapporter och årsredovisningar, mm.

Styrelseutskott

Styrelsen har under 2019 inte haft några kommittéer eller utskott.

Styrelsens närvaro under 2019

Mötestillfälle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Staffan Eklöv	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Peter Engdahl	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Maria A Grimaldi	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Patrik Hansson	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Kenneth Häggmark	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Magnus Granqvist	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Per Anders Wärn	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

● Närvarande
○ Ej närvarande

Verkställande direktören och övriga ledande befattningshavare

Verkställande direktörens och övriga ledande befattningshavares uppgifter

VD och ledning har under året arbetat med bolagets affärsutveckling och tillväxtstrategi samt integration av genomförda förvärv. Ledningen har också arbetat med utveckling av befintliga och nya kundsamarbeten samt partnerskap.

Utöver det har VD presenterat delårsrapporter, förslag till investeringar i existerande spelprojekt, status avseende pågående verksamhet, förslag till förvärv av bolag samt bolagets likviditet.

Ersättning till verkställande direktören och övriga ledande befattningshavare

Riktlinjer antagna av årsstämman 2018 innebär att ersättning till VD och andra ledande befattningshavare utgörs av grundlön, övriga förmåner samt pension. Till VD och övriga ledande befattningshavare utgår en marknadsmässig månadslön samt sedvanliga anställningsförmåner. Den fasta lönen omprövas som huvudregel en gång per år och ska beakta individens kvalitativa prestation.

På årsstämman 2019 beslutades ett införande av ett teckningsoptionsprogram för bolagets anställda.

Anställningsvillkor för verkställande direktören och övriga ledande befattningshavare

Både Bublars Group och VD ska iakttä sex månaders uppsägningstid. Vid uppsägning från bolagets sida är VD berättigad till ett avgångsvederlag motsvarande sex månadslöner, avseende den fasta månadslönen. För övriga ledande befattningshavare ska Bublars Group iakttä uppsägningstid i enlighet med lagen

om anställningsskydd och den anställda ska iakttä samma uppsägningstid, dock längst 3 månader. Övriga ledande befattningshavare är därutöver inte berättigade till någon ersättning i anslutning till att deras anställning avslutas. Övriga anställda ledande befattningshavare har sedvanliga anställningsvillkor.

Styrelsen har rätt att frågå ovanstående riktlinjer om styrelsen bedömer att det i ett enskilt fall finns särskilda skäl som motiverar det.

Riktlinjer beslutade av styrelsen och föreslagna till årsstämman 2019. För årsstämman 2020 har styrelsen föreslagit samma riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare som föregående år.

Utvärdering av styrelse och VD

Styrelsen ska årligen utvärdera styrelsearbetet med syfte att utveckla styrelsens arbetsformer och effektivitet. Resultatet av utvärderingen ska redovisas för valberedningen. Styrelsen ska fortlöpande utvärdera verkställande direktörens arbete. Minst en gång per år ska styrelsen särskild behandla denna fråga, varvid ingen från bolagsledningen ska närvara.

Revision och kontroll

EXTERN REVISION

Revisorn ska granska Bublars årsredovisning och räkenskaper samt styrelsens och VD:s förvaltning. Efter varje räkenskapsår ska revisorn lämna en revisionsberättelse och en koncernrevisionsberättelse till årsstämman. Enligt Bublars bolagsordning ska en till två revisorer med eller utan suppleanter eller ett registrerat revisionsbolag utses. Vid årsstämman 2018

utsågs Grant Thornton som revisor med Carl Niring som huvudansvarig revisor.

INTERN REVISION OCH KONTROLL

Bolaget har inte inrättat någon särskild funktion för internkontroll utan uppgiften fullgörs av styrelsen. Den interna kontrollen inbegriper kontroll över Bublars organisation, rutiner och åtgärder. Syftet är att säkerställa att en tillförlitlig och korrekt finansiell rapportering sker, att Bublars finansiella rapportering är upprättad i överensstämmelse med lag och tillämpliga redovisningsstandarder samt att övriga krav följs. Systemet för intern kontroll syftar även till att övervaka efterlevnaden av policys, principer och instruktioner. Därutöver sker en övervakning av skyddet av Bublars tillgångar samt att Bublars resurser utnyttjas på ett kostnadseffektivt och lämpligt sätt. Vidare sker internkontroll genom uppföljning i implementerade informations- och affärssystem samt genom analys av risker.

Information och kommunikation

Bolaget följer en kommunikations- och informationspolicy fastställd på enligt styrelsebeslut inför noteringen på Nasdaq Growth First North den 11 november 2019. Policys och riktlinjer anses viktiga för att säkerställa en korrekt redovisning, rapportering och informationsgivning. Finansiell kommunikation sker genom; Årsredovisningen, delårsrapporter, pressmeddelanden, samt på Bublars hemsida www.bublars.com.



Styrelsen och verkställande direktören för Bublar Group AB (publ), organisationsnummer 559019-7462, med säte i Stockholm, får härmed avlämna årsredovisning för räkenskapsåret 2019-01-01 - 2019-12-31. Årsredovisningen är upprättad i svenska kronor, SEK.

FÖRVALTNINGS- BERÄTTELSE

Koncernförhållanden

Koncernen består i dagsläget av moderbolaget Bublar Group AB (publ) samt de helägda dotterbolagen Vobling, Sayduck och Virtual Brains. Bolaget har idag kontor i Stockholm (huvudsäte), Helsingfors, Manila och ett säljkontor öppnades i februari 2020 i Singapore.

I koncernredovisningen konsolideras Moderföretaget och dotterbolagens verksamheter fram till och med den 31 december 2019. Dotterföretag är alla företag i vilka Koncernen har rätten att utforma företagets finansiella och operativa strategier i syfte att erhålla ekonomiska fördelar. Resultat för dotterföretag som förvärvats eller avyttrats under året redovisas från det datum förvärvet alternativt till det datum avyttringen trädde i kraft, enligt vad som är tillämpligt

Koncernredovisningen presenteras i valutan SEK som också är Moderföretagets redovisningsvaluta. Resultat för dotterföretag som förvärvats eller avyttrats under året redovisas från det datum förvärvet alternativt till det datum avyttringen trädde i kraft, enligt vad som är tillämpligt.

Belopp som redovisas i de finansiella rapporterna för dotterföretag har justerats där så krävs för att säkerställa överensstämmelse med Koncernens redovisningsprinciper. Transaktioner som elimineras vid konsolidering ÅRL 7:13. Koncerninterna transaktioner och balansposter elimineras i sin helhet vid konsolidering, inklusive realiserade vinster och förluster på transaktioner mellan koncernbolagen. I de fall realiserade förluster på koncerninterna tillgångar återförs vid konsolidering, provas även den underliggande tillgångens nedskrivningsbehov utifrån ett koncernperspektiv.

Bolagets tre dotterbolag har olika fokusområden, slutkunder och intäktsgenerering: Vobling, har fokus inom affärsområde Work, Sayduck inom Shop och Virtual Brains inom Play. Vobling är inriktade mot utbildning, effektivisering och förbättring av tillverkningsprocesser och utveckling av säljverktyg till företag och organisationer med hjälp av AR/VR. Sayduck hjälper e-handelsföretag att stärka sin digitala affär. Sayduck har en teknisk plattform med en skalbar affärsmodell och en så kallad Software-as-a Service-tjänst. Med hjälp av tekniken förstärks kundupplevelsen för konsumenter som handlar produkter online. Virtual Brains är bolagets spelutvecklings-

studio i Stockholm. Studio har utvecklat en teknikplattform som är inriktad mot mobilspel inom nischen AR med stöd av GPS-funktionalitet och realtidssimulering.

Verksamhet

Bublar är ett XR-teknologibolag specialiserat inom Augmented Reality (AR) och Virtual Reality (VR). Företaget erbjuder XR-lösningar inom E-commerce, Entertainment, Training och Manufacturing. Bolaget grundades i slutet av 2015 och har sedan dess utvecklat såväl affärsmodell som organisation, dels organiskt via rekrytering av kompetent personal, dels genom förvärv.

Affärsidé

Bublars affärsidé är att utveckla produkter och tjänster baserade på XR-teknologi i syfte att öka effektivitet, produktivitet och upplevelse i produktions-, utbildnings- och säljprocesser för affärsområdena Work, Shop och Play.

Verksamhet under året

Affärsområde Work - kunduppdrag och samarbetsprojekt

Den 22 mars fick Vobling Asia Inc. i Manila tillstånd av den filippinska ekonomiska zonmyndigheten (PEZA) att erbjuda sina tjänster till bolag inom Filippinerna. Genom det nya utökade tillståndet har Bublar Group-koncernen möjlighet att expandera även på den stora filippinska marknaden. Vobling Asia Inc. fick vid samma tillfälle uppdrag av CIMB Bank Philippines att skapa AR-applikationer för att bättre visualisera och förklara bankens tjänster. Moderbolaget CIMB Group är den femte största banken i Sydostasien. Ytterligare uppdrag kom in från fastighetsbolagen Arthaland Corp. och Ortigas & Company. Den sistnämnda är en av Filippinernas större fastighetsbolag.

Den 15 maj var det världspremiär för det framtida VR-headsetet Vive Pro Eye, där användaren kan styra en del av upplevelsen med ögonen. Svenska Tobii står bakom utvecklingen och Bublar Groups dotterbolag Vobling utvecklar ett av de första programmen med den nya tekniken som appliceras på en träningsplattform i VR för SJ som stärker träningen av dess personal.

Den 21 augusti fick Vobling AB ett VR-uppdrag från den norska tågoperatören Vy, en av Nordens största transportföretag, att utveckla en avancerad applikation för träning och simulering i Virtual Reality med fokus på brand- och rökutveckling ombord.

I september vann Vobling ett globalt ramavtal för Scania gällande lösningar inom datorgenererade bilder och grafik (CGI), Virtual Reality (VR) och Augmented Reality (AR). Avtalet, där Vobling är en av två utvalda leverantörer, signalerar tydligt Scantias målsättning att ta användningen av nya digitala teknologier till nästa nivå. Ramavtalet är inte villkorat av något ordervärde från start men ger en stark position för uppdrag under avtalsperioden.

