



GREENPLAY

NEWSLETTER

Numéro 1, Octobre 2015

Editorial

Les membres du consortium de GreenPlay sont heureux de vous présenter la première publication de leur newsletter biannuelle.

Dans cette édition, nous présenterons le contexte d'émergence du projet, incluant ses objectifs, partenaires et résultats attendus, ainsi qu'une introduction à la solution technologique. Notre premier site de démonstration sera présenté au travers d'une interview avec le représentant de la Ville de Vigo.

Vous pourrez trouver plus d'informations sur le site internet de GreenPlay (www.greenplay-project.eu).

L'objectif de ces newsletters est d'informer le grand public au regard des activités et résultats réalisés tout au long du projet, mettant ainsi en œuvre une forte dynamique de communication entre partenaires, collaborateurs et utilisateurs finaux. Pour cela, vos commentaires et contributions sont les bienvenus.



Le mot du coordinateur

Suite au lancement du projet en Mars 2015 en France, l'ensemble du consortium est déjà fortement impliqué dans le développement de ce projet européen H2020 ambitieux. Lors de notre précédente réunion en septembre à Budapest, nous avons déjà défini les principales orientations et objectifs de notre solution qui, nous l'espérons, sera une véritable innovation dans le domaine du suivi des consommations d'énergie avec la proposition d'un serious game, relié à une plateforme de conseils et de suivi et équipée de capteurs de consommation. Nous vous donnons donc rendez-vous lors des 24h de l'innovation le 11 et 12 Décembre 2015 à l'ESTIA où nous travaillerons sur GreenPlay avec la participation de 1000 étudiants de disciplines et de nationalités différentes!

Jérémy Legardeur

Qui sommes-nous?



POUR PLUS D'INFORMATIONS

 Consultez notre site internet
www.greenplay-project.eu

 Suivez-nous sur Twitter:
https://twitter.com/GreenPlay_H2020

 Suivez-nous sur Facebook:
<https://www.facebook.com/greenplay.project.eu>

 Et informez-vous via notre groupe LinkedIn:
<http://www.linkedin.com/grp/home?gid=8284269>

Ou contactez le coordinateur du projet:

Jeremy Legardeur (ESTIA)
Phone: +33 5 59 43 84 00



Ce projet a été subventionné dans le cadre du programme pour la recherche et l'innovation Horizon 2020, financé par la Commission Européenne, sous la référence N°. 649621

AUTRES PROJETS H2020 APPEL EE-11-2014



VIGO, VILLE INTELLIGENTE

M. ABEL CABALLERO MAIRE DE VIGO

Il y a quelques jours à Tenerife, le scientifique renommé Stephen Hawking déclarait : "Les ordinateurs dépasseront les êtres humains grâce à l'intelligence artificielle dans les cents prochaines années. Quand cela arrivera, nous devons nous assurer que leurs objectifs seront alignés aux nôtres.". Nous devons tenir compte de cet avertissement, formulé par l'un des scientifiques les plus reconnus de notre époque, malgré son caractère dramatique. Nous nous devons de viser ni plus ni moins que l'alignement de nos objectifs. Je n'ai que peu de doutes sur le fait qu'ils le soient, puisque j'appartiens à une génération qui a pu voir et connaître des expériences remarquables grâce aux avancées technologiques, en particulier dans les domaines de la communication et de l'intelligence artificielle. Nous avons accompli de rapides progrès, même s'ils n'ont pas toujours été accompagnés des avancées sociales escomptées pour tous. Mais nous savons que nous sommes sur la bonne voie. La science, la technologie, l'innovation et le développement, perçus et abordés via une perspective humaniste afin d'aider la société, sont des engagements essentiels à prendre.

Vigo, plus grande ville de Galice et du nord-est espagnol, est immergée dans un processus continu de modernisation et de durabilité, impliquant plusieurs acteurs, de l'entreprise à l'administration locale en passant par l'université. Aujourd'hui, grâce à cette impulsion partagée, Vigo est devenue une ville intelligente et durable ou smart city. Une ville innovante où chaque jour, de nouvelles étapes sont franchies vers l'amélioration de la qualité de vie de ses habitants tout en tenant compte de la préservation de l'environnement naturel.

