



GREENPLAY

NEWSLETTER

Nº6, Marzo 2018

EDITORIAL

A 6 meses del final del proyecto GreenPlay, el experimento continúa. Los hogares que están equipados con 3 sensores de medición para el consumo de electricidad cuentan con acceso a una plataforma de visualización personal en la que pueden ver su consumo y jugar al juego Apolis Planeta.

Dentro de los aspectos más destacados de estos últimos meses se mencionan los siguientes:

- La llegada de un nuevo socio al proyecto, EnergyLab reemplazando a Faimevi en la gestión de los pilotos demostrativos en Vigo ¡ Bienvenidos al equipo! Más información en el sitio web de EnergyLab

► <http://www.energylab.es/eng/> ◀

- Apolis Planeta se lanzó en su versión Beta en diciembre de 2017;

- Se ha enviado información regular a los participantes por mail sobre las reglas del juego y los próximos eventos;

- Se han desarrollado dos certámenes regionales dentro de las tres regiones, como parte de la experimentación en diciembre de 2017 y febrero de 2018;

- Desarrollo de un mini juego Island & Co que completa la solución GreenPlay. Los participantes podrán probarlo en marzo.

En cuanto a las actividades del equipo GreenPlay, podemos destacar la participación GreenPlay en la 10ª edición de “24h de innovación” que tuvo lugar en Halle d’Iraty en Biarritz (Francia) los días 1 y 2 de noviembre.

El Consorcio también participó en el taller internacional “Empowering cities – Innovative strategies for Smart buildings and citizens” en Madrid, el 24 de enero de 2018 (un artículo en este Boletín se centra en este evento).



El 1 y 2 de marzo de 2018, el consorcio GreenPlay se reunió en la escuela de ingeniería de ESTIA (Bidart, Francia) para trabajar en las acciones futuras del proyecto en relación con la experimentación y la comunicación pública científica.

MÁS INFORMACIÓN



Visita nuestra web

<http://www.greenplay-project.eu/>



Signuenos en Twitter

https://twitter.com/greenplay_h2020



Vista nuestro muro

<https://www.facebook.com/greenplay.project.eu/>

O contacta con el coordinador del proyecto
Jérémy Legardeur (ESTIA)
+33(0)5 59 43 84 00

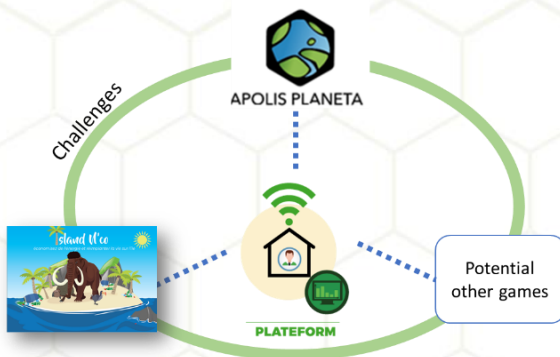


Estrategia

El proyecto GreenPlay se enfrentó a problemas comunes de investigación y de desarrollo, principalmente debido a problemas técnicos que nos llevaron a ajustar nuestra estrategia de desarrollo del juego.

De hecho, el desarrollo del juego Apolis Planeta se ha visto seriamente retrasado en comparación con el plan. Y la versión 2 del juego tiene un nivel cualitativo insuficiente para garantizar una buena experiencia de usuario. Por ello se ha adoptado una nueva estrategia para lograr nuestros objetivos:

1. **Mejorar y probar Apolis Planeta como una "prueba de concepto"**
2. **Incluir un mini-juego en la experimentación**
3. **Lanzar concursos de energía para impulsar a la comunidad de jugadores.**

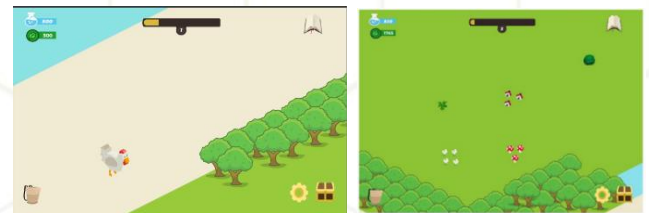


Apolis Planeta

El objetivo principal del consorcio sigue siendo conseguir una versión amigable del juego Apolis Planeta para los usuarios. Actualmente se está desarrollando una nueva versión del juego (versión #3). El lanzamiento está programado para principios de mayo de 2018.

