



Porto Projeto europeu cria plataforma interativa para melhorar eficiência energética

Jogos ensinam a poupar energia

Zulay Costa
sociedade@jn.pt

► Sabia que, se apagar a luz do escritório na hora de almoço (90 minutos), evita desperdiçar 675 Wh de energia por dia, o que representa cerca de 31,86 euros por ano? Se desligar o computador no mesmo período pode poupar 97,5 Wh de energia por dia, o

equivalente a 4,60 euros por ano? E que se optar pelas escadas em vez de subir dois pisos de elevador (quatro vezes/dia), soma, a essa poupança, outros 22,5 Wh de energia/dia, mais ou menos 2,5 euros ao final do ano?

Estas e outras dicas podem, em breve, estar disponíveis num jogo no seu telemóvel. É o que pretende o FEEDBACK, um projeto europeu liderado pelo INES TEC, no Porto, e que, até 2020, vai desenvolver uma aplicação móvel com questionários e jogos interativos que ensinam, de forma lúdica e divertida, quais os gestos mais amigos do ambiente e como eles se refletem na sua carteira.

"Muitas vezes, as pessoas não têm noção de que, fazendo pequenas alterações nos hábitos diários, podem

conseguir poupanças energéticas e financeiras grandes, tanto em casa como nas empresas", explica o investigador Filipe Joel Soares, do INES TEC, responsável do projeto.

Investigador Filipe Joel Soares (à frente) com a equipa que desenvolve o projeto FEEDBACK

Países

7

A aplicação está a ser desenvolvida por investigadores de oito instituições, sediadas em sete países europeus: Portugal, Holanda, Suíça, Espanha, Reino Unido, Dinamarca e Alemanha

Assim, mesmo antes de ir almoçar, pode, por exemplo, receber uma mensagem no telemóvel a lembrar para desligar luzes e equipamentos eletrónicos. Depois, terá uma plataforma interativa (uma aplicação no telemóvel) com perguntas e jogos, em que cada resposta ou realização de tarefa que represente um comportamento energeticamente eficiente será pontuado e permitirá subir de nível. Esses gestos serão traduzidos, por exemplo, em termos de pegada ecológica no Planeta, emissões de CO₂, árvores que não têm de ser cortadas e poupança financeira. O desempenho poderá ser comparado com outros jogadores e partilhado nas redes sociais.

Está também a ser estudada a possibilidade das poupanças serem doadas para instituições de cariz social. O projeto conta com um financiamento de 2,3 milhões de euros do programa de investigação e inovação da Comissão Europeia Horizon 2020. Participam oito instituições de sete países europeus: o Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores, tecnologia e Ciência (INESC TEC em Portugal), Technische Universiteit Delft (Holanda), École Polytechnique Federale de Lausanne (Suíça), Dexma Sensors e Estudi Ramon Folch I Associats (ambas em Espanha), Limetools (Reino Unido), In-Jet (Dinamarca) e Kreis Lippe Der Landrat (Alemanha).

O trabalho começou em novembro do ano passado. Na primeira fase, são instalados sensores, contadores e efetuadas medições e outras ações que permitirão verificar comportamentos, gastos energéticos e identificar o perfil de utilizadores e os estímulos relevantes para fazer determinados gestos.

Esta fase ocorre em três locais: no edifício do INES TEC, vários edifícios no município de El Prat, em Barcelona, e numa zona residencial em Lippe, na Alemanha. ●