Ytterligare en strategisk order kom den 7 oktober från Saab, Syftet är att utveckla utbildnings- och träningsprogram baserade på Virtual Reality (VR) teknik, för en produkt inom segmentet flygande övervakning.

Kalmar (Cargotec Sweden AB) blev den 30 oktober ny kund där Vobling ska utveckla ett sälj- och marknadsföringsstöd till produkter inom segmentet gaffeltruckar.

Den 8 november vann Vobling en upphandling gällande ett ramavtal för immersive media till Kungliga Operan AB. Avtalet, som är på fyra år, innebär att Vobling blir Kungliga Operans leverantör och samarbetspartner gällande dessa lösningar under avtalsperioden.

Affärsområde Shop - förvärv av Sayduck

Den 3 juli förvärvade Bublar det finska AR-bolaget Sayduck, med kontor i Helsingfors och Vilnius. Köpeskillingen avtalades till 13,5 Mkr och erlades i form av 3 064 424 nyemitterade aktier i Bublar Group AB, vilket motsvarar en utspädning för befintliga ägare om ca 7%. Utöver detta har det avtalats om en prestationsbaserad möjlig tilläggsköpeskilling (att erläggas i nyemitterade aktier) vilken för befintliga ägare kan leda till ytterligare utspädning om maximalt 6,5%, motsvarande 3 064 424 aktier. Prestationsmålen skall uppfyllas senast vid utgången av 2020 och brytpunkten för dessa ligger på ca 200% av Sayducks månatliga licensintäkter vid tillfället för affären. Bublar Group har möjligheten att välja att betala tilläggsköpeskillingen kontant om 20 Mkr istället för med aktier om värdet på posten skulle bli oproportionellt stort. Sayducks

FÖRVALTNINGS- BERÄTTELSE

aktieägare har ingått lock-up-avtal på 1 år för aktierna som de erhållit i köpeskilling.

Sayduck är en ledande aktör inom 3D Augmented Reality, och den tekniska plattformen riktar sig till den globala e-handelsmarknaden.

Den 25 september slöts ett avtal med Pixels.com, med huvudkontor i Santa Monica, Kalifornien. Pixels.com erbjuder en digital marknadsplats för print-on-demand för konst, design och foto som har gjorts tillgänglig i 3D- och AR format av Sayduck, dotterbolag till Bublar Group.

Sayduck lanserade den 18 november en fotorealistisk renderingsfunktion med Vallila Interior, ett ledande finskt textiltillverkare som använder Sayducks plattform för bättre visualisering av sina produkter.

Affärsområde Play - utveckling av plattform och spel

Inom affärsområdet Play som omfattar verksamheten i Virtual Brains AB har bolaget etablerat sig som en spelstudio med unik kompetens inom sk "real-world games". Spelen utvecklas baserat på egen plattform som möjliggör för studien att kunna skapa avancerade GPS-baserade multiplayer-spel.

Strategin för spelstudien baseras på fyra affärsmöjligheter inom spelutveckling av egna free-to-play-titlar (t ex Otherworld Heroes), spelutveckling baserat på välkända varumärken/IP:n (t ex Hello Kitty); spelutveckling baserat på uppdrag av globala förläggare samt spelutveckling i samarbete med andra spelstudios.

I första kvartalet lades grunden för rörelsestyrda mobilspele genom lanseringen av spelet Glowing Gloves, där ARKits möjlighet nyttjas att fånga rörelser via mobilkameran och göra den funktionen som drivande i ett spel. Spelet har ännu inte genererat intäkter i takt med våra förväntningar. Apple uppmärksammade att Bublar använde deras AR teknologi på ett nytt sätt.

Det fantasy-baserade MMO-spelet Otherworld Heroes är byggt på Bublars egna spelplattform och är världens första platsbaserade spel med multiplayer-funktionalitet där spelarna både ser och kan samarbeta med varandra på kartan i realtid. Under april passerades en milstolpe i utvecklingen genom lansering-

en av en sk closed beta-version av spelet. Tekniken testkördes då skarpt med över 6 000 spelare från 70 länder med goda KPI:er. Resultatet blev konkret, värdefull feedback och data att använda i den fortsatta utvecklingen. Vidareutveckling av spelet har pågått sedan dess och nästa beta-fas inleddes i februari 2020 inför lanseringen senare under året.

Den 22 augusti ingick Bublar ett samarbetsavtal med Google Maps Plattform i utvecklingen av det platsbaserade mobilspelet Hello Kitty AR: Kawaii World. Genom att Bublars spelplattform nu integreras med Google Maps Plattform kan ännu bättre spelupplevelser skapas där den verkliga världen utgör spelplanen.

Samarbetet med japanska Sanrio utökades den 17 september och licensrättigheter säkerställdes för distribution av mobilspelet Hello Kitty AR: Kawaii World i ytterligare 46 länder. De tillkommande regionerna omfattar bland annat Japan, Sydkorea, Hongkong, Taiwan samt Sydostasien och Sydamerika. Sedan tidigare innehar Bublar Group licensrättigheter för Europa, Mellanöstern och Afrika (EMEA) samt Indien, Ryssland, Nya Zeeland och Australien. Med de tillkommande regionerna säkerställer Bublar Group rättighet att distribuera spelet i fler än 160 länder till ca 5 miljarder människor.

Bublar Group inledde samarbete med Amazon Game Tech den 21 november och öppnade samtidigt förhandsregistrering för det platsbaserade mobilspelet Hello Kitty AR: Kawaii World som kommer att lanseras under 2020. Spelet kommer att använda Amazon Game Techs back-end-infrastruktur.

Förändring bland ledande befattningshavare

Kenneth Häggmark utsågs den 25 till ny CTO (Chief Technical Officer) och efterträdde Per Granå som valde att lämna posten och bolaget. Häggmark (civ.ing.) är en av Bublars grundare och sedan tidigare Innovationschef och styrelseledamot i bolaget.

Maria A Grimaldi, utsågs den 10 april till ny VD med tillträde den 13 maj. Grundaren och nuvarande VD **Magnus Granqvist** fortsätter att verka i bolaget i en ny strategisk roll som fokuserar på att skapa tillväxt i bolagets spelstudio. Maria A Grimaldi har gedigen erfarenhet från dataspel- och teknikrelaterade

branscher och har jobbat med finansiella och affärsstrategiska investeringsfrågor och har operativ erfarenhet bland annat genom sina år som ansvarig för ANGI - Association for the Nordic Game Industry.

Per Anders Wörn och Patrik Hansson valdes till nya styrelseledamöter på årsstämman den 11 april. Per Anders Wörn har under tio år varit verksam i ledningen för Gartner, Connecticut, USA, och ansvarat för Gartners globala konsultverksamhet. Patrik Hansson arbetade vid tidpunkten som affärsutvecklare på Vobling AB. Patrik var huvudägare och grundade Bublars helägda dotterbolag Vobling AB. Patrik har tidigare arbetat inom offentlig och privat sektor och har de senaste 25 åren haft en rad olika VD och chefspositioner.

Bublar Groups styrelseledamot **Peter Engdahl** avled efter komplikationer i samband med en kort tids sjukdom. Peter var ledamot i styrelsen sedan 2017.

Stämmobeslut

Den 11 april hölls årsstämma varvid stämmobeslut fattades utöver vad som ankommer i enlighet med aktiebolagslagen (2005:551) eller bolagsordningen. Årsstämman beslutade bland annat om bemyndigande att under tiden till nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen, med eller utan avvikelser från aktieägarnas företrädesrätt, under tiden intill nästa årsstämma, besluta om nyemission av aktier, och/eller emission av konvertibler, och/eller teckningsoptioner. Betalning ska kunna ske kontant, genom apport, genom kvittning eller eljest förenas med villkor.

Det beslutades dessutom om införandet av ett riktat incitamentsprogram till anställda och ledande befattningshavare inom Bublar-koncernen. Stämman beslutade om emission av högst 4 000 000 teckningsoptioner inom ramen för programmet i enlighet med villkor i kallelsen. Styrelsen förtydligade sin intention att inte föreslå implementering av fler incitamentsprogram fram till 2022, det vill säga under detta programs löptid.

Finansiering

Bublar genomförde en riktad nyemission den 11 juli 2019 om 3 077 232 aktier som tillför Bolaget ca 10 Mkr. Nyemissionen tecknades av ett fåtal kvalificerade investerare. Priset per aktie var 3,25 kronor. Nyemissionen innebar

en utspädning om ca 6,5 procent baserat på det totala antalet aktier i Bolaget efter transaktionen.

Den 26 oktober fattade Bublar beslut om och genomförde en kontant nyemission av 7 750 287 aktier. Teckningskursen fastställdes till 5,22 kronor per aktie. Genom nyemissionen tillfördes bolaget ca 40 Mkr före transaktionskostnader. Teckningskursen på 5,22 kronor per aktie motsvarade en rabatt om ca 6,6 % jämfört med den volymvägda genomsnittskursen för de 30 senaste handelsdagarna. Transaktionen genomfördes genom ett book-building-förfarande. Efter nyemissionen uppgår det totala antalet aktier och röster i Bolaget till 54 913 141 vilket innebär en utspädningseffekt om ca 14 % baserat på det totala antalet aktier i Bolaget efter transaktionen. Bublar Group är noterat på Nasdaq First North Growth Market från och med den 11 november 2019. Sista dagen för handel i aktien på NGM Nordic MTF var fredagen den 8 november.

Nettoomsättningen under perioden uppgick till 17,1 (3,5) Mkr. Ökningen beror huvudsakligen på att förvärvet av Vobling i oktober 2018 ingår i koncernsiffrorna. I omsättningen ingår även Sayduck, som förvärvades den 3 juli 2019. Resultat före avskrivningar (EBITDA) uppgick till -31,2 (-19,9) Mkr. Resultatet före avskrivningar förklaras av kostnader för utveckling av den tekniska plattformen och spelen om drygt 21 Mkr, en ökning med ca 8 Mkr från året innan. Kostnaderna är betydande eftersom spelstudion arbetar med två förhållandevis stora produktioner parallellt. Under första kvartalet belastades resultatet dessutom av ökade kostnader relaterat till flytt till gemensamma lokaler.