Island&Co

Este mini juego basa su objetivo en limpiar la isla y resembrar la vida mediante el ahorro de energía en la vida diaria. Los desafíos energéticos le permiten al jugador ganar Blue Points (similar a los greenies de Apolis Planeta) para recrear un ecosistema comprando plantas y animales.



Concurso de energía

Los desafíos se organizan entre las tres regiones que forman parte de la demostración de GreenPlay. El siguiente artículo presenta la estrategia desarrollada.



Concursos entre regiones: ¿quién ganará el trofeo?

Desde diciembre de 2017, el proyecto GreenPlay está proponiendo desafíos a sus usuarios a través de competiciones interregionales. Estos desafíos se organizarán cada semana (de lunes a domingo), y se dirigen a uno de los sensores de consumo de electricidad instalados en los hogares que participan en la fase de experimentación de GreenPlay. Además, los esfuerzos realizados para reducir el consumo de energía para cada desafío se centran en un solo tipo de actividad.

El principio es simple: las tres regiones seleccionadas para la experiencia GreenPlay (este de Francia, sudoeste de Francia y la región de Vigo, España) compiten entre ellas, y al final de cada semana, la región que presente el consumo de electricidad más bajo en el sensor elegido será recompensado. Más allá de ser una competición, es un trabajo de colaboración real. Lograr el objetivo es posible sólo si todos los participantes unidos por su proximidad geográfica, reducen el consumo de energía.

Por el momento, se han realizado dos competiciones interregionales: la primera se realizó en diciembre de 2017 y la más reciente en febrero de 2018.

El primer desafío se centró en el agua caliente y ha llevado a los participantes a reducir su consumo durante una semana. Para esta primera etapa, la región sudeste destacó sobre los demás y ganó el concurso.

El segundo desafío, que comenzó a principios de febrero, retó a los participantes a reducir la temperatura del interior de su hogar y el consumo de electricidad relacionado con la calefacción. Este segundo desafío, se desarrolla

en Vigo y los habitantes han demostrado sus esfuerzos y su unidad en la reducción del consumo de energía.

Los usuarios que participan en este tipo de desafíos no actúan solo para sí mismos, sino que actúan para la comunidad. El objetivo principal del proyecto es promover el trabajo en equipo y defender los colores de la región a la que pertenecen mediante un esfuerzo en común en la reducción del consumo de energía.

Para la finalización del proyecto GreenPlay, se plantean una serie de desafíos (agosto 2018), con la finalidad de motivar a los participantes a reducir el consumo eléctrico de manera amistosa.

Monitorizando el consumo de energía

Todas las casas están equipadas con tres sensores en orden que permite monitorizar el consumo de energía y medir el total de electricidad, calefacción, el consumo de agua caliente y la temperatura ambiente interior. El registro de los datos se inició hace un año, y los datos son recolectados cada minuto para poder analizar el consumo.



