



# GREENPLAY

## NEWSLETTER

Numéro #6, Mars 2018

### EDITORIAL

A 6 mois de la fin du projet GreenPlay, l'expérimentation continue ! Les foyers équipés des 3 capteurs de mesure de la consommation électrique bénéficient d'un accès à une plateforme de visualisation personnalisée de leur consommation ainsi que de l'accès au jeu Apolis Planeta.

Parmi les temps forts de ces 6 derniers mois, nous pouvons retenir :

- L'arrivée d'un nouveau partenaire dans le projet, EnergyLab, qui a remplacé FAIMEVI dans la gestion de la démonstration à Vigo. Bienvenue à toute l'équipe ! Plus d'informations sur leur site internet:  
▶ <http://www.energylab.es/eng/> ◀
- La mise en ligne du jeu Apolis Planeta dans sa version Beta début décembre 2017 ;
- L'envoi régulier de mails d'informations aux participants sur le fonctionnement du jeu et sur les événements à venir ;
- La mise en place de deux défis inter-régions en décembre 2017 et février 2018 ;
- Le développement d'un mini jeu Island&Co qui vient compléter la solution GreenPlay. Les participants peuvent d'ores et déjà le tester depuis début mars 2018.

Concernant les activités de l'équipe GreenPlay, nous noterons la participation de GreenPlay dans la 10ème édition des « 24h de l'innovation » qui s'est déroulée à la Halle d'Iraty de Biarritz (France) les 1ers et 2 décembre 2017.

Le Consortium était également présent lors de l'atelier de réflexion « Empowering cities – Innovative strategies for Smart buildings and citizens » à Madrid le 24 janvier 2018 (plus d'informations dans un article de cette Newsletter).



Les 1<sup>er</sup> et 2 mars 2018 le Consortium GreenPlay s'est réuni à l'école d'ingénieur ESTIA (Bidart, France) pour travailler sur les futures actions à mener dans le projet en terme d'expérimentation, de communication public et scientifique.

### Pour plus d'informations



Consultez notre site internet  
<http://www.greenplay-project.eu/>



Suivez-nous sur Twitter  
[https://twitter.com/greenplay\\_h2020](https://twitter.com/greenplay_h2020)



Suivez-nous sur Facebook  
[https://www.facebook.com/greenplay\\_project.eu/](https://www.facebook.com/greenplay_project.eu/)

Ou contactez le coordinateur du projet:  
Jérémy Legardeur (ESTIA)  
+33(0)5 59 43 84 00

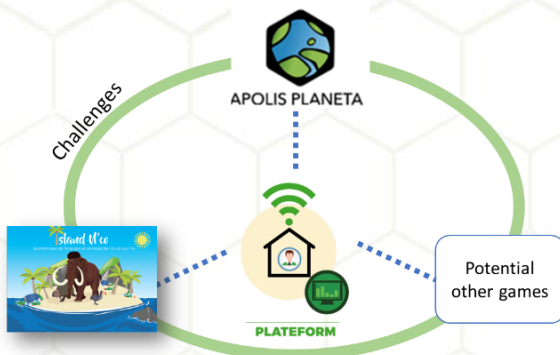


## Stratégie

Le projet GreenPlay a rencontré quelques difficultés classiques de Recherche et Développement, principalement dues à des problèmes techniques. Ces problèmes nous ont poussés à ajuster notre stratégie de développement du jeu.

En effet, le développement du jeu Apolis Planeta a pris du retard par rapport au planning, et le niveau de qualité de la seconde version du jeu était insuffisant pour garantir une bonne expérience utilisateur. Une nouvelle stratégie a donc été adoptée afin d'atteindre nos objectifs :

1. Améliorer et tester Apolis Planeta pour fournir une démonstration de faisabilité
2. Inclure un mini jeu existant dans l'expérimentation
3. Lancer le concours énergie pour réengager la communauté