Resultat efter avskrivningar (EBITA) uppgick till -45,8 (-24,8) Mkr och inkluderar avskrivning relaterad dels till goodwill om 11,3 Mkr, dels till utvecklingskostnader om 2,3 Mkr på koncernbasis.

Voblings nettoomsättning uppgick till 15,6 Mkr för helåret 2019 och 4,4 Mkr under fjärde kvartalet 2019 3,0 Mkr. Resultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till 1,5 Mkr för helåret 2019. Under 2018 hade verksamheten ett brutet räkenskapsår varför en jämförelse med 2018 inte är relevant.

Dotterbolaget Sayduck förvärvades i juli 2019. Nettoomsättningen sedan dess uppgick till 1,7 Mkr. Antalet 3D-visningar på plattformen ökade under fjärde kvartalet jämfört

med fjärde kvartalet föregående år med ca 55 procent och uppgick till drygt 1,6 miljoner visningar.

I Virtual Brains sker utvecklingen av spel och plattform. Kostnaderna uppgick till ca 21 Mkr under 2019 och inkluderar vissa kostnader som till viss del är koncerngemensamma.

Nettolåneskuld

Koncernens nettolåneskuld uppgick till - 35,5 Mkr vid periodens slut och speglar en kassa-behållning om drygt 37 Mkr i relation till räntebärande skulder om ca 1,4 Mkr, som finns i Sayduck och utgörs av förmånliga lån för utvecklingsföretag.

Soliditet

Koncernens soliditet uppgick till 90% vid periodens utgång.

Kapitalbehov

Bublar genomförde under året emissioner om totalt ca 50 Mkr för att dels kunna finansiera utvecklingen av spel och spelplattform, dels för att stödja omorienteringen mot större bolag och produktifiering i Voblings och Sayducks verksamheter. Kassabehållningen uppgick till drygt 37 Mkr vid periodens utgång.

Vi bedömer att det finns en stor global kommersiell potential i bägge spelprojekten men kan inte med säkerhet förutse intäktsnivåerna. Därför kommer utfallet av spelens intäkts-generering direkt påverka bolagets framtida kapitalbehov.

Styrelsen bedömer det därför som avgörande att spelen förmår generera intäkter, annars är inte det befintliga rörelsekapitalet tillräckligt under de kommande 12 månaderna för spelverksamheten. Om intäkterna inte utvecklas i enlighet med styrelsens bedömningar behöver Bolaget överväga åtgärder inklusive ytterligare kapitalanskaffningar.

Det finns ett stort intresse att investera i företag som försöker utveckla applikationer och produkter baserat på XR-tekniken både hos professionella investerare och individer, vilket gör att styrelsen bedömer möjligheterna som goda att skaffa ytterligare finansiering.

Styrelsen har mandat från årsstämman att emittera aktier och/eller konvertibler och/eller teckningsoptioner för att kunna hantera finansieringsfrågan.

Risker

Marknaden för de tjänster och produkter Bublar utvecklar befinner sig för närvarande i en stark utvecklingsfas. Marknadsdynamiken innebär att det finns en betydande risk att de projekt Bublar investerat i kommer att mottas med svagt intresse av slutkunder och att därmed förväntade intäkter inte genereras med påföljande negativ effekt på resultat och kassaflöden. Även aktiverade utvecklingskostnader kan komma att behöva skrivas ned. Om en kommersiell lansering av ett projekt försernas eller resulterar i lägre intäkter än bedömt kan det medföra en väsentligt negativ effekt på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

Förseningar i planerade och pågående kund- eller spelprojekt kan ha en negativ effekt på kassaflöde, intäkter och rörelsemarginal. Om ett eller flera av bolagets utvecklade spel försenas kan det medföra en väsentlig negativ inverkan på bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning. Såväl mobilspels- som XR-marknaden kännetecknas av snabb teknik och innovativ utveckling och stor konkurrens. Flera av Bublars nuvarande och framtida konkurrenter kan ha konkurrensövertag i form av längre historik, ett mer inarbetat varumärke samt större finansiella-, tekniska- och marknadsföringsresurser.

Koncernen består av en liten organisation och får därför anses vara starkt beroende av ett fåtal nyckelpersoner. Vidare kan de partner som bolaget valt att samarbeta med tvingas till andra prioriteringar än bolagets egna med påföljande risk för försening och fullgörande av projekten. Se Bolagsbeskrivning inför notering på Nasdaq First North Growth Market för en mer utförlig beskrivning av de riskfaktorer Bublar står inför.

Se informationsmemorandum inför notering på Nasdaq First North Growth Market för en mer utförlig beskrivning av de riskfaktorer Bublar står inför.

FLERÅRSJÄMFÖRELSE

		KONCERNEN			
		2019	2018	2017	2016
Nettoomsättning	TSEK	17 081	3 472	-	-
Resultat efter finansiella poster	TSEK	-45 669	-24 825	-13 907	-7 919
Balansomslutning	TSEK	106 155	92 972	39 577	13 449
Antal anställda	St	55	23	16	10
Soliditet	%	90 %	91 %	82 %	55 %

		MODERBOLAGET			
		2019	2018	2017	2016
Nettoomsättning	TSEK	319	511	-	-
Resultat efter finansiella poster	TSEK	-37 534	-25 278	-8 731	-4 058
Balansomslutning	TSEK	117 739	96 289	47 221	16 115
Antal anställda	St	-	-	-	-
Soliditet	%	97 %	96 %	86 %	66 %

RESULTATDISPOSITION

TSEK	2019
Följande ansamlad förlust ska behandlas av årsstämman (kr):	
Överkursfond	186 691 217
Ansamlad förlust från föregående år	-37 857 434
Årets resultat	-39 224 422
	109 609 362
Styrelsen föreslår att i ny räkning balanseras	109 609 362
	109 609 362

RESULTATRÄKNINGAR

TSEK	Not	KONCERN		MODERBOLAG	
		2019	2018	2019	2018
Rörelsens intäkter					
Nettoomsättning	1	17 081	3 472	319	511
Aktiverat arbete för egen räkning	2	1 000	24	-	40
Övriga rörelseintäkter		491	487	312	151
Summa intäkter		18 572	3 983	631	702
Rörelsens kostnader					
Inköp av varor och tjänster		-4 499	-187	-20 426	-15 194
Övriga externa kostnader	1,2	-16 650	-7 870	-11 943	-5 498
Personalkostnader	4	-28 123	-15 774	-786	-673
Övriga rörelsekostnader		-414	-23	-95	-5
Resultat före av- och nedskrivningar		-31 114	-19 871	-32 619	-20 668
Av- och nedskrivningar anläggningstillgångar	2, 8, 9	-14 629	-4 859	-4 893	-4 516
Rörelseresultat		-45 743	-24 730	-37 512	-25 184
Resultat från finansiella poster					
Ränteintäkter och liknande resultatposter	10	102	-	-	-
Räntekostnader och liknande resultatposter	11	-28	-95	-22	-94
Resultat efter finansiella poster		-45 669	-24 825	-37 534	-25 278
Bokslutsdispositioner					
Mottagna koncernbidrag		-	-	816	-
Resultat före skatt		-45 669	-24 825	-36 718	-25 278
Skatter	12	-4 797	-295	-2 506	-
Årets resultat		-50 466	-25 120	-39 224	-25 278
Varav hänförligt till moderbolagets aktieägare		-50 466	-25 120		
Resultat per aktie					
Före utspädning		-0,92	-0,63		
Efter utspädning		-0,86	-0,61		
Antal aktier					
Vid periodens slut, före utspädning		54 913 141	40 051 036		
Vid periodens slut, efter utspädning		58 913 141	41 021 198		
Genomsnittligt antal aktier					
Vid periodens slut		47 482 089	32 658 241		
Vid periodens slut, efter utspädning		49 967 170	33 628 403		

BALANSRÄKNINGAR

		KONCERN		MODERBOLAG	
TSEK	Not	2019-12-31	2018-12-31	2019-12-31	2018-12-31
TILLGÅNGAR					
Anläggningstillgångar					
Immateriella anläggningstillgångar					
Balanserade utvecklingskostnader	2	10 087	9 849	13 797	18 420
Goodwill	8	50 945	47 876	-	-
Summa immateriella anläggningstillgångar		61 032	57 725	13 797	18 420
Materiella anläggningstillgångar					
Inventarier, verktyg och installationar	9	1 012	527	484	360
Summa materiella anläggningstillgångar		1 012	527	484	360
Finansiella anläggningstillgångar					
Andelar i koncernföretag	13	-	-	65 297	50 055
Uppskjuten skattefordran	12	-	4 744	-	2 506
Övriga finansiella anläggningstillgångar		353	164	346	-
Summa finansiella anläggningstillgångar		353	4 908	65 643	52 561
Summa anläggningstillgångar		62 397	63 160	79 924	71 341
Omsättningstillgångar					
Kortfristiga fordringar					
Kundfordringar		3 268	1 700	5	7
Kocerninterna fordringar				2 445	-
Övriga fordringar	14	1 477	7 026	834	6 852
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	15	1 789	777	780	195
Summa kortfristiga fordringar		6 534	9 503	4 064	7 054
Kassa och bank					
Kassa och bank	16	37 224	20 309	33 751	17 894
Summa kassa och bank		37 224	20 309	33 751	17 894
Summma omsättningstillgångar		43 758	29 812	37 815	24 948
SUMMA TILLGÅNGAR		106 155	92 972	117 739	96 289