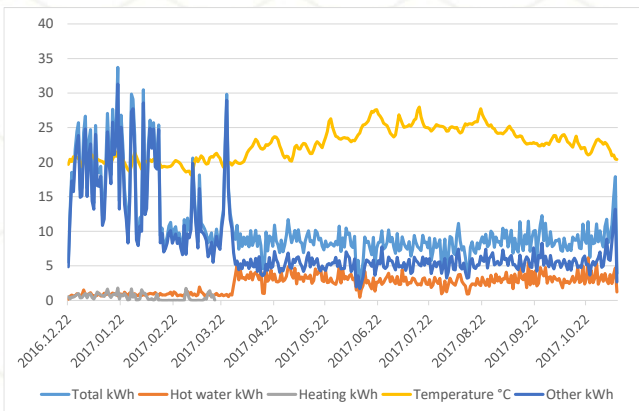


Monitorizando el consumo de energía

Dentro del proyecto GreenPlay los datos se evaluarán utilizando métodos científicos para cumplir los siguientes objetivos:

- Determinar el total de ahorro energético como resultado del proyecto.
- Analizar el impacto individual del ahorro energético.
- Comparar los ahorros logrados por jugadores activos e inactivos.
- Comparar los ahorros energéticos alcanzados en las tres diferentes áreas (Norte-Oeste España, Sur-Este Francia y Sur-Oeste Francia).

La tendencia del consumo individual de los apartamentos puede visualizarse utilizando la plataforma eGreen y verificando con los inquilinos. Esta retroalimentación directa sobre el consumo propio es la herramienta más efectiva para cambiar el comportamiento. La participación de los usuarios en este tipo de análisis común se denomina gestión analítica de la demanda, que es una herramienta utilizada con éxito para aumentar la conciencia sobre el ahorro energético.



Resalta un evento:

El taller "Empoderamiento de las ciudades: estrategias innovadoras para edificios inteligentes y ciudadanos"

El proyecto GreenPlay, representado por nuestro socio Euroquality, participó en el taller estratégico organizado el 24 de febrero de 2018 en Madrid.



Organizado por el centro de investigación CIRCE, bajo el paraguas de dos de los proyectos europeos (NEED4B y TRIBE), este taller reunió a quince entidades que mostraron las nuevas soluciones que han desarrollado gracias a sus proyectos en los campos de las TIC y la eficiencia energética, para reducir el consumo de energía de los edificios. Más de 70 profesionales de empresas, centros de investigación, universidades y organismos públicos llegaron de toda Europa.





GREENPLAY

NEWSLETTER

El taller "Empoderamiento de las ciudades: estrategias innovadoras para edificios inteligentes y ciudadanos"

Aunque estas soluciones comparten el mismo objetivo final, la forma de lograrlo difiere una de otra. Desde nuevas metodologías para diseñar edificios hasta aplicaciones de software o videojuegos sociales, el taller mostró las diferentes estrategias desarrolladas en proyectos de I + D que apuntan a contribuir a un menor consumo de edificios en cada etapa de su ciclo de vida, abordando tanto el edificio como sus usuarios y ocupantes. La solución GreenPlay ha sido presentada dentro de la sesión "Soluciones basadas en TIC para edificios de eficiencia energética" y planteó la pregunta de "¿Cómo involucrar a los clientes y ayudarlos a ahorrar energía a través de un juego y redes sociales?".

Además, el evento promovió el establecimiento de sinergias entre los principales actores de este sector, así como la propuesta de nuevos proyectos de I + D + i. Tres mesas redondas tuvieron lugar paralelamente para debatir y compartir conocimientos sobre las próximas oportunidades de financiación de la UE:

- Mesa redonda n.º1: Acciones socioeconómicas para un uso sostenible de la energía
- Mesa redonda n.º2: soluciones y servicios para la renovación de edificios
- Mesa redonda n.º3: Evaluación del comportamiento energético de los edificios.



¡El video del evento está disponible en nuestro sitio web!



MÁS INFORMACIÓN



Visita nuestra web
<http://www.greenplay-project.eu/>



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 101021



Vista nuestro muro
<https://www.facebook.com/greenplay.project.eu/>



Signuenos en Twitter
https://twitter.com/greenplay_h2020

O contacta con el coordinador del proyecto
Jérémy Legardeur (ESTIA)
+33(0)5 59 43 84 00