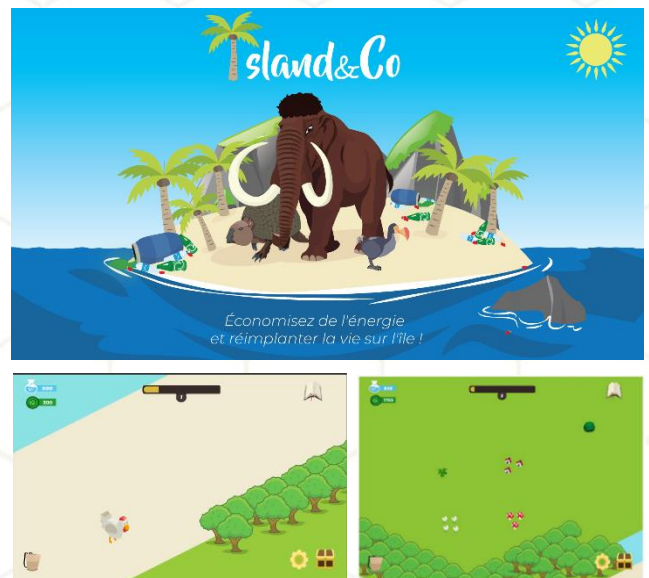


### Apolis Planeta

L'objectif principal du consortium reste d'obtenir une version jouable du *serious game* Apolis Planeta pour les utilisateurs. Une nouvelle version du jeu est actuellement en cours de développement (Version n°3). Cette version est planifiée pour début Mai 2018.

### Island&Co

Le but de ce jeu est de nettoyer une île et d'y replanter la vie en économisant de l'énergie au quotidien. Les défis énergie permettent aux joueurs de gagner des Blue Points (semblables aux *greenies* d'Apolis Planeta) avec lesquels ils peuvent acheter des plantes et des animaux afin de recréer un écosystème.



### Défis énergie

Des défis sont organisés entre les trois régions faisant partie de la démonstration GreenPlay. L'article suivant présente précisément la stratégie développée.



## Challenges inter-régions : qui des trois régions remportera le prix ?

Depuis décembre 2017, la solution GreenPlay propose à ses utilisateurs des défis énergétiques sous forme de concours inter-régions. Ce type de défi se déroule pendant une semaine (du lundi au dimanche) et porte sur un des 3 capteurs de consommation d'électricité installés dans les foyers participants à l'expérimentation GreenPlay. Ainsi, les efforts pour réduire la consommation d'électricité sont portés sur un seul type d'activité par défi.

Le principe est simple : les trois régions sélectionnées dans l'expérience GreenPlay (Est de la France, Sud-Ouest de la France et la région de Vigo en Espagne) sont mis en concurrence. En fin de semaine de concours, la région qui a le moins consommé d'électricité sur le capteur identifié dans le défi est récompensée. Il s'agit donc d'une compétition entre les utilisateurs de la solution GreenPlay mais surtout d'une collaboration. L'atteinte de l'objectif n'est possible uniquement et seulement si l'ensemble des participants, liés par leur proximité géographique, réduisent leur consommation d'électricité.

Deux concours inter-régions ont ainsi été organisés en décembre 2017 et en février 2018.

Le premier défi portait sur l'eau chaude et incitait les participants à en réduire leur consommation durant une semaine. Pour cette première édition, ce sont les habitants du Sud-Ouest de la France qui se sont démarqués et ont remporté le défi.

Le deuxième défi, initié début février, encourageait les participants à réduire la température intérieure de leur foyer et ainsi réduire leur consommation d'électricité liée

au chauffage. Pour ce deuxième challenge, ce sont les habitants de la région de Vigo qui ont su démontrer leurs efforts et leur unité dans la réduction de consommation d'énergie.

Les utilisateurs engagés dans ce type de défi n'opèrent plus seulement pour eux-mêmes, ils agissent pour le collectif. L'idée est de favoriser l'esprit d'équipe et de défendre les couleurs de sa région à travers un effort commun de réduction de consommation d'électricité.

D'autres défis sont prévus avant la fin du projet GreenPlay (août 2018) afin de motiver les participants à réduire leur consommation électrique par le divertissement.

## Gestion de la consommation d'énergie

Dans le cadre du projet, tous les appartements pilotes ont été équipés de trois capteurs afin de contrôler la consommation d'énergie et de mesurer l'électricité totale, la consommation d'énergie due au chauffage et à l'eau chaude, et la température intérieure. Chaque minutes les données sont collectées et ce depuis plus d'un an maintenant, permettant une analyse précise de la consommation d'énergie et des tendances.