BALANSRÄKNINGAR

TSEK	Not	KONCERN		MODERBOLAG	
		2019-12-31	2018-12-31	2019-12-31	2018-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER					
Eget kapital					
Bundet eget kapital					
Aktiekapital	17	1 569	1 144	1 569	1 144
Ej registrerat aktiekapital	17	-	28	-	28
Fond för utvecklingsutgifter		-	-	3 535	8 158
Summa bundet eget kapital		1 569	1 172	5 104	9 330
Fritt eget kapital					
Övrigt tillskjutet kapital/överkursfond		186 392	125 447	186 691	125 447
Annat eget kapital inklusive årets resultat		-92 365	-42 246	-	-
Balanserat resultat		-	-	-37 858	-17 203
Årets resultat		-	-	-39 224	-25 278
Summa fritt eget kapital		94 028	83 201	109 609	82 966
Summa eget kapital		95 596	84 373	114 713	92 296
Långfristiga skulder					
Uppskjuten skatteskuld	12	122	122	-	-
Skulder till kreditinstitut	18	1 249	-	-	-
Summa långfristiga skulder		1 371	122	0	0
Kortfristiga skulder					
Leverantörsskulder		2 106	1 116	1 543	341
Skulder koncernföretag		-	-	-	2 064
Skatteskulder		60	1 366	-	-
Övriga skulder		3 543	2 501	-	-
Kortfristiga skulder kreditinstitut	18	-	1 000	-	1 000
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	19	3 479	2 494	1 483	588
Summa kortfristiga skulder		9 187	8 477	3 027	3 993
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		106 155	92 972	117 739	96 289

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

KONCERNEN

TSEK	Aktiekapital	Ej registrerat aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. periodens resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
2019-01-01	1 144	28	125 447	-42 245	84 374
Årets resultat				-50 466	-50 466
Registrering emission	28	-28			
Apportemission, 3 juli 2019	88		13 350		13 438
Nyemission, 24 juli 2019	88		9 913		10 001
Nyemission, 12 november 2019	221		40 235		40 456
Emissionskostnader			-2 674		-2 674
Teckningsoptioner, Bublar Group AB			420	15	435
Omföring obeskattade reserver			-299	299	0
Omräkningsdifferens				32	32
2019-12-31	1 569	0	186 392	-92 365	95 596

MODERBOLAG

TSEK	Aktiekapital	Ej registrerat aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. periodens resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	Totalt eget kapital
2019-01-01	1 144	28	9 930	125 447	-44 253	92 296
Årets resultat					-39 224	-39 224
Årets förändring balanserade utvecklingsutgifter			-4 623		4 623	0
Registrering emission	28	-28				0
Apportemission, 3 juli 2019	88			13 350		13 438
Nyemission, 24 juli 2019	88			9 913		10 001
Nyemission, 12 november 2019	221			40 235		40 456
Emissionskostnader				-2 674		-2 674
Teckningsoptioner, Bublar Group AB				420		420
2019-12-31	1 569	0	5 307	186 691	-78 854	114 713

KASSAFLÖDESANALYSER

TSEK	Not	KONCERN		MODERBOLAG	
		2019-01-01 2019-12-31	2018-01-01 2018-12-31	2019-01-01 2019-12-31	2018-01-01 2018-12-31
Den löpande verksamheten					
Resultat efter finansiella poster		-45 669	-24 825	-37 534	-25 278
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	20	14 905	4 859	4 913	4 516
Betald inkomstskatt		-1 364	83	-	-
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital		-32 128	-19 883	-32 621	-20 762
Kassaflöde från förändring av rörelsekapital					
Minskning(+)/ökning(-) av kundfordringar		-997	340	2	-7
Minskning(+)/ökning(-) av kortfristiga fordringar		4 571	-5 235	3 804	-6 077
Minskning(-)/ökning(+ av leverantörs-skulder		884	-278	1 203	-362
Minskning(-)/ökning(+ av kortfristiga skulder		1 154	-1 509	-1 170	-901
Kassaflöde från den löpande verksamheten		-26 518	-26 565	-28 781	-28 109
Investeringsverksamheten					
Förvärv av inventarier, verktyg och installationer		-865	-172	-494	-111
Avyttring av inventarier, verktyg och installationer		-	-	80	-
Övriga förändringar av finansiella anläggningstillgångar		-216	-	-346	-
Investeringar i finansiella anläggningstillgångar		-7	-	-	-
Avyttring/minskninv av finansiella anläggningstillgångar		37	-	-	-
Balanserade utgifter för produktutveckling		-2 106	-24	-	-40
Förvärv av koncernbolag		-14 139	-49 166	-14 822	-50 005
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-17 296	-49 362	-15 582	-50 156
Finansieringsverksamheten					
Erhållna aktieägartillskott			16	-	-
Nyemission*		61 709	77 109	61 220	77 109
Upptagande av lån		19	-	-	-
Återbetalning av lån		-1 000	-1 500	-1 000	-1 500
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		60 728	75 625	60 220	75 609
Omräkningsdifferenser i likvida medel		-2	15	-	-
Förändringar i likvida medel		16 914	-287	15 856	-2 656
Likvida medel vid årets början		20 309	20 596	17 894	20 550
Likvida medel vid årets slut		37 224	20 309	33 751	17 894

* Värden efter emissionskostnader

TILLÄGGSUPPLYSNINGAR

Redovisnings- och värderingsprinciper

Koncernens och moderföretagets finansiella rapporter har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och BFNAR 2012:1 (K3). Tillämpade principer är oförändrade jämfört med föregående år. De viktigaste redovisnings- och värderingsprinciperna som har använts vid upprättande av de finansiella rapporterna sammanfattas nedan.

Koncernredovisning

I koncernredovisningen konsolideras moderföretaget och samtliga dotterföretags verksamheter fram till och med moderföretagets bokslutsdatum.

Dotterföretag är företag i vilket moderföretaget direkt eller indirekt innehar mer än 50 procent av röstetalet eller på annat sätt har ett bestämmande inflytande. Bestämmande inflytande innebär en rätt att utforma ett företags finansiella och operativa strategier i syfte att erhålla ekonomiska fördelar. Koncernen uppnår och utövar bestämmande inflytande genom att inneha över hälften av rösterna. Även företag för särskilt ändamål konsolideras om moderföretaget har ett bestämmande inflytande, oavsett om det finns en ägarandel eller inte.

Alla dotterföretag har samma balansdag och tillämpar moderföretagets värderingsprinciper. Koncernredovisningen presenteras i valutan SEK som också är moderföretagets redovisningsvaluta. Resultat för dotterföretag som förvärvats eller avyttrats under året redovisas från det datum förvärvet alternativt till det datum avyttringen träder i kraft, enligt vad som är tillämpligt. Koncerninterna transaktioner och balansposter elimineras i sin helhet vid konsolidering.

Konsolideringsmetod

Koncernredovisningen upprättas i enlighet med förvärvsmetoden och bygger på enhetssynen. Det innebär att förvärvsanalysen upprättas per den tidpunkt då förvärvaren får bestämmande inflytande. Från och med denna tidpunkt ses förvärvaren och den förvärvade enheten som en redovisningsenhet. Alla tillgångar (inklusive goodwill) och skulder samt intäkter och kostnader medräknas i sin helhet även för delägda dotterföretag. Anskaffningsvärdet för dotterföretag beräknas till summan

av verkligt värde vid förvärvstidpunkten för erlagda tillgångar med tillägg av uppkomna och övertagna skulder samt emitterade egetkapitalinstrument, utgifter som är direkt hänförliga till rörelseförvärvet samt eventuell tilläggsköpeskilling. I förvärvsanalysen fastställs det verkliga värdet, med några undantag, vid förvärvstidpunkten av förvärvade identifierbara tillgångar och övertagna skulder samt minoritetsintresse. Minoritetsintresse värderas till verkligt värde vid förvärvstidpunkten. Överstiger verksamhetens anskaffningsvärde det beräknade marknadsvärdet av de förvärvade nettotillgångarna enligt förvärvsanalysen redovisas skillnaden som goodwill.

Från och med förvärvstidpunkten inkluderas i koncernredovisningen det förvärvade företags intäkter och kostnader, identifierbara tillgångar och skulder liksom eventuell uppkommen goodwill eller negativ goodwill.

Goodwill

Goodwill är den skillnad som uppkommer om anskaffningsvärdet för den förvärvade enheten är högre än värdet på den förvärvade enhetens nettotillgångar. Vid förvärvstidpunkten redovisas den uppkomna goodwillen som en tillgång i balansräkningen.

Omräkning av utländska dotterföretag

Vid konsolidering omräknas tillgångar och skulder, inklusive goodwill och andra koncernmässiga över- och

undervärden, till SEK enligt balansdagens kurs. Intäkter och kostnader omräknas till SEK enligt en genomsnittlig kurs under rapportperioden vilket utgör en approximation av transaktionskursen. Valutakursdifferenser som uppstår vid omräkning av utlandsverksamheten redovisas i eget kapital.

Intäktsredovisning

Inkomsten redovisas till det verkliga värdet av vad som erhållits eller kommer att erhållas. Företaget redovisar därför inkomsten till nominellt värde (fakturabelopp) om ersättning erhålls i likvida medel direkt vid leverans. Avdrag görs för lämnade rabatter.

Leasing

Leasingavtal klassificeras vid leasingavtalets ingående antingen som finansiell eller operationell leasing. Ett finansiellt leasingavtal är ett leasingavtal enligt vilket de ekonomiska risker och fördelar som är förknippade med att äga en tillgång i allt väsentligt överförs från leasegivaren till leasetagaren. Ett operationellt leasingavtal är ett leasingavtal som inte är ett finansiellt leasingavtal. Operationella leasingavtal kostnadsförs linjärt över leasingperioden. Koncernen eller moderföretaget innehar inga finansiella leasingavtal.

Ersättningar till anställda

KORTFRISTIGA ERSÄTTNINGAR

Kortfristiga ersättningar till anställda, exempelvis löner, semesterersättningar och bonus, är ersättningar till anställda som förfaller inom 12 månader från balansdagen det år som den anställda tjänat in ersättningen. Kortfristiga ersättningar värderas till det odiskonterade beloppet som företaget förväntas betala till följd av den outnyttjade rättigheten.

AVGIFTSBESTÄMDA PENSIONSPLANER

Företaget betalar fastställda avgifter till andra juridiska personer avseende flera försäkringar för enskilda anställda. Företaget har inga legala eller informella förpliktelser att betala ytterligare avgifter utöver betalningar av den fastställda avgiften som redovisas som en kostnad i den period där den relevanta tjänsten utförs.

Ränteintäkter

Ränteintäkter redovisas i takt med att de intjänas. Beräkning av ränteintäkter görs på basis av den underliggande tillgångens avkastning enligt effektivräntemetoden.

