

Gamifizierungs- Plattform.



Partner.

Die Gamification-App des FEEdBACK Projekts hat eine interaktive und benutzerfreundliche Oberfläche, die durch personalisierte Nachrichten zu einem Wettbewerb in effizienter Energienutzung zwischen Kollegen und Freunden anregt. Die App-Nutzer werden zu kleinen Verhaltensänderungen im Alltag angeleitet, die auf der Arbeit und zu Hause zu beträchtlichen Energie- und Ausgabenverringerungen führen können.

Die App beinhaltet kleine Quizzes oder Spiele, welche sich auf alltägliche Entscheidungen wie Energieverbrauch oder andere energiebezogene Entscheidungen beziehen. Im Rahmen des Projektes ist die Entwicklung einer attraktiven, animierten Nutzeroberfläche vorgesehen, sodass Nutzer der FEEdBACK-App ihr energiespezifisches Verhalten interaktiv mit Kollegen und Freunden vergleichen können. Nutzern wird außerdem die Möglichkeit gegeben, ihre Einsparerfolge in sozialen Netzwerken zu veröffentlichen und mit anderen Teilnehmern zu teilen.

INESCTEC

CEPFL
ÉCOLE POUR L'ÉNERGIE
FÉDÉRALE DE L'ALGÈRIE

LYME
TOOLS

Lippe Zukunft

TU Delft

DEXMA

IN-JET

ERF



DAS FORSCHUNGSPROJEKT WIRD DURCH EUROPÄISCHE GELDER IM
RAHMEN DES FORSCHUNGS- UND INNOVATIONSPROGRAMMS
HORIZON 2020 UNTERSTÜTZT (VERTRAGS-NR. 768935).

FEEdBACK



Fostering Energy Efficiency and BehAvioural Change through ICT.

FEEdBACK ist ein europäisches Projekt, welches sich zum Ziel gesetzt hat, Energieeffizienz durch Verhaltenhaltensänderungen anzuregen.

Um dies umzusetzen, setzt FEEdBACK eine Gamifizierungs-Plattform mit einer interaktiven und benutzerfreundliche Oberfläche ein, die durch personalisierte Nachrichten zu einen Wettbewerb zwischen Kollegen und Freunden in Bezug auf energieeffiziente Nutzungsmuster anregt.

Pilotstudien.

Hauptausgänge.



Kontakte.



BESUCHE UNS AUF:
WWW.FEEdBACK-PROJECT.EU



FOLGE UNS UNTER:
[@FEEDBACKH2020](https://twitter.com/FEEDBACKH2020)



SCHICKE UNS EINE E-MAIL AN:
INFO@FEEDBACK-PROJECT.EU

PORTO - PORTUGAL

Bürogebäude.
Meeresklima.

ENERGIEEINSPARUNGEN:
15%.

NUTZERVERHALTEN:
75% der Nutzer registrierten sich auf der Gamifizierungs-Plattform. Die durchschnittliche Log-In-Rate betrug 3 Mal/Woche.

KOMFORT:
Temperatur: 18-22°C, Luftfeuchte 40-60%, 85% Zufriedenheitsgrad der Nutzer mit Temperatur und Luftfeuchte.

LUFTQUALITÄT:
CO₂: 1000-1200 ppm in 95% der genutzten Räumlichkeiten.

BARCELONA - SPANIEN

Öffentliches Gebäude.
Mediterranes Klima.

ENERGIEEINSPARUNGEN:
12%.

NUTZERVERHALTEN:
70% der Nutzer registrierten sich auf der Gamifizierungs-Plattform. Die durchschnittliche Log-In-Rate betrug 3 Mal/Woche.

KOMFORT:
Temperatur: 18-22°C, Luftfeuchte 40-60%, 80% Zufriedenheitsgrad der Nutzer mit Temperatur und Luftfeuchte.

LUFTQUALITÄT:
CO₂: 1000-1200 ppm in 95% der genutzten Räumlichkeiten.

LIPPE - DEUTSCHLAND

Wohneinheiten.
Gemäßigtes