



COMMUNIQUE DE PRESSE  
AVRIL 2016

POUR DIFFUSION À PARTIR DU 2 MAI 2016

## **DU LABORATOIRE DE RECHERCHE AU BUREAU D'OPTIQUE**

### **ESSILOR CANADA INNOVE ET PROPOSE AUX PROFESSIONNELS DE LA VUE LE 1<sup>ER</sup> OUTIL PROFESSIONNEL DE DEMONSTRATION EN 3D**

Depuis une dizaine d'années, Essilor utilise, au sein de ses laboratoires R&D, la simulation virtuelle pour tester et valider de nouveaux concepts de verres. Jusqu'à présent réservée à ses équipes de recherche, la réalité virtuelle intégrera très prochainement les magasins d'optique avec le lancement au Canada d'un casque immersif de simulation en 3 dimensions appelé NAUTILUS™. Cet outil professionnel de démonstration a été spécialement conçu pour enrichir l'expérience d'achat en magasin et accompagner le professionnel de la vue dans son rôle de conseiller.

Voyez un aperçu en cliquant [ICI](#).

#### **La satisfaction du consommateur au cœur de la démarche d'innovation d'Essilor**

La démarche de recherche et d'innovation d'Essilor est caractérisée depuis toujours par la place centrale qu'y tient le porteur avec le programme Live Optics. C'est en effet à partir de ses besoins non couverts que les axes de recherches sont ouverts et que sont imaginés les produits et services et c'est à la lumière des bénéfices qu'il perçoit concrètement que la commercialisation est ensuite décidée. La simulation virtuelle, qui permet de tester des solutions perturbatrices et de valider les orientations retenues avant de procéder à des tests au porté, y tient désormais un rôle clé. Elle a par exemple permis la mise au point de Varilux S series avant même d'avoir les solutions techniques de fabrication.

#### **Du laboratoire de R&D au magasin d'optique : la réalité virtuelle au service de la satisfaction du consommateur**

Si la réalité virtuelle\* est devenue aujourd'hui essentielle dans le développement de ses nouveaux produits, Essilor est convaincu qu'elle doit aussi s'installer dans les magasins et bénéficier directement aux professionnels de la vue. En permettant à chaque porteur en magasin de tester virtuellement les solutions qui lui sont proposées, cette technologie innovante offre l'opportunité au professionnel de mieux démontrer les bénéfices des verres et d'enrichir l'expérience client. Elle permet aussi de renforcer la confiance dans la recommandation du professionnel et la qualité de son conseil, élément déterminant dans le choix du magasin, 1<sup>er</sup> critère de satisfaction globale (*étude Ipsos conduite en 2012 auprès de 3 000 personnes en France, Allemagne, États-Unis*).

### **Un simulateur 3D arrive en magasin**

Pour y contribuer, Essilor a développé le Nautilus un casque immersif de simulation en 3D, une première dans l'histoire de l'industrie de l'optique. Spécifiquement conçu pour un usage en magasin, ce simulateur professionnel est réglable à la vue du consommateur avec un ajustement du PD et de la prescription, facile à manipuler, à utiliser et à nettoyer.

### **Comment ça marche ?**

La simulation est pilotée par une application téléchargée sur un téléphone intelligent et une tablette. Le téléphone intelligent est placé dans le casque immersif et la tablette sert de télécommande. Dès lors, le porteur vit une mise en situation « réelle » avec des scènes à 360° interactives. Depuis sa tablette de commande, le professionnel de la vue sélectionne ce qu'il veut faire expérimenter, voir, ressentir à son client : essai de verres progressifs, impact des distorsions, gênes liées à la poussière ou à la buée, effet des verres polarisants, des verres photochromiques, etc.

Placé dans un environnement totalement immersif, le consommateur peut ainsi choisir de façon éclairée le produit le plus adapté à ses besoins et/ou de découvrir des solutions insoupçonnées pour lui procurer le meilleur confort visuel possible.



Pour plus d'information sur l'outil de démonstration en 3D Nautilus, ou pour commander, contactez votre représentant des ventes Essilor ou écrivez à l'adresse [nautilus@essilor.ca](mailto:nautilus@essilor.ca).

#### **\* Qu'est-ce que la réalité virtuelle?**

*La réalité virtuelle met en œuvre différentes technologies dont la projection d'image, le suivi de point de vue, le rendu temps réel 3D et l'interaction homme/machine.*

SOURCE : Marie-Claude Deschamps, Chef Communications  
Essilor Canada  
514 337-2943 poste 3218  
[mdeschamps@essilor.ca](mailto:mdeschamps@essilor.ca)