



GREENPLAY

NEWSLETTER

EDITORIAL

¡Ya han pasado 2 años desde que GreenPlay empezó! Este proyecto europeo, tiene como objetivo ayudar a los hogares a reducir el consumo eléctrico de manera sostenible mediante un juego.

La solución de Greenplay en desarrollo consta de tres elementos, conectados entre sí:

- Los sensores de medición del consumo eléctrico que se han instalado en los hogares desde hace aproximadamente un año.
- Una plataforma de visualización del consumo personalizada, accesible mediante el nombre de usuario y la contraseña que se entregaron en cada hogar, hace seis meses aproximadamente. Esta plataforma tiene como objetivo incitar o animar a que los consumidores reduzcan su consumo mediante consejos personalizados y preguntas que generan los "Greenies" (puntos del juego). ¡Cuanto más se disminuye el consumo, más Greenies se ganan, y, por lo tanto, se puede jugar más!
- El juego Apolis Planeta, donde el consumidor juega para la descontaminación del planeta.



APOLIS PLANETA

Para poder ofrecer un juego operativo e innovador, el equipo del proyecto Greenplay ha trabajado en funciones avanzadas que han requerido un mayor tiempo de desarrollo. Entre estas funciones destacan el compartir información y las interacciones y los retos entre diferentes jugadores. El experimento para probar tanto juego como su efectividad debe comenzar a finales de 2017, durante un período de 4 a 6 meses.

Además, el equipo de Greenplay también está trabajando en prácticas de consumo, en la sensibilización o concienciación de la protección del medio ambiente, en los nuevos modelos de negocio en torno a la producción y el consumo de la energía y en los desafíos económicos relacionados con la disminución del consumo de energía. Todos los resultados del equipo son comunicados regularmente a los profesionales, a la comunidad científica y al público, especialmente en ferias o exposiciones temáticas sobre la energía, en conferencias internacionales científicas y en concursos de ideas. Greenplay contribuirá los días 1 y 2 de diciembre de 2017 al décimo aniversario de las 24 horas de la innovación.

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



Reunion del equipo GreenPlay en Paris



Motivar a los usuarios para cambiar su comportamiento en el consumo energético a través de la gamificación

La gamificación es un proceso que consiste en agregar juegos o elementos de juego a contextos no relacionados con el juego para fomentar la participación y el compromiso de los usuarios.

El objetivo principal de Greenplay es reducir el consumo de energía. En este sentido, la aplicación Greenplay proporciona información sobre el consumo de los usuarios y cómo reducirlo. Gracias al proceso de gamificación, el interés y la participación aumentan, creando así una comunidad que "juega" para alcanzar este objetivo general.

La plataforma Greenplay se basa en varias características de diseño de juegos:

- Greenies (puntos): los verdes son la moneda virtual del juego, que se puede utilizar para dibujar en una zona descontaminada. Hay dos maneras de obtener algo de dinero: por cada desafío completado o respondiendo preguntas generales que se utilizarán para dar consejos a jugadores.
- Items: los usuarios reciben tarjetas para jugar.
- Niveles: son esenciales para alentar a los usuarios a seguir sus acciones.
- Logros: se muestran en el perfil de los usuarios con su progreso.

Estos elementos de diseño del juego son cruciales para fomentar la participación y el compromiso de los usuarios. Con los desafíos lanzados durante el juego, los cambios de comportamiento se vuelven estables.

Como resultado, al utilizar un proceso de gamificación para ayudar a los usuarios a reducir su consumo de energía, GreenPlay garantiza un compromiso y un cambio de comportamiento a largo plazo.



GreenPlay en el Workshop Internacional sobre Gestión de la Demanda en Jihlava

El proyecto GreenPlay ha sido presentado el 22 de Mayo de 2017 en el Workshop Internacional sobre Contratos de Ahorros Energéticos y Experiencias de Gestión de la Demanda y Casos de Estudio, en Jihlava, República Checa. El taller fue organizado dentro del proyecto Interreg TOGETHER, apoyado por el Programa CENTRAL EUROPE 2014-2020. El proyecto TOGETHER (Hacia un objetivo de eficiencia a través de la reducción del consumo de energía) tiene como objetivo alentar a las administraciones públicas de Europa Central a mejorar la eficiencia energética en sus edificios, involucrando a los usuarios en la gestión de la energía.



Basándose en esto, la visión particularizada puede cambiar a una visión holística de los edificios como un conjunto de funciones, así como a la relación entre el espacio físico, los dispositivos tecnológicos y el comportamiento y necesidades de los usuarios. Los objetivos de los proyectos GreenPlay y TOGETHER son similares, aunque los destinatarios son diferentes. GreenPlay se enfoca en edificios residenciales, mientras que TOGETHER se enfoca en edificios públicos. El punto clave y común entre ambos proyectos es el factor humano. El concepto del juego Apolis Planeta ha sido presentado y despertó un gran interés entre los asistentes al Workshop.



GREENPLAY

NEWSLETTER

European
Utility Week

GreenPlay en la European Utility Week

El Congreso Europeo 'Utility Week', que reúne cada año a más de 10.000 visitantes y 400 expositores, se celebró en Ámsterdam del 3 al 5 de Octubre. Lanzado en 1999, la European Utility Week ha crecido hasta convertirse en el principal evento para la próxima generación de profesionales de las 'Smart Utilities', centrándose en los desarrollos regionales y globales en Red Eléctrica & Renovables, Almacenamiento Energético, Smart Metering, TIC, Data Management & Ciberseguridad, Smart Homes & Usuario Final, Smart Gas y Smart Water.



El proyecto GreenPlay, junto con otros 5 proyectos europeos, ha sido invitado a dar una ponencia para presentar sus soluciones y resultados a los profesionales. La presentación de GreenPlay se ha centrado en el Juego con Datos y Ahorros de Energía con los siguientes enfoques:

- ¿Cómo involucrar a las personas a través de un enfoque innovador y gamificado?
- ¿Cómo utilizar los datos de energía recopilados con el medidor inteligente para generar conciencia sobre el ahorro de energía?

Ésta ha sido una maravillosa oportunidad para conocer a otros expertos involucrados en proyectos avanzados que se centran en el ahorro de energía y para intercambiar con ellos conocimientos. Entre estos proyectos interesantes, dos fueron muy cercanos al proyecto GreenPlay, con un enfoque gamificado de monitoreo de la energía:



Energaware, la Simcity del Uso de Energía. Puedes construir tu propio piso y aprender a ahorrar energía modificando tu comportamiento gracias a lindos consejos para gatos.



PEAKapp, el Póker del Uso de Energía. Pronosticando tu patrón de consumo y apostando con tus amigos para ver quién es más preciso..

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 1010121



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