

L'expertise d'INÉDI au service des entreprises membres d'Alliance Métal Québec

Quand la réalité virtuelle s'invite chez dix entreprises québécoises!

Terrebonne, le 17 février 2021 – Dix entreprises québécoises prennent part actuellement à un processus de formation qui leur permettra, au terme de 15 mois, d'utiliser la réalité virtuelle et la réalité augmentée au bénéfice de la commercialisation, du prototypage et de la présentation de leurs produits ainsi que pour du soutien et de la formation à distance. Cette première cohorte du projet *Xport VR* est le résultat d'une collaboration entre le *Centre collégial de transfert de technologie (CCTT)* du *Cégep régional de Lanaudière* à Terrebonne, *INÉDI*, et *Alliance Métal Québec*.

« Dix entreprises membres d'Alliance Métal Québec font partie de la cohorte *Xport VR* qui a débuté en janvier dernier. Elles suivent avec nous une journée de formation aux deux semaines, pendant 15 mois. Nous proposons une formation à la réalité virtuelle et une introduction à la réalité augmentée, un accompagnement personnalisé et individualisé pour la création de leur projet, un coaching avec un programmeur ainsi que tout l'accompagnement menant à la conception du projet final », explique le directeur de l'axe de recherche en prototypage virtuel chez *INÉDI*, M. René Barsalo, responsable du laboratoire *HoloDEC-Desjardins*. Il ajoute que les bénéfices de la visualisation et de la collaboration immersive passent entre autres par la réduction des frais de prototypage, de mise en marché et de représentation lors de foires internationales, tout en accélérant les processus de validation et d'approbation.



À titre d'exemple, une entreprise qui offre des services de location de scène rétractable peut vouloir présenter autre chose que des photos et des vidéos à ses futurs clients. Avec cette technologie, le futur acheteur pourrait enfile un casque de réalité virtuelle, se pencher et voir sous la scène, se promener sur la gigantesque plateforme de 150 pieds et même ouvrir le panneau de contrôle. Les possibilités sont infinies. L'expérience est plus que concrète pour le client qui désire utiliser ce genre de service.

Le projet *Xport VR* va mettre à la disposition des membres d'*Alliance Métal Québec* un ensemble d'outils pour présenter leurs produits volumineux à distance en réalité virtuelle et augmentée. Les entreprises disposeront d'un environnement interactif de base qu'ils pourront modifier selon leurs besoins pour rencontrer leurs clients à distance et présenter leurs produits actuels ou en développement.

« Nous proposons aux entreprises de créer elles-mêmes un projet de réalité virtuelle qui sera utilisé soit pour de la formation, soit comme outil d'accompagnement de la clientèle ou même pour les designers, afin qu'ils puissent présenter un produit à leurs collègues, avant même que la confection de celui-ci ne soit commencée. C'est une première mondiale et nous espérons que le projet ouvre la porte à plusieurs autres collaborations! Avant, la réalité virtuelle n'était au service que des grandes entreprises. Avec les avancées fulgurantes de cette technologie, la formation offerte par INÉDI, les procédés qui sont maintenant plus simples et le coût des équipements qui a diminué dans les dernières années, la réalité virtuelle et la réalité augmentée sont maintenant au service de tout type de PME. Ce sont les employés de l'entreprise eux-mêmes qui conçoivent le projet de réalité virtuelle. Ainsi, ils auront les compétences et les connaissances à l'interne afin d'utiliser ce type de technologie pour de futurs projets également! », renchérit M. Barsalo.

Le projet Xport VR propose ainsi des solutions adaptées à une panoplie de problèmes que peuvent rencontrer les entreprises. Que ce soit pour la présentation de produits surdimensionnés et la présence physique de ceux-ci dans des expositions internationales, la réduction des coûts de prototypage, l'augmentation des représentations à l'international tout en évitant les déplacements, la formation et l'accompagnement d'employés à distance ou encore pour faire connaître ses produits avant même de les fabriquer; la réalité virtuelle et la réalité augmentée sont des solutions innovantes et durables.

Le projet a été rendu possible grâce à la participation financière du ministère de l'Économie et de l'Innovation, Services Québec Lanaudière, d'Alliance Métal Québec, un [Créneau d'excellence Accord](#) qui supporte le développement de l'industrie de la fabrication métallique, et INÉDI, le Centre collégial de transfert de technologie dédié au design industriel.

À PROPOS D'INÉDI

INÉDI vise à faire progresser la pratique du design industriel et son utilisation dans les entreprises, les organismes, les institutions et dans d'autres CCTT par l'entremise du transfert technologique découlant de mandats d'accompagnement et de projets de recherche appliquée.

Les designers professionnels et les chercheurs d'INÉDI travaillent en relation étroite avec le programme de *Techniques de design industriel* offert au Cégep régional de Lanaudière à Terrebonne et encouragent la participation des étudiants aux travaux de recherche et aux mandats du Centre. Les stagiaires sont encadrés et bénéficient d'une expérience concrète qui les avantagera au moment de leur entrée sur le marché du travail.

Il est possible d'en savoir davantage sur les services d'INÉDI en visitant le www.inedi.ca.



Source :

Sylvain Poirier
Directeur
INÉDI

René Barsalo
Directeur axe de recherche
HoloDEC-Desjardins

Information et gestion des entrevues :

Andrée-Anne Trudel
BEAUDOIN relations publiques
Bur : 819 840-2829, poste 305
Cell : 418 580-7695
andree-anne@beaudoinrp.com