

La réalité virtuelle réduit de 30 % le temps de production des prototypes



Deux techniciens se trouvent dans une grande pièce vide et portent des lunettes Oculus de réalité virtuelle. L'un d'eux porte des gants et l'autre tient les commandes. Le premier tend alors les bras pour toucher quelque chose à mi-hauteur tandis que le second s'abaisse. Ils tournent en rond tous les deux. Sans que nous nous en rendons compte, ils sont en train d'analyser la voiture qui a récemment été présentée au Mondial de l'automobile de Paris*. « Qu'est-ce que tu penses de cette nouvelle jante ? », demande l'un. « Elle est bien, parfaite même », concluent-ils.

Comme pour le secteur de la médecine, de la science et des jeux vidéo, la réalité virtuelle est essentielle à l'industrie automobile. SEAT utilise cette technologie depuis 20 ans. Javier Díaz, responsable du centre des prototypes de SEAT indique : « Elle nous permet d'optimiser nos procédés de fabrication et de visualiser précisément le produit avant de commencer à le construire. » Plus concrètement, cette technologie permet de réduire de 30 % le temps de production d'un prototype, c'est-à-dire l'étape précédant le lancement d'une voiture.

* La SEAT Ateca X-Perience a été exposée au Mondial de l'automobile à Paris le mercredi 28 septembre.

Cette diminution est donc colossale. Avant cette révolution, des tables de plus de 10 mètres de long afin de pouvoir disposer les plans, d'innombrables listes de pièces de véhicule, et des mois de travail étaient nécessaires. À présent, la réalité virtuelle ne demande qu'un seul ordinateur pour visualiser toute la voiture et faire les changements qui sont beaucoup plus rapides.

Le nombre de prototypes à construire avant de lancer un modèle a été divisé par deux. Le client aussi profite de l'optimisation du temps et d'autres ressources. Non seulement le véhicule est plus précis et de plus grande qualité, mais son prix est aussi moindre.

La nouvelle SEAT Ateca en est un bon exemple. Toute sa conception a été marquée par la réalité virtuelle. **« Plus de 3 ans se sont écoulés entre le moment où nous avons vu les premières images et la commercialisation de la voiture. Pendant ce laps de temps, nous avons analysé chaque centimètre de la voiture et pris de nombreuses décisions pour l'améliorer. Nous avons notamment apporté pas moins de 800 modifications au cours de l'étape de visualisation »**, ajoute Javier.

Une vidéo sur la réalité virtuelle chez SEAT est disponible via ce [lien](#).

SEAT est la seule entreprise de son secteur à détenir toutes les capacités nécessaires pour créer, développer, produire et commercialiser des voitures en Espagne. Marque du Groupe Volkswagen, la multinationale, dont le siège se trouve à Martorell (Barcelone), exporte plus de 80 % de ses véhicules vers 75 pays. En 2015, SEAT a vendu quelque 400 000 voitures dans le monde, ce qui constitue son meilleur résultat depuis 2007.

Le Groupe SEAT emploie 14 000 personnes dans ses trois centres de production de Barcelone, El Prat de Llobregat et Martorell, où il produit notamment les très prisées Ibiza et Leon. Par ailleurs, SEAT construit l'Alhambra au Portugal, la Mii en Slovaquie et la Toledo en République tchèque.

SEAT dispose également d'un Centre technique, une « plateforme du savoir » où travaillent près de 1.000 ingénieurs, qui a pour vocation de jouer un rôle moteur en termes d'innovation pour le premier investisseur industriel en Recherche & Développement d'Espagne. Respectant son engagement en faveur de la protection de l'environnement, SEAT fonde son activité principale sur le développement durable, en particulier sur la réduction des émissions de CO₂ et l'augmentation de l'efficacité énergétique.