Inkomstskatter

Redovisning av inkomstskatt inkluderar aktuell skatt och uppskjuten skatt. För poster som redovisas i resultaträkningen redovisas därmed sammanhängande skatt i resultaträkningen. För poster som redovisas direkt mot eget kapital redovisas även skatten direkt mot

eget kapital. Uppskjuten skatt beräknas på alla temporära skillnader. En temporär skillnad finns när det redovisade värdet på en tillgång eller skuld skiljer sig från det skattemässiga värdet. Uppskjuten skattefordran avseende underskottsavdrag eller andra framtida skattemässiga avdrag redovisas i den omfattning det är sannolikt att avdragen kan avräknas mot framtida skattemässiga överskott.

Aktuell skatt är inkomstskatt för innevarande räkenskapsår som avser årets skattepliktiga resultat och den del av tidigare räkenskapsårs inkomstskatt som ännu inte har redovisats. Aktuell skatt värderas till det sannolika beloppet enligt de skattesatser och skatteregler som gäller på balansdagen.

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten tas upp till deras anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar enligt plan samt eventuella nedskrivningar.

Utgifter som är direkt hänförliga till ett projekts utvecklingsfas redovisas som immateriell anläggningstillgång förutsatt att de uppfyller följande krav:

- Det är tekniskt möjligt att färdigställa tillgången så att den kan användas eller säljas.
- Företaget har för avsikt att färdigställa tillgången och att använda eller sälja den.
- Företaget har förutsättningar att använda eller sälja tillgången.
- Det är sannolikt att tillgången kommer att generera framtida ekonomiska fördelar.
- Det finns tillräckliga resurser att färdigställa tillgången och för att använda eller sälja den.
- Utvecklingsutgiften kan mätas på ett tillförlitligt sätt

Utvecklingskostnader som inte uppfyller dessa kriterier för aktivering kostnadsförs när de uppkommer. Anskaffningsvärdet för balanserade utgifter inkluderar utgifterna för tillgångens framtagande. Direkt hänförliga utgifter inkluderar personalkostnader uppkomna i arbetet med utvecklingen tillsammans med en lämplig andel av indirekta kostnader. Avskrivning på pågående projektutveckling påbörjas vid färdigställandetidpunkten.

Följande nyttjandeperiod tillämpas:

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten 5 år

Goodwill

Goodwill redovisas till anskaffningsvärdet med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Tillgångarna skrivs av linjärt över tillgångarnas bedömda nyttjandeperiod. Nyttjandeperioden omprövas per varje balansdag. Följande nyttjandeperiod tillämpas:

Goodwill 5 år

Materiella anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Tillgångarna skrivs av linjärt över tillgångarnas bedömda nyttjandeperiod förutom mark som inte skrivs av. Nyttjandeperioden omprövas per varje balansdag. Följande nyttjandeperiod tillämpas:

Inventarier, verktyg och maskiner 5 år

Likvida medel

Likvida medel består av kassamedel och disponibla tillgodohavanden hos banker och andra kreditinstitut.

Fordringar

Fordringar har upptagits till de belopp varmed de beräknas inflyta.

Övriga tillgångar, avsättningar och skulder

Övriga tillgångar, avsättningar och skulder har värderats till anskaffningsvärden om inget annat anges nedan.

Kassaflödesanalysen

Kassaflödesanalysen har upprättats i enlighet med BFNAR 2012:1 (K3) kap. 7 enligt indirekt metod.

Moderföretagets värderingsprinciper - alternativa regler i juridisk person

Andelar i dotterföretag

Andelar i dotterföretag värderas till anskaffningsvärde eventuellt minskat med nedskrivningar. Utdelningar från dotterföretag redovisas som intäkt.

Koncernbidrag

Samtliga lämnade och erhållna koncernbidrag redovisas som bokslutsdispositioner.

Uppskattningar och bedömningar

När finansiella rapporter upprättas måste styrelsen och den verkställande direktören i enlighet med tillämpade redovisnings- och värderingsprinciper göra vissa uppskattningar, bedömningar och antaganden som påverkar redovisning och värdering av tillgångar, avsättningar, skulder, intäkter och kostnader. De områden där sådana uppskattningar och bedömningar kan ha stor betydelse för företaget, och som därmed kan påverka resultat- och balansräkningarna i framtiden, beskrivs nedan.

Vid varje balansdag bedöms om det finns indikationer på nedskrivningsbehov av någon av de finansiella anläggnings- tillgångarna. Nedskrivning sker om värdenedgången bedöms vara bestående och provas individuellt.

Betydande bedömningar

Följande är betydande bedömningar som har gjorts vid tillämpning av de av företagets redovisningsprinciper som har den mest betydande effekten på de finansiella rapporterna.

Redovisning av tjänsteuppdrag på löpande räkning

Tjänsteuppdrag på löpande räkning intäktsredovisas i takt med att arbetet utförs och material levereras eller förbrukas.

Bedömning av uppskjutna skattefordringar

Bedömningen av i vilken omfattning uppskjutna skattefordringar kan redovisas baseras på en bedömning av sannolikheten av koncernens framtida skattepliktiga intäkter mot vilka uppskjutna skattefordringar kan utnyttjas. Dessutom krävs väsentliga överväganden vid bedömning av effekten av vissa rättsliga och ekonomiska begränsningar eller osäkerheter i olika jurisdiktioner.

Bedömning av osäkra fordringar

Kundfordringar värderas till det kassaflöde som förväntas inflyta till företaget. Därmed görs en detaljerad och objektiv genomgång av alla utestående belopp på balansdagen.

UPPLYSNING TILL ENSKILDA POSTER

NOT 1. INKÖP OCH FÖRSÄLJNING INOM KONCERNEN

	MODERBOLAG	
TSEK	2019	2018
Andel av försäljningen som avser koncernföretag	0 %	0 %
Andel av inköp som avser koncernföretag	64 %	75 %

NOT 2. BALANSERADE UTVECKLINGSKOSTNADER

	KONCERN		MODERBOLAG	
TSEK	2019-12-31	2018-12-31	2019-12-31	2018-12-31
Ackumulerade anskaffningsvärden				
Ingående balans	12 573	12 549	23 115	23 075
Anskaffningar	2 440	24	-	40
Förvärvade bolag	812	-	-	-
Omräkningsdifferens	-16	-	-	-
	15 809	12 573	23 115	23 115
Ingående balans	-2 724	-209	-4 695	-401
Årets avskrivningar	-2 803	-2 515	-4 623	-4 294
Förvärvade bolag	-200	-	-	-
Omräkningsdifferens	5	-	-	-
Utgående balans	-5 722	-2 724	-9 318	-4 695
Netto bokfört värde	10 087	9 849	13 797	18 420

NOT 3. BALANSERADE UTVECKLINGSKOSTNADER

	KONCERN		MODERBOLAG	
TSEK	2019	2018	2019	2018
Kostnadsförd ersättning uppgår till:				
Grant Thornton Sweden AB				
Revisionsuppdrag	483	442	322	422
Revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget	12	16	11	16
Skatterådgivning	-	-	-	-
Övriga tjänster	3	44	3	44
	498	502	336	482
Andra revisionsbolag				
Revisionsuppdrag	17	-	-	-
Revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget	35	-	-	-
Skatterådgivning	-	-	-	-
Övriga tjänster	-	-	-	-
	52	0	0	0

NOT 4.
OPERATIONELLA LEASINGAVTAL

Årets leasingkostnader i koncernen uppgår till 2 697 tkr (1 022 tkr) och avser hyreskontrakt samt hyra av inventarier. I moderbolaget finns inga leasingkontrakt.

NOT 5.
LÖNER OCH ERSÄTTNINGAR TILL ANSTÄLLDA

TSEK	KONCERN		MODERBOLAG	
	2019-12-31	2018-12-31	2019-12-31	2018-12-31
Styrelse och VD				
Löner och ersättningar	4 677	1 166	263	300
Sociala kostnader	1 334	479	69	118
varav pensionskostnader	78	59	-	-
	6 011	1 645	332	418
Övriga anställda				
Löner och ersättningar	17 203	9 763	-	-
Sociala kostnader	5 045	3 937	-	-
varav pensionskostnader	1 116	1 092	-	-
	22 248	13 700	-	-

I beloppen för ersättning till styrelse och VD ingår ersättning till respektive VD för alla koncernbolag och koncernens styrelse. Ersättningen för Magnus Granqvist och Kenneth Häggmark ingår här eftersom de uppbär lön men ej erhåller styrelseersättning.

NOT 6.
MEDELANTALET ANSTÄLLDA

Medelantalet anställda bygger på av bolaget betalda närvarotimmar relaterade till en normal arbetstid.

	KONCERN		MODERBOLAG	
	2019-12-31	2018-12-31	2019-12-31	2018-12-31
Totalt	55	23	-	-
varav kvinnor	13	4	-	-
varav män	42	19	-	-
<i>Medelantalet anställda fördelade på land</i>				
Sverige	34	19	-	-
varav kvinnor	8	3	-	-
varav män	26	16	-	-
Finland	5	0	-	-
varav kvinnor	-	-	-	-
varav män	5	-	-	-
Filippinerna	16	4	-	-
varav kvinnor	5	1	-	-
varav män	11	3	-	-

**NOT 7.
LÖNER OCH ERSÄTTNINGAR TILL ANSTÄLLDA**

	2019		2018	
	KVINNOR	MÄN	KVINNOR	MÄN
Moderbolag				
Styrelseledamöter och verkställande direktör	17 %	83 %	17 %	83 %
Företagsledning	20 %	80 %	0 %	100 %
Dotterbolag				
Styrelseledamöter och verkställande direktörer	17 %	83 %	9 %	91 %

**NOT 8.
GOODWILL**

TSEK	KONCERN		MODERBOLAG	
	2019-12-31	2018-12-31	2019-12-31	2018-12-31
Ackumulerade anskaffningsvärden				
Ingående balans	50 083	-	-	-
Inköp	-	967	-	-
Förvärvade bolag	14 540	49 116	-	-
Utgående balans	64 623	50 083	0	0
Ackumulerade avskrivningar				
Ingående balans	-2 207	-	-	-
Förvärvade bolag	-	-120	-	-
Årets avskrivningar	-11 471	-2 087	-	-
Utgående balans	-13 678	-2 207	0	0
Netto bokfört värde	50 945	47 876	0	0