Nous sommes des pionniers dans la mise en œuvre de mesures d'économies d'énergie et efficacité énergétique, via tout d'abord une cartographie permettant un diagnostic précis de l'éclairage urbain dans la ville ; une étude de faisabilité du plan d'utilisation des véhicules électriques dans les services municipaux - mené par le bureau du Maire, ayant choisi un véhicule électrique comme voiture officielle ; un projet LIFE + dans les économies d'énergie ; ainsi qu'un audit énergétique des écoles primaires municipales. S'ajoute à ces mesures la mise en œuvre de solutions d'énergies renouvelables incluant des éoliennes, des panneaux solaires, des chaudières biomasse et auvents photovoltaïques qui ont permis de réaliser une économie de 12% sur la facture énergétique annuelle, sans détrimement de la qualité d'éclairage urbain. Nous avons également commencé une large campagne visant le remplacement de 25% des lampadaires par des unités à basse-consommation.

La gestion efficiente de l'eau est également une autre priorité d'administration locale, incluse dans le plan directeur des politiques publiques lancé en 2007, dans lequel nous travaillons à l'amélioration de la qualité de vie des citoyens et à l'économie des taxes perçues des contribuables. Au regard des problématiques d'approvisionnement, en complément du renouvellement des réseaux, nous avons automatisé le contrôle de la pression hydraulique afin de réduire les pressions nocturnes, et équipé les bâtiments municipaux de compteurs afin de contrôler les consommations. Ces mesures nous ont permis de réduire la consommation d'eau de plus de 4 millions de mètres-cubes, assez pour l'approvisionnement de 50 000 habitants sur une année. Nous avons également inauguré deux usines de traitements sanitaires dans la ville. Les trois collecteurs existants ont été insérés au sein d'un système de gestion intégrée grâce à un système de contrôle à distance qui fournit des informations en temps réel, la communication automatique d'alarmes par SMS et le stockage de données d'analyse et de consultation.

Améliorer la mobilité urbaine est un autre objectif de notre administration locale, engagée dans le transport public. Nous avons notamment développé un système d'information en temps-réel pour les usagers aux arrêts de bus, au travers de plus de 100 panneaux d'information ; le smbus, un système de messagerie informant les usagers de l'heure d'arrivée des bus ; et Vigo Bus, une application mobile qui permet le calcul d'itinéraire et la recherche de l'arrêt le plus proche. Dans la même dynamique, Vigo prend part au projet SUM (Mobilité Urbaine Soutenable) qui promeut la mise en œuvre de politiques locales et régionales en relation avec la mobilité urbaine durable, en particulier l'utilisation de véhicules électriques ainsi que Mobi.Europe, applications mobiles de partage de véhicules électriques afin de réduire le trafic et les émissions de CO₂ en zone urbaine.

En cohérence avec notre politique, le projet GreenPlay, dont les objectifs sont les économies d'énergie dans les logements, au travers de la sensibilisation des citoyens, visant les changements comportementaux, a tout notre soutien. Nous reconnaissons l'importance des répercussions internationales d'un projet positionnant Vigo comme l'une des villes européennes impliquées dans ce projet financé par la Commission Européenne.

A Vigo, ville intelligente, nous attendons avec impatience les résultats de GreenPlay afin de mettre en œuvre de nouveaux projets permettant de consolider notre forte implication vers la soutenabilité.

Bienvenu à Vigo.



M. Abel Caballero, Maire de Vigo

PRÉSENTATION DU PROJET GREENPLAY

L'objectif du projet GreenPlay est de sensibiliser les citoyens afin de réduire leur consommation énergétique, au travers du développement d'une solution innovante regroupant :

- 🏠 la collecte en temps réel des consommations énergétiques,
- 🏠 la création d'un générateur de recommandations,
- 🏠 un serious game.

Des démonstrations seront organisées dans trois villes européennes (Vigo en Espagne ainsi que deux villes françaises), dans 200 logements. Le succès du projet permettra d'améliorer la recherche de solutions pour l'efficacité énergétique à destination des citoyens et permettra de réduire les consommations.

