

# LA RÉALITÉ VIRTUELLE, UN OUTIL POUR LES PROFESSIONNELS



Sébastien Kuntz

## Pouvez-vous nous présenter votre structure ? Vos activités ?

Avant de me lancer dans l'aventure entrepreneuriale, j'ai travaillé pendant plus de 10 ans sur des projets de réalité virtuelle, que ce soit pour de la formation à la SNCF ou sur des outils logiciels en tant que responsable technique réalité virtuelle chez Virtools / Dassault Systèmes. Suite à ces expériences, j'ai décidé de créer ma propre entreprise.

C'est ainsi que MiddleVR est né. Nous sommes éditeurs de logiciels spécialisés en réalité virtuelle. Nos activités ont démarré il y a plus de trois ans, avec un objectif majeur : accompagner la nouvelle vague des utilisateurs de la réalité virtuelle tout en simplifiant cette technologie. Pour ce faire, nous avons développé trois niveaux d'activités.

En plus de notre activité historique qui consiste à mettre des outils simples et performants à la disposition des développeurs d'applications de réalité virtuelle, nous développons nous même des applications pour nos clients.

Enfin nous créons des produits à destination de plusieurs secteurs (ingénierie, architecture, marketing...)

## Pouvez-vous définir la réalité virtuelle immersive ?

En bref, la réalité virtuelle consiste à immerger totalement un être humain dans un environnement 3D généré par un ordinateur, au moyen de casques de réalité virtuelle tel l'Oculus Rift ou de grandes salles immersives appelées CAVES. Grâce

à ces systèmes, nous recherchons des réactions et des émotions naturelles.

## Plusieurs secteurs d'activités ont aujourd'hui recours à la réalité virtuelle. Concrètement à quoi sert-elle et qu'apporte-t-elle ?

Le fait d'être immergé permet à l'utilisateur de mieux appréhender son projet, de l'améliorer avant même sa réalisation et par conséquent de



réduire considérablement ses coûts, de réduire les risques, et d'innover ! Les ingénieurs et les architectes, par exemple, ont toujours recours à des maquettes réelles à base de bois ou carton et travaillent sur un ordinateur avec un écran plat. Les limites sont claires : il est difficile de faire des modifications rapidement, de se rendre compte des distances et volumes et de communiquer sur plan avec des gens qui ne sont pas experts. C'est là qu'intervient la réalité virtuelle. Grâce à cette technologie, il est possible de casser la barrière des écrans et de visualiser un produit ou un bâtiment comme si on y était déjà, à l'échelle 1. On peut alors identifier les éventuels défauts de conception ou les difficultés de

construction et corriger le design en amont. Dans le marketing, il est possible de réaliser des expériences fortes créant un lien émotionnel avec une marque. Il est également possible de faire des études de marché, tant sur le packaging que sur le rayonnage, ou même d'avoir un showroom virtuel où on n'est plus limité par l'espace et où l'on peut montrer toutes les variations et l'usage d'un produit dans son contexte. Mais mon type d'application préféré reste la formation : Pompiers, chirurgiens, infirmiers, militaires peuvent s'entraîner plus efficacement via des simulations contrôlées et sans risque, rejouer des scènes...

## Plusieurs technologies nous ont permis d'abolir la distance. La réalité virtuelle nous offre aussi la possibilité de nous retrouver dans un même cyber-espace.

En effet, grâce à la réalité virtuelle, nous pouvons créer une nouvelle réalité où différents collaborateurs ont la possibilité de se réunir, communiquer plus facilement et tra-

vailer sur un même projet sans qu'ils aient à se déplacer. C'est pour moi un des atouts majeurs de la réalité virtuelle !

## Pour conclure, auriez-vous un aspect particulier à souligner ?

Je saisis l'occasion pour inviter vos lecteurs à nous visiter dans nos locaux pour découvrir nos solutions et tester nos produits, notamment notre nouvelle application : Improov2.

Cette application destinée aux ingénieurs permet de visualiser des modèles 3D en immersion dans l'espace virtuel avec collaboration à distance. ■