**NOT 9.
INVENTARIER, VERKTYG OCH INSTALLATIONER**

TSEK	KONCERN		MODERBOLAG	
	2019-12-31	2018-12-31	2019-12-31	2018-12-31
Ackumulerade anskaffningsvärden				
Ingående balans	1 031	828	757	646
Anskaffningar	1 029	172	494	111
Avyttringar och utrangeringar	-305	-	-169	-
Förvärvade bolag	-	31	-	-
Omräkningsdifferens	4	-	-	-
Utgående balans	1 760	1 031	1 082	757
Ackumulerade avskrivningar				
Ingående balans	-503	-216	-397	-175
Årets avskrivningar	-418	-268	-290	-222
Avyttringar och utrangeringar	173	-	89	-
Förvärvade bolag	-	-19	-	-
Omräkningsdifferens	1	-	-	-
Utgående balans	-747	-503	-598	-397
Netto bokfört värde	1 012	528	484	360

**NOT 10.
RÄNTEINTÄKTER OCH LIKANDE RESULTATPOSTER**

TSEK	KONCERN		MODERBOLAG	
	2019	2018	2019	2018
Valutakursvinster på fordringar och skulder	102	-	-	-
Övriga ränteintäkter	-	-	-	-
	102	0	0	0

**NOT 11.
RÄNTEKOSTNADER OCH LIKANDE RESULTATPOSTER**

TSEK	KONCERN		MODERBOLAG	
	2019	2018	2019	2018
Valutakursvinster på fordringar och skulder	-	-9	-	-
Övriga ränteintäkter	27	104	22	94
	27	95	22	94

**NOT 12.
SKATTER**

Inkomstskatter redovisade i resultaträkningen

TSEK	KONCERN		MODERBOLAG	
	2019	2018	2019	2018
Aktuell skattekostnad	-53	-32	-	-
Uppskjuten skatteintäkt (+)/kostnad (-)	-4 744	-263	-2 506	-
Skattekostnad/-intäkt	-4 797	-295	-2 506	0

Avstämning effektiv skatt:

Resultat före skatt	-45 668	-24 825	-36 718	-25 278
Skatt enligt svensk skattesats (21,4%)	9 773	5 462	7 858	5 561
Effekt av utländska skattesatser	-68	-38	-	-
Aktuell skattekostnad hänförlig till tidigare period	-	-19	-	-
Skatteeffekt av ej avdragsgilla kostnader	-101	-98	-49	-21
Skatteeffekt av ej skattepliktiga intäkter	4	-	-	-
Skatteeffekt av periodiseringsfond	-1	-32	-	-
Ej aktiverade underskottsavdrag	-14 405	-5 569	-10 314	-5 540
	-4 797	-295	-2 506	0

Uppskjutna skattefordringar och skatteskulder

TSEK	KONCERN		MODERBOLAG	
	2019-12-31	2018-12-31	2019-12-31	2018-12-31
Underskottsavdrag	-	4 744	-	2 506
Uppskjuten skatt på bokslutsdispositioner	-122	-122	-	-
Uppskjutna skattefordringar/skulder, netto	-122	4 622	0	2 506

NOT 13.
ANDELAR I KONCERNFÖRETAG

Företag/Org.nr./Säte	ANTAL	KAPITALANDEL	MODERBOLAG	
			2019-12-31	2018-12-31
Virtual Brains, 559019-7298, Stockholm	500	100 %	50	50
Vobling AB, 559019-6951, Stockholm	1 000	100 %	50 005	50 005
Bublar Group Optioner AB, 559164-1757, Stockholm	500	100 %	470	-
Sayduck OY	300 000	100 %	14 772	-
			65 297	50 055

Vobling AB äger 100% av andelarna i Vobling Asia, Inc., med säte i Manilla, Filippinerna. Bolaget konsolideras per 2019-12-31.

TSEK	MODERBOLAG	
	2019-12-31	2018-12-31
Ingående balans	50 055	50
Förvärv av Vobling AB	250	50 005
Bildande av Bublar Optioner Group AB	470	-
Förvärv av SayDuck OY	14 522	-
Utgående balans	65 297	50 055

FÖRETAG	Eget kapital	Årets resultat
Virtual Brains	115	16
Bublar Group Optioner AB	438	-32
Sayduck Oy	48	-187
Vobling AB*	2 126	661

* Avser koncernen Vobling AB inklusive dotterbolaget Vobling Asia, Inc.

NOT 14.
ÖVRIGA FORDRINGAR

TSEK	KONCERN		MODERBOLAG	
	2019-12-31	2018-12-31	2019-12-31	2018-12-31
Fordran tecknat ej inbetalt kapital	-	6 209	-	6 209
Momsfordran	830	492	826	492
Skattefordringar	4	107	-	1
Övriga fordringar	642	218	8	150
	1 476	7 026	834	6 852

NOT 15.
FÖRUTBETALDA KOSTNADER OCH UPPLUPNA INTÄKTER

TSEK	KONCERN		MODERBOLAG	
	2019-12-31	2018-12-31	2019-12-31	2018-12-31
Upplupna intäkter	971	413	-	24
Förutbetalad hyra	403	113	403	-
Förutbetalad försäkring	3	-	-	-
Övriga förutbetalda kostnader	412	251	377	171
	1 789	777	780	195

**NOT 16.
STÄLLDA SÄKERHETER OCH ANSVARSFÖRBINDELSER**

	KONCERN		MODERBOLAG	
TSEK	2019-12-31	2018-12-31	2019-12-31	2018-12-31
Företagsinteckningar	-	3 000	-	3 000
Spärrmedel	150	150	150	150
Ansvarsförbindelser	11	-	-	-

**NOT 17.
AKTIEKAPITAL**

	ANTAL AKTIER		AKTIEKAPITAL (TSEK)	
	2019-12-31	2018-12-31	2019-12-31	2018-12-31
Antal/värde vid årets ingång	40 051 036	25 265 445	1 144	722
Nyemission	14 862 105	14 785 591	425	422
Fondemission	-	-	-	-
Antal/värde vid årets utgång	54 913 141	40 051 036	1 569	1 144

**NOT 18.
SKULDER TILL KREDITINSTITUT**

	ANTAL AKTIER		AKTIEKAPITAL (TSEK)	
TSEK	2019-12-31	2018-12-31	2019-12-31	2018-12-31
Amortering inom 1 år	-	1 000	-	1 000
Amortering inom 2-5 år	780	-	-	-
Amortering senare än 5 år	469	-	-	-
	1 249	1 000	0	1 000

**NOT 19.
SKULDER TILL KREDITINSTITUT**

	KONCERN		MODERBOLAG	
TSEK	2019-12-31	2018-12-31	2019-12-31	2018-12-31
Personalrelaterade kostnader	2 376	1 716	-	-
Övriga upplupna kostnader	1 102	778	1 483	588
	3 478	2 494	1 483	588

**NOT 20.
JUSTERINGAR FÖR POSTER SOM INTE INGÅR I KASSAFLÖDET**

	KONCERN		MODERBOLAG	
TSEK	2019-12-31	2018-12-31	2019-12-31	2018-12-31
Avskrivningar på anläggningstillgångar	14 629	4 859	4 913	4 516
Övriga poster	276	-	-	-
	14 905	4 859	4 913	4 516

NOT 21 .**FÖRÄNDRINGAR I KONCERNENS SAMMANSÄTTNING**

Den 3 juli förvärvades Sayduck, en ledande aktör inom 3D Augmented Reality med en teknisk plattform som riktar sig till den globala e-handelsmarknaden. Plattformen gör det möjligt för e-handelsföretag att utveckla sin digitala produktportfölj till 3D och ger kunderna möjlighet att placera ut virtuella 3D-modeller av produkterna i verkliga världen med augmented reality-teknik. Köpeskillingen avtalades till 13,5 MSEK och erlades i form av 3 064 424 nyemitterade aktier i Bublar Group AB. Därtill har avtalats en prestationsbaserad möjlig tilläggsköpeskillning (att erläggas i nyemitterade aktier) motsvarande 3 064 424 aktier. Sayducks aktieägare ingår lock-up-avtal på 1 år för aktierna som de nu erhåller i köpeskillning. Apportemissionen gjordes med stöd av bemyndigandet från årsstämman den 11 april 2019.

TSEK	2019-12-31
Anskaffningsvärde för aktierna:	
Belopp som regleras med apportemission	13 438
Belopp som ska regleras med likvida medel	-
Förvärvsutgifter	1 074
Summa	14 512
Redovisade belopp på identifierbara nettotillgångar:	
Immateriella anläggningstillgångar	1 260
Materiella anläggningstillgångar	-
Övriga anläggningstillgångar	-
Likvida medel	373
Övriga omsättningstillgångar	579
Summa tillgångar	2 212
Uppskjuten skatteskuld	-
Övriga skulder	2 240
Summa skulder	2 240
Totala identifierbara nettotillgångar	-28
Goodwill vid förvärv	14 540
Köpeskillning via apportemission	-14 512
Förvärvade likvida medel	373
Nettokassaflöde vid förvärv	-14 139

NOT 22.**DEFINITION AV NYCKELTAL**

Soliditet - Justerat eget kapital i procent av balansomslutning
 Avkastning på eget kapital - Resultat efter finansiella poster i procent av genomsnittligt justerat eget kapital
 Avkastning på totalt kapital - Rörelseresultat med tillägg för finansiella intäkter, i procent av genomsnittlig balansomslutning
 Kassalikviditet - Omsättningstillgångar exklusive varulager i procent av kortfristiga skulder

NOT 23 .**EVENTUALFÖRPLIKTELSE**

Enligt styrelsens bedömning har koncernen och moderbolaget inga eventualförpliktelser.