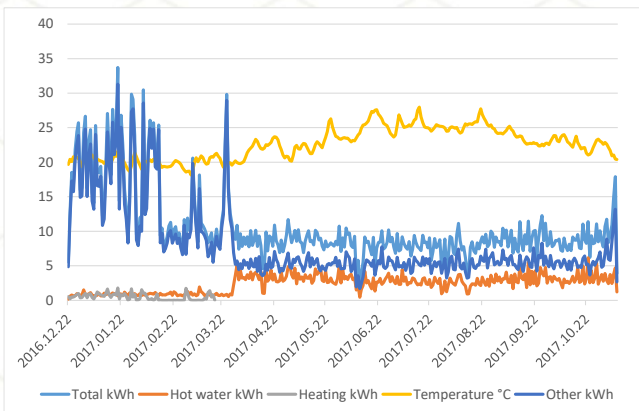


## Gestion de la consommation d'énergie (suite)

Dans le cadre de GreenPlay, ces données seront évaluées à l'aide de méthodes scientifiques pour répondre aux objectifs suivants :

- Déterminer l'économie d'énergie totale ;
- Analyser l'impact particulier des défis énergie ;
- Comparer les économies réalisées par les joueurs actifs et inactifs ;
- Comparer les économies d'énergie des trois régions pilotes (Nord-Ouest Espagne, Sud-Est France et Sud-Ouest France).

Chaque utilisateur a la possibilité de visualiser et suivre directement ses consommations individuelles sur la plateforme eGreen lui permettant d'avoir un retour direct. Le fait d'impliquer les utilisateurs dans ce type d'analyse de données est appelé « gestion analytique de la demande » qui est une méthode reconnue pour augmenter l'attention portée sur la consommation d'énergie et faire évoluer les comportements.



Lumière sur un événement :

## Le séminaire « Dynamiser les villes : les stratégies innovantes pour des bâtiments intelligents et pour les citoyens »

Le projet GreenPlay, représenté par notre partenaire Euroquality, a participé au séminaire stratégique organisé le 24 Février 2018 à Madrid.



Organisé par le centre de recherche espagnol CIRCE, sous l'égide de deux projets européens (NEED4B et TRIBE), cet événement a rassemblé plus de quinze entités qui ont pu présenter leurs solutions nouvelles sur les nouvelles Technologies d'Information et Communication (TIC) et l'usage raisonnée de l'énergie, afin de réduire la consommation énergétique des bâtiments. Plus de 70 professionnels et entreprises, centres de recherche, universités et organismes publics de toute l'Europe étaient présents.





# GREENPLAY

## NEWSLETTER

### Le séminaire « Dynamiser villes : les stratégies innovantes pour des bâtiments intelligentes et pour les citoyens » (suite)

Bien que ces solutions partagent le même but, les manières d'y arriver diffèrent d'un projet à l'autre. Des nouvelles méthodologies de design des bâtiments jusqu'aux logiciels ou aux jeux vidéo, l'évènement a montré les différentes stratégies développées par des projets de R&D visant à contribuer à une baisse de la consommation des bâtiments à tous les stades de leur cycle de vie, concernant à la fois le bâtiment, ses utilisateurs et ses occupants. La solution GreenPlay a été présentée au cours de la session « Solutions basées sur les TIC pour des bâtiments économes en énergie » et a soulevé la question de « Comment engager les clients et les aider à faire des économies d'énergie grâce à un jeu et un réseau social ? ».

Par ailleurs, l'évènement a encouragé la création de synergies entre les acteurs clés de ce secteur, autant que la proposition de nouveaux projets de R&D. Trois tables rondes ont eu lieu en parallèle pour discuter et partager les expertises au sujet des opportunités futures de financement de l'UE :

- Table ronde #1 : Actions socio-économiques pour une utilisation durable de l'énergie
- Table ronde #2 : Solutions et services pour la rénovation des bâtiments
- Table ronde #3 : Evaluation du comportement énergétique des bâtiments



La vidéo de l'évènement est disponible sur notre site internet!



### Pour plus d'informations



Consultez notre site internet

<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



Suivez-nous sur Facebook

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



Suivez-nous sur Twitter

[https://twitter.com/greenplay\\_h2020](https://twitter.com/greenplay_h2020)

Ou contactez le coordinateur du projet:

Jérémy Legardeur (ESTIA)

+33(0)5 59 43 84 00