

## **El EnerGAware, un juego diseñado por la UPC que enseña a ahorrar energía de forma entretenida**

Un entretenido juego virtual será la herramienta con la que un grupo de familias con rentas bajas de la ciudad de Plymouth (Reino Unido) aprenderán a identificar su potencial de ahorro energético doméstico derivado de sus cambios de hábitos. Mediante el juego, los usuarios lograrán una serie de habilidades y conocimientos que les permitirá aplicar medidas de ahorro energético en el hogar y éstas repercutirán en los consumos y, por tanto, en los recibos de la electricidad y el gas.

Este es, por lo menos, el objetivo final del proyecto europeo Energy Game for Awareness of Energy efficiency in social housing communities (EnerGAware), liderado por el Grupo de Investigación e Innovación en la Construcción (GRIC) de la UPC en el Campus de Terrassa. El proyecto está financiado con 1,9 millones de euros de la UE, en el marco del programa Horizon 2020. Participan también la Universidad de Plymouth, el Instituto Superior de Engenharia do Porto (Portugal) y las empresas Fremencorp (Francia) , Devon & Cornwall Housing (Reino Unido), EDF Energy R & D (Reino Unido) y ADVANTIC Sistemas y Servicios (España). La misma prueba piloto que se realizará en Plymouth podría extenderse a otras poblaciones europeas.

Competir y compartir en las redes sociales Los destinatarios del juego virtual (lo que se denomina juego serio o serious game, en inglés) aprenderán a encontrar el equilibrio entre el consumo energético, las condiciones de confort de su hogar y el coste económico de sus acciones. La idea de los investigadores es que los usuarios interactúen en las redes sociales a través del juego, creando comunidades virtuales que competirán entre ellas, compartiendo consejos sobre ahorro energético y datos relacionados con la evolución de su propio ahorro, tanto en el entorno virtual (el juego), como en el real (su vivienda).

Cuando los usuarios empiecen a jugar, mediante un sistema de monitorización los investigadores analizarán la evolución de los niveles de consumo en sus hogares. Según los responsables del proyecto, se prevé que las 50 familias que participan en el experimento ahorren entre un 15% y un 30% de consumo de energía, y reduzcan hasta un 10% del gasto total en los recibos de electricidad y gas.

Un proyecto transversal Según explica el coordinador de EnerGAware, el profesor de la UPC Miquel Casals, "nuestro proyecto es muy atractivo porque contiene un componente transversal muy interesante. Por un lado, supone una innovación tecnológica; por otra parte, la vertiente sostenible es muy clara", explica Casals.

"Además, acercamos las nuevas tecnologías a un determinado segmento de la población que no suele estar muy familiarizado, porque la mayor parte de los usuarios que participan son gente de edad avanzada o con pocos recursos tecnológicos a su alcance". Casals añade que "probablemente, el proyecto podrá aplicarse en otros países".

Interés para las empresas de energía Por otra parte, y según afirma Miquel Casals, "el interés por parte de las grandes compañías comercializadoras de energía en este tipo de iniciativas es elevado,

dado que la Unión Europea obliga a todos los países miembros a instalar de forma generalizada contadores inteligentes y se prevé, por tanto, que pronto los usuarios serán cada vez más proactivos e imaginativos para ahorrar en el recibo ". Asimismo, "el negocio no se prevé tanto en la venta de la energía, sino en los servicios asociados que puedan ofrecer a los clientes y su fidelización", concluye Casals.

#### **Datos de contacto:**

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [Sector Energético](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>