NOT 24.
RESULTATDISPOSITION

TSEK	2019
Följande ansamlad förlust ska behandlas av årsstämman (kr):	
Överkursfond	186 691 217
Ansamlad förlust från föregående år	-37 857 434
Årets resultat	-39 224 422
	109 609 362
Styrelsen föreslår att i ny räkning balanseras	109 609 362
	109 609 362

Stockholm den 12 mars 2020

Staffan Eklöv
Ordförande

Magnus Granqvist

Patrik Hansson

Kenneth Häggmark

Per Anders Wärn

Maria A. Grimaldi
VD

Min revisionsberättelse har lämnats den 12 mars 2020

Carl Niring
Auktoriserad revisor

REVISIONSBERÄTTELSE

Till bolagsstämman i Bublar Group AB (Publ) Org.nr. 559019-7462

Rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen

Uttalanden

Jag har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för Bublar Group AB (Publ) för år 2019. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 47- 65 i detta dokument.

Enligt min uppfattning har årsredovisningen och koncernredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av moderbolagets och koncernens finansiella ställning per den 31 december 2019 och av dessas finansiella resultat och kassaflöde för året enligt årsredovisningslagen. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

Jag tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget och för koncernen.

Grund för uttalanden

Jag har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisionssed i Sverige. Mitt ansvar enligt dessa standarder beskrivs närmare i avsnittet "Revisorns ansvar". Jag är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisionssed i Sverige och har i övrigt fullgjort mitt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Jag anser att de revisionsbevis jag har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för mina uttalanden.

Väsentlig osäkerhetsfaktor avseende antagandet om fortsatt drift

Utan att det påverkat mina uttalanden vill jag fästa uppmärksamhet på styrelsens skrivning i förvaltningsberättelsen under rubriken "kapitalbehov" där det framgår att bolaget är beroende av ytterligare kapitaltillskott under 2020 för att säkra den fortsatta driften.

Annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen

Detta dokument innehåller även annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen och återfinns på sidorna 1-45 och 68-70. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för denna andra information.

I samband med min revision av årsredovisningen och koncernredovisningen är det mitt ansvar att läsa den information som identifieras ovan och överväga om informationen i väsentlig utsträckning är oförenlig med årsredovisningen och koncernredovisningen. Vid denna genomgång beaktar jag även den kunskap jag i övrigt inhämtat under revisionen samt bedömer om informationen i övrigt verkar innehålla väsentliga felaktigheter.

Om jag, baserat på det arbete som har utförts avseende denna information, drar slutsatsen att den andra informationen innehåller en väsentlig felaktighet, är jag skyldig att rapportera detta. Jag har inget att rapportera i det avseendet.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att årsredovisningen och koncernredovisningen upprättas och att de ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen. Styrelsen och verkställande direktören ansvarar även för den interna kontroll som de bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning och koncernredovisning som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag.

Vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. De upplyser, när så är tillämpligt, om förhållanden som kan påverka förmågan att fortsätta verksamheten och att använda antagandet om fortsatt drift. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om styrelsen och verkställande direktören avser att likvidera bolaget, upphöra med verksamheten eller inte har något realistiskt alternativ till att göra något av detta.

Revisorns ansvar

Mina mål är att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller mina uttalanden. Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en revision som utförs enligt ISA och god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka en väsentlig felaktighet om en sådan finns. Felaktigheter kan uppstå på grund av oegentligheter eller misstag och anses vara väsentliga om de enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användare fattar med grund i årsredovisningen och koncernredovisningen.

Som del av en revision enligt ISA använder jag professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen.

Dessutom:

- identifierar och bedömer jag riskerna för väsentliga felaktigheter i årsredovisningen och koncernredovisningen, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, utformar och utför granskningsåtgärder bland annat utifrån dessa risker och inhämtar revisionsbevis som är tillräckliga och ändamålsenliga för att utgöra en grund för mina uttalanden. Risker för att inte upptäcka en väsentlig felaktighet till följd av oegentligheter är högre än för en väsentlig felaktighet som beror på misstag, eftersom oegentligheter kan innefatta agerande i maskopi, förfalskning, avsiktliga utelämnanden, felaktig information eller åsidosättande av intern kontroll.
- skaffar jag mig en förståelse av den del av bolagets interna kontroll som har betydelse för min revision för att utforma granskningsåtgärder som är lämpliga med hänsyn till omständigheterna, men inte för att uttala mig om effektiviteten i den interna kontrollen.
- utvärderar jag lämpligheten i de redovisningsprinciper som används och rimligheten i styrelsens och verkställande direktörens uppskattningar i redovisningen och tillhörande upplysningar.
- drar jag en slutsats om lämpligheten i att styrelsen och verkställande direktören använder antagandet om fortsatt drift vid upprättandet

av årsredovisningen och koncernredovisningen. Jag drar också en slutsats, med grund i de inhämtade revisionsbevisen, om huruvida det finns någon väsentlig osäkerhetsfaktor som avser sådana händelser eller förhållanden som kan leda till betydande tvivel om bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. Om jag drar slutsatsen att det finns en väsentlig osäkerhetsfaktor, måste jag i revisionsberättelsen fästa uppmärksamheten på upplysningarna i årsredovisningen och koncernredovisningen om den väsentliga osäkerhetsfaktorn eller, om sådana upplysningar är otillräckliga, modifiera uttalandet om årsredovisningen och koncernredovisningen. Mina slutsatser baseras på de revisionsbevis som inhämtas fram till datumet för revisionsberättelsen. Dock kan framtida händelser eller förhållanden göra att ett bolag och en koncern inte längre kan fortsätta verksamheten.

- utvärderar jag den övergripande presentationen, strukturen och innehållet i årsredovisningen och koncernredovisningen, däribland upplysningarna, och om årsredovisningen och koncernredovisningen återger de underliggande transaktionerna och händelserna på ett sätt som ger en rättvisande bild.
- inhämtar jag tillräckliga och ändamålsenliga revisionsbevis avseende den finansiella informationen i enheterna eller affärsaktiviteterna inom koncernen för att göra ett uttalande avseende koncernredovisningen. Jag ansvarar för styrning, övervakning och utförande av koncernrevisionen. Jag är ensam ansvarig för mina uttalanden.

Jag måste informera styrelsen om bland annat revisionens planerade omfattning och inriktning samt tidpunkten för den. Jag måste också informera om betydelsefulla iakttagelser under revisionen, däribland de eventuella betydande brister i den interna kontrollen som jag identifierat.

Rapport om andra krav enligt lagar och andra författningar

Uttalanden

Utöver min revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har jag även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för Bublar Group AB (Publ) för år 2019 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

Jag tillstyrker att bolagsstämman disponerar vinsten enligt förslaget i förvaltningsberättelsen och beviljar styrelsens ledamöter och verkställande direktören ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

Grund för uttalanden

Jag har utfört revisionen enligt god revisionssed i Sverige. Mitt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet "Revisorns ansvar". Jag är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort mitt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Jag anser att de revisionsbevis jag har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för mina uttalanden.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen som har ansvaret för förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust. Vid förslag till utdelning innefattar detta bland annat en bedömning av om utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som bolagets och koncernens verksamhetsart, omfattning och risker ställer på storleken av bolagets och koncernens egna kapital, konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Styrelsen ansvarar för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter. Detta innefattar bland annat att fortlöpande bedöma bolagets och koncernens ekonomiska situation och att tillse att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och bolagets ekonomiska angelägenheter i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt. Verkställande direktören ska sköta den löpande förvaltningen enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar och bland annat vidta de åtgärder som är nödvändiga för att bolagets bokföring ska fullgöras i överensstämmelse med lag och för att medelsförvaltningen ska skötas på ett betryggande sätt.

Revisorns ansvar

Mitt mål beträffande revisionen av förvaltningen, och därmed mitt uttalande om ansvarsfrihet, är att inhämta revisionsbevis för att med en rimlig grad av säkerhet kunna bedöma om någon styrelseledamot eller verkställande direktören i något väsentligt avseende:

- företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till någon försummelse som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller
- på något annat sätt handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen.

Mitt mål beträffande revisionen av förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust, och därmed mitt uttalande om detta, är att med rimlig grad av säkerhet bedöma om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men ingen garanti för att en revision som utförs enligt god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka åtgärder eller försummelser som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller att ett förslag till dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är förenligt med aktiebolagslagen.

Som en del av en revision enligt god revisionssed i Sverige använder jag professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Granskningen av förvaltningen och förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust grundar sig främst på revisionen av räkenskaperna. Vilka tillkommande granskningsåtgärder som utförs baseras på min professionella bedömning med utgångspunkt i risk och väsentlighet. Det innebär att jag fokuserar granskningen på sådana åtgärder, områden och förhållanden som är väsentliga för verksamheten och där avsteg och överträdelser skulle ha särskild betydelse för bolagets situation. Jag går igenom och prövar fattade beslut, beslutsunderlag, vidtagna åtgärder och andra förhållanden som är relevanta för mitt uttalande om ansvarsfrihet. Som underlag för mitt uttalande om styrelsens förslag till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust har jag granskat om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Stockholm den 12 mars 2020

Carl Niring
Auktoriserad revisor

STYRELSE

Bublars styrelse inklusive ordföranden består för närvarande av fem (5) olika ledamöter och inga suppleanter.



Staffan Eklöv

Född 1957,
Styrelseordförande sedan 2017

Staffan har en jur.kand. samt civilekonomexamen från Stockholms Universitet. Staffan har närmare 30 års erfarenhet som affärsjurist från advokatbyrå och bolag. Under perioden 1994–2000 var han chefsjurist på TV4. Staffan har erfarenhet av styrelsearbete och var under många år Managing Partner på advokatfirman Lindahl.

Andra pågående styrelseuppdrag: Lennart Nilsson Photography AB, Etikinvest AB (publ.), Onside TV-Production AB, HDR Sweden AB, Medlingscentrum Sverige AB, Etikinvest AB (publ.), Onside Arena Solutions AB, K41 Holding AB,

Innehav i Bublar: 100 000 aktier.



Magnus Granqvist

Född 1968,
Ordinarie ledamot sedan 2015

Magnus har en civilekonomexamen från Stockholms Universitet. Medgrundare av Bublar och VD från 2015 till maj 2019. Magnus har 20 års erfarenhet inom försäljning och affärsutveckling från media-, internet- och underhållningsindustrin. Tidigare positioner bl a försäljningschef för Sandrew/Warner Brothers biolanseringar i Sverige samt VD för filmbolaget Noble Entertainment. Bakgrund inom MTG med live-spel i TV, Cell Network, VD och grundare för dotterbolagen Cell Interactive TV och Nordens första interaktiva TV-kanal, eTV. Andra pågående styrelseuppdrag: MAGRAQ Invest AB, Vobling AB, Dream Stage VR AB

Innehav i Bublar: 2 516 310 aktier genom MAGRAQ Invest AB.