Objectifs de GreenPlay

Durant le projet GreenPlay, 200 logements serviront de base à la démonstration de la nouvelle solution basée sur les NTIC (serious game et générateur de recommandations). Cette solution permettra de renforcer leur engagement dans la réduction de leur consommation énergétique quotidienne.

Afin d'atteindre ce résultat, quatre objectifs ont été définis :

1. Sensibiliser les citoyens à l'environnement et au rôle qu'ils ont à jouer, leur fournissant des données en temps réel sur leur consommation énergétique,
2. Fournir aux citoyens des informations personnalisées au travers d'un générateur de recommandations,
3. Intégrer l'application dans la vie quotidienne des citoyens au travers d'un serious game,
4. Assurer la pérennité de la solution afin d'atteindre un véritable changement comportemental.

Impacts de GreenPlay

L'approche proposée par le projet GreenPlay permettra d'aider les citoyens dans la réduction de leur consommation énergétique. Durant la démonstration, les consommateurs seront donc sensibilisés, au travers de leur implication concrète au sein du serious game, et grâce aux recommandations fournies par le système, aux enjeux d'efficacité énergétique.

La version finale, disponible sur supports multiples (Ordinateur, tablettes, Smartphone), sera hautement répliquable, introduite facilement dans le quotidien des utilisateurs. En effet, la mise en œuvre du projet GreenPlay permettra une mise sur le marché rapide d'une solution innovante basée sur les NTIC dans le secteur de l'efficacité énergétique, renforçant les compétences des citoyens dans ce domaine. Une stratégie de communication performante permettra d'atteindre l'ensemble des citoyens, au-delà des utilisateurs d'ores et déjà équipés en capteurs de mesures en temps réel des consommations.



Afin de maximiser cet impact, le serious game sera disponible sur les plateformes de téléchargement les plus utilisées à ce jour (iOS, Android), et sera visible sur le site internet du projet et sur les réseaux sociaux.

Lancement du projet

Les activités de GreenPlay ont débuté avec l'organisation de la réunion de lancement les 16 et 17 Mars 2015 à Bidart, France dans les locaux de l'ESTIA. Cette rencontre a permis à l'ensemble des partenaires de se rencontrer :

- 🏠 ESTIA (France - RTD): Recherche dans les secteurs de développement d'outils et méthodes reliés au comportement des usagers au regard de l'efficacité énergétique.
- 🏠 eGreen (France - PME) : Solution permettant la réduction de la consommation énergétique dans les logements grâce à l'installation de capteurs reliés à une plateforme de collecte des données.
- 🏠 IKASPLAY (Espagne - PME): Développement de serious games du concept à la mise en œuvre et maintenance.
- 🏠 FAIMEVI (Espagne - ONG): Promotion des pratiques soutenables dans l'utilisation des ressources énergétiques et des énergies renouvelables.
- 🏠 BME (Hongrie - RTD): Economie environnementale, évaluation de la gestion et des politiques environnementales, analyse coûts-bénéfices, calculs de baisse de consommation énergétique.
- 🏠 Euroquality (France - PME): Prestataire de service spécialisé dans la gestion de projets européens d'innovation.

Cette opportunité a permis aux partenaires de se rencontrer et de discuter ensemble des activités du projet. La Commission Européenne a également pu participer aux discussions, représentée par le Project Officer Mme. Francesca Harris.

Depuis la réunion de lancement, les activités de spécifications, de sélection des démonstrateurs et de communication ont démarré. Le site internet du projet, principal outil de communication, a été développé: www.greenplay-project.eu, ainsi que les pages sur les différents réseaux sociaux. Le développement de nouvelles sections du site et la mise à jour des informations se fait régulièrement et perdurera après la terminaison du projet. Une section FAQ permet d'obtenir facilement les renseignements nécessaires quant aux critères et conditions de participation à la démonstration.

