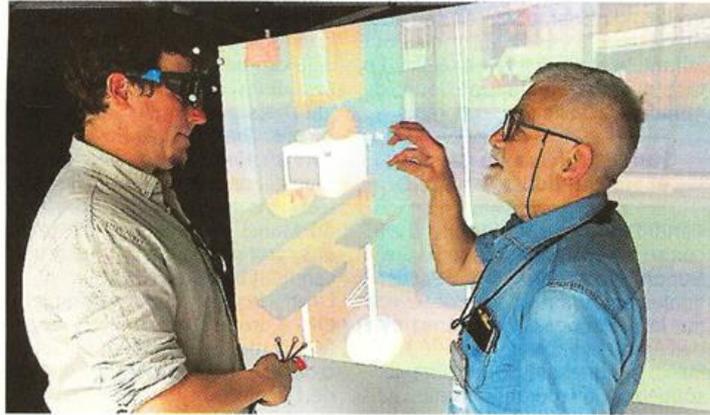


Les entreprises entrent de plain-pied dans le virtuel

Les implications de la réalité virtuelle peuvent être multiples dans la vie économique. C'est le message que la CCI a souhaité passer, hier, à Trémentines, à plusieurs entrepreneurs du département.

C'est aujourd'hui du concret. Mais ce n'est pas encore très populaire. Oui, l'économie de la réalité virtuelle tente de se faire une place sur les marchés. On en est aux prémices, du moins dans le département. Pour mieux cerner les possibilités du secteur, la Chambre de commerce et de l'industrie du Maine-et-Loire a fait venir des entrepreneurs à Trémentines, dans les murs de BAO, spécialisée dans l'immersion virtuelle à l'aide d'un casque et d'un cube haute technologie.

« BAO, c'est la seule société du département qui a fait de la réalité virtuelle son moteur de développement, glisse Stéphane Lebuffe, conseiller à la CCI. On estime qu'il est important de mettre en relation les entreprises traditionnelles et celles qui font de la réalité virtuelle.



Trémentines, hier matin. A l'invitation de la CCI, les entrepreneurs du département ont découvert les implications concrètes de la réalité virtuelle.

Il y a tant de choses à faire. » Et à découvrir. Hier, à Trémentines, des entrepreneurs ont pu partager leurs expériences, à l'image de Loïc François, responsable du bureau d'études de DAO, une entreprise d'Avrillé experte en dessins assistés par ordinateur.

« Nous, on a déjà fait appel à la réalité virtuelle pour des clients, explique le responsable ligérien. Quand on imagine un produit, il est très important de le visualiser, de se rendre compte des volumes, de tourner autour... Certains ont du mal à se projeter. Avec ce

système, on voit tout : les avantages du produit, ses inconvénients éventuels, son côté pratique ou non. » Cette base de travail et de réflexion aiderait à la « prise de décision », et ce dans « un esprit fédérateur ». « Car avec la réalité virtuelle, un produit peut être facilement validé par les dirigeants, les gens de la production et les gens de la maintenance », poursuit Loïc François. Le produit en question peut être une voiture, un bureau, une cuisine, une usine... Le champ des possibles est infini à partir du moment où le produit en question peut être virtuellement modélisé. De sessions de formation pourraient même être pratiquées via la réalité virtuelle.

« Manipuler des produits dangereux, ça s'apprend, note Loïc François. Le virtuel peut ainsi aider à habituer le cerveau à certaines procédures, certains gestes. Ce peut être le cas, par exemple, dans l'industrie nucléaire. » Bref, le champ d'application de la réalité virtuelle est « très, très large ». Et ce n'est peut-être qu'un début.

Freddy REIGNER