

## Virtuele realiteit vermindert de productietijd van prototypes met 30 %



We zien twee technici met ‘Oculus’ virtual-realitybrillen in een grote, lege ruimte. De ene draagt handschoenen, de andere houdt twee bedieningselementen vast. De eerste steekt zijn handen uit om iets aan te raken in de lucht, de tweede hurkt neer. Ze wandelen beiden rond in cirkels. We kunnen het niet zien, maar ze analyseren de wagen die intussen werd voorgesteld op het autosalon van Parijs\*. “Wat vind je van dit nieuwe wiel?”, vraagt de ene. “Het is mooi, perfect zelfs”, besluiten ze beiden.

Net zoals in de medische, wetenschappelijke of videosector is virtuele realiteit ook essentieel in de auto-industrie. SEAT gebruikt deze technologie al 20 jaar. **“Ze helpt ons om onze productieprocessen te optimaliseren en het product dat we willen bouwen in detail te visualiseren”**, zegt Javier Díaz, hoofd van het SEAT Prototype Centre. Concreet heeft het gebruik van deze technologie de productietijd van prototypes, het laatste stadium voor de lancering van de wagen, met 30 % verlaagd.

Het verschil is aanzienlijk. Vroeger waren tafels van meer dan 10 meter lang nodig om de plannen open te leggen, net als ontelbare lijsten met voertuigonderdelen, en het hele proces kostte maanden werk. Nu volstaat, dankzij de virtuele realiteit, een enkele computer om de volledige wagen te visualiseren en om veel sneller verbeteringen aan te brengen.

\* De SEAT Ateca X-Perience werd getoond op het autosalon van Parijs op woensdag 28 september.

Dankzij deze technologie worden de helft minder prototypes gebouwd voor de lancering van een model. De optimalisatie van tijd en andere middelen heeft bovendien ook voordelen voor de klant - niet alleen op het vlak van nauwkeurigheid en kwaliteit van het product, maar ook voor de uiteindelijke prijs.

Een goed voorbeeld is de nieuwe SEAT Ateca, waarbij het hele proces gevolgd werd via virtuele realiteit: **“Meer dan drie jaar zijn verstreken tussen het moment waarop we de eerste beelden zagen en de commercialisering van de wagen. Gedurende die tijd hebben we elke centimeter van de wagen geanalyseerd en hebben we tal van beslissingen genomen om hem te verbeteren; zo hebben we meer dan 800 verbeteringen aangebracht in het virtuele stadium”**, voegt Javier toe.

Een video over het gebruik van virtuele realiteit bij SEAT is beschikbaar via deze [link](#).

**SEAT** is de enige constructeur die in Spanje wagens ontwerpt, ontwikkelt, bouwt en commercialiseert. De multinational, die deel uitmaakt van de Volkswagen-groep, heeft zijn hoofdzetel in Martorell (Barcelona) en exporteert ruim 80% van zijn wagens naar meer dan 75 verschillende landen. In 2015 verkocht SEAT wereldwijd ongeveer 400.000 wagens, dat is het beste resultaat sinds 2007.

De SEAT-groep stelt meer dan 14.000 personen te werk in zijn drie productiecentra in Barcelona, El Prat de Llobregat en Martorell, waar onder andere de succesvolle Ibiza en Leon worden gebouwd. Verder bouwt SEAT de Alhambra in Portugal, de Mii in Slovaakse en de Toledo in Tsjechië.

SEAT beschikt eveneens over een Technical Center, een kenniscentrum met ca. 1.000 ingenieurs die de drijvende kracht vormen achter de innovaties van de grootste Spaanse investeerder in Onderzoek en Ontwikkeling. In overeenstemming met zijn engagement voor het milieu gaat SEAT bij zijn activiteiten steeds uit van de principes van duurzame ontwikkeling, zoals de vermindering van de CO<sub>2</sub>-uitstoot en de verhoging van de energetische efficiëntie.