Patrik Hansson

Född 1971,
Ordinarie ledamot sedan 2019

Patrik har en kandidatexamen i ekonomi från Stockholms Universitet. Patrik blev affärsutvecklare på Vobling AB i samband med att Bublar förvärvade Vobling AB, som Patrik grundade. Utöver sitt engagemang i Bublar Group har Patrik investerat och engagerat sig i ett antal mindre tillväxtbolag. Patrik har tidigare arbetat inom hälso- och sjukvårdssektorn samt med IT, både inom offentlig och privat sektor och har de senaste 25 åren haft en rad olika VD- och chefspositioner.

Andra pågående styrelseuppdrag: IT-Maps Sweden AB, Mimerse AB, Vobling AB, Deepio AB, Varde Holding AB, BIB Fashion AB, Liquidism AB, Hypotax Holding AB.

Innehav i Bublar: 2 500 000 aktier genom Varde Holding AB.



Kenneth Häggmark

Född 1978,
Ordinarie ledamot sedan 2015

Kenneth har en Civilingenjörsexamen från Linköpings Tekniska Högskola och är en av medgrundarna till Bublar. Tidigare har Kenneth bland annat utvecklat real-tidssimulatorer för försvarsindustrin och interaktiv mjukvara för ABBA museet samt drivit verksamheter inom Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) och Natural User Interfaces (NUI).

Andra pågående styrelseuppdrag: Audionord AB, DreamStage AB, CrossNature AB, Vobling AB, DreamStage VR AB, Mad Roses AB.

Innehav i Bublar: 2 516 310 aktier genom Kvantskum AB.



Per Anders Wärn

Född 1961,
Ordinarie ledamot sedan 2019

Per Anders har en Executive MBA från Handelshögskolan i Stockholm. Per har under 10 år varit verksam i koncernledningen för Gartner, Connecticut, USA, världens ledande företag inom Research & Advisory där han ansvarade för Gartners globala konsultverksamhet mellan 2008 - 2017. Per Anders är för närvarande VD för STOAF (Stockholms Affärsänglar) III SciTech och STOAF III Venture Partners.

Andra pågående styrelseuppdrag: Limina AB

Innehav i Bublar: 545 850 aktier.

LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE OCH REVISORER



Maria A. Grimaldi

Född 1967,
Chief Executive Officer sedan 2019.

Maria är diplomerad marknadssekonom och varumärkesstrateg från Berghs School of Communication och Chief Executive Officer sedan den 13 maj 2019 för Bublar Group. Maria har bred erfarenhet från ledande positioner inom spelindustrin, från konsultroller och investeringar i tillväxtbolag. Tidigare chef för ANGI- the Association for the Nordic Game Industry. Maria är för närvarande styrelseordföranden för spelstudio Fall Damage, styrelseledamot i e-sportsplattformen Esportal AB och M.O.B.A Network och sitter i juryn för världens största entreprenörstävling, EOY – Entreprenör of the Year. Andra pågående styrelseuppdrag: Gegant AB, MW Newland AB, Shortcut Media AB, Insert Coin AB, Fileon AB, ESPORTAL AB, We're All Under The Same Sun AB, Fall Damage Studio AB, M.O.B.A. Network AB (publ).

Innehav i Bublar: 30 769 aktier och 450 000 teckningsoptioner.



Anders Ribbing

Född 1978,
Managing Director Vobling sedan 2018

Bred erfarenhet inom XR teknologier (AR/VR/MR/3D), TV, digital och sociala medier, affärsutveckling, spel, digital transformation och att skapa nya affärskoncept. Flera års erfarenhet från TV4. Grundare av VR-studion Rayvr, som köptes av Vobling 2018.

Innehav i Bublar: 806 289 aktier (Ribbing Invest AB) och 150 000 teckningsoptioner.



Magnus Granqvist

Född 1968,
Director sedan 2019

Magnus har en civilekonomexamen från Stockholms Universitet. Medgrundare av Bublar och VD från 2015 till maj 2019. Magnus har 20 års erfarenhet inom försäljning och affärsutveckling från media-, internet- och underhållningsindustrin. Tidigare positioner bl a försäljningschef för Sandrew/Warner Brothers biolanseringar i Sverige samt VD för filmbolaget Noble Entertainment. Bakgrund inom MTG med live-spel i TV, Cell Network, VD och grundare för dotterbolagen Cell Interactive TV och Nordens första interaktiva TV-kanal, eTV. Andra pågående styrelseuppdrag: MAGRAQ Invest AB, Vobling AB, Dream Stage VR AB

Innehav i Bublar: 2 516 310 aktier genom MAGRAQ Invest AB.



Victor Hattenbach

Född 1984,
Game Studio Director sedan 2017

Anställd i bolaget sedan 2017. Gedigen bakgrund i att använda nya teknologier och ett visionärt ledarskap för att producera banbrytande spel för konsol, online, F2P, MMO och mobila plattformar. Victor har erfarenhet av att leda globala utvecklingsteam för spelutvecklingens hela livscykel. Victor har tidigare arbetat med speldesign för studios som Ubisoft, Bigpoint, Crowdstar, Win, Beatguide, and Magix. Specialiserad i speldesign, UX design och kreativ projekt- ledning.

Innehav i Bublar: 0 aktier och 90 000 teckningsoptioner.



Alexander Hamilton

Född 1991, Managing Director, Vobling Asia, Manila sedan 2018

Alexander Hamilton är utvecklare, designer och entreprenör. Han har sedan 2015 drivit upp Vobling till Skandinavien ledande byrå inom Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR). Från Voblings kontor i Manila leder han tillväxten av Vobling i Asien.

Innehav i Bublar: 964 320 aktier genom Hypotax Holding AB.



Niklas Slotte

Född 1979, Managing Director, Sayduck, sedan 2019

Niklas har en MBA från Hankens Handelshögskola i Helsingfors. Niklas är medgrundare av Sayduck som ingår i Bublar Group och har över 15 års tidigare erfarenhet som medgrundare, VD och affärsutvecklare i Steam Communications Oy och WhyPrint Oy.

Innehav i Bublar: 714 085 aktier.



Anders Lindell

Född 1962,
Chief Financial Officer sedan 2017

Anders är civilekonom från Handelshögskolan i Stockholm och studerat MBA kurser vid UMASS Amherst, Massachusetts. Erfarenhet från finans- och ekonomirelaterade positioner i mindre bolag samt från finansmarknaden genom tidigare positioner på UBS (Frankfurt och London), Handelsbanken (Stockholm), Strenuus Capital (London). Andra pågående styrelseuppdrag: Strenuus International AB, Bublar Optioner AB, Strenuus Capital Ltd.

Innehav i Bublar: 214 000 aktier och 150 000 teckningsoptioner genom Strenuus International AB.

Revisor Carl Niring

Huvudansvarig revisor
Grant Thornton

AKTIEÄGARINFORMATION

RAPPORTKALENDARIUM 2020

Publicering Årsredovisning 2019	12 mars
Bolagsstämma	2 april
Delårsrapport Q1 jan - mars	14 maj
Delårsrapport Q2 jan - juni	21 augusti
Delårsrapport Q3 jan - sept	10 november

Bublars samtliga rapporter samt årsredovisning finns tillgängliga på www.bublar.com

Aktieägarinformation finns på Bublars hemsida. Under fliken Investor Relations hittar du all finansiell information kring Bublar Group och det som rör dig som är aktieägare i Bublar.

Bolagsstämma 2020

Tid: kl 18.00, registrering öppnar kl. 17.15
Plats: GT 30, Grev Turegatan 30, Stockholm i lokal Bond.

Anmälan kan ske på Bublars webbplats www.bublar.com, Bublar Group AB (publ), Kungstensgatan 18, 113 57 Stockholm, per telefon; 08-559 251 20 eller via e-post; investorrelations@bublar.com.

Registrering och anmälan

Aktieägare som önskar delta i Årsstämman ska dels vara införd i den utskrift av aktieboken som görs av Euroclear Sweden AB per fredagen den 27 mars 2020, dels anmäla sin avsikt att delta i Årsstämman till Bolaget senast fredagen den 27 mars 2020. Vid anmälan ska uppges namn, person- eller organisationsnummer, adress och telefonnummer samt antalet eventuella biträden. Inregistrering till årsstämman börjar kl. 17.15.

Kallelse till årsstämman finns på Bublars webbplats, www.bublar.com och var införd i Post och Inrikes Tidningar den 5 mars 2020 och annonserades i Dagens Industri samma dag. Bublar Group AB (publ), Org. nr 559019-7462, säte Stockholm. Adressen till Bublar Group finns på www.bublar.com.

Definitioner

eXtended Reality (XR)

XR är ett samlingsnamn för tekniker som i någon form förstärker verkligheten med hjälp av hård- och/eller mjukvara och skapar en delvis eller helt fiktiv verklighetsupplevelse digitalt. Begreppet XR inkluderar teknikerna AR, MR och VR.5

Augmented Reality (AR)

AR eller förstärkt verklighet innebär att användaren betraktar en fysisk miljö vars element förstärks med hjälp av exempelvis text, animationer eller figurer. Det mest populära sättet att uttrycka AR på är genom kameran på en mobiltelefon eller surfplatta, mjukvaran applicerar ett digitalt lager på den verkliga miljön. Även smarta glasögon har börjat användas, som tex Microsoft HoloLens 2. Tillämpningsområden för tekniken återfinns bland annat i industrin, inom sjukvården och i underhållningsbranschen.

Virtual Reality (VR)

VR eller virtuell verklighet är till skillnad från AR en upplevelse som är helt digital och fiktiv. Tekniken replikerar en miljö, verklig som fiktiv, och simulerar användarens fysiska närvaro. Tillämpningsområden för tekniken återfinns bland annat i industri och underhållningsbranschen.



bublar.