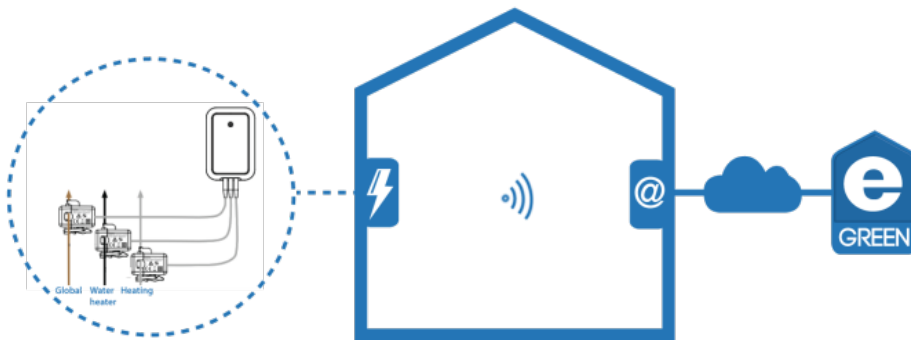


La seconde réunion de consortium a eu lieu à Budapest les 10 et 11 Septembre, organisée par BME. Des sessions de workshops ont permis de finaliser les spécifications afin de lancer concrètement le développement de la solution dans les mois à venir.

PRÉSENTATION DE LA SOLUTION E-GREEN

Le projet GreenPlay a pour objectif de sensibiliser aux économies d'énergie et de motiver les utilisateurs à réduire leurs consommations d'électricité. Il apparaît primordial dans ce contexte de pouvoir les aider à comprendre leurs dépenses énergétiques.

Un dispositif de mesure et de suivi des consommations d'énergie sera installé dans les logements prenant part à l'expérimentation. Cette solution s'appuiera sur la technologie développée par eGreen : des capteurs et une plateforme internet de suivi des consommations pour sensibiliser aux économies d'énergie.



Le dispositif proposé fonctionne grâce à des capteurs par pinces ampèremétriques qui mesurent l'intensité parcourue dans les câbles électriques en utilisant l'effet électromagnétique. Ces capteurs sont installés dans le tableau électrique du logement sur le général, le chauffage et le chauffe-eau. Un émetteur envoie ces données de consommation à une passerelle par radio. Cette passerelle les transmet ensuite aux serveurs d'eGreen de manière sécurisée via la box internet du foyer. Un capteur de température est également proposé pour mesurer le confort thermique à l'intérieur du logement.



Les données de consommations sont restituées sur une plateforme internet privée, accessible via le site www.egreen.fr. Chaque foyer peut donc consulter ses dépenses énergétiques en temps réel et différentes fonctionnalités sont proposées aux utilisateurs pour motiver les comportements éco responsables de manière ludique et sociale : suivi des consommations, objectif de réduction, comparaison avec des amis ou des voisins anonymes, conseils d'économie d'énergie, ou encore des alertes en cas de surconsommation.

Le jeu GreenPlay s'interfacera à cette solution afin de proposer un jeu connecté aux économies d'énergie réelles !

EN BREF

MOMENTS CLÉS

Lors des 24h de l'innovation ETS (Ecole de Technologie Supérieure) organisées le 26 et 27 mai 2015 à Montréal, le projet GreenPlay a proposé un sujet aux participants. Le principe est de travailler en équipe pendant 24h afin de trouver des solutions créatives aux sujets proposés par plusieurs porteurs de projet. Le sujet GreenPlay était le suivant « Concevez un serious game pour encourager les occupants de bâtiment à réduire leur consommation énergétique ». L'objectif pour le projet était de déceler des pistes de développement pour le futur serious game GreenPlay. L'ensemble des résultats sont consultables à l'adresse suivante:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL0XzJ0VWxycT1nLXO6QB-8ClqLS2j8-v>

Site des 24h de l'innovation ETS Montréal: <http://24h-innovation.org/en/>

VENEZ NOUS RENCONTRER!

19 et 20 Octobre 2015

Conférence CAE

Le coordinateur de GreenPlay ainsi que le dirigeant de eGreen présenteront GreenPlay au monde scientifique.

Verona, Italie

<http://www.caeconference.com>

Décembre, 2015

24h de l'Innovation à Bidart

Dans le cadre des 24h de l'Innovation, événement organisé par l'ESTIA à Bidart en Décembre 2015, GreenPlay sera proposé comme thématique de projet

Bidart, France

<http://24h.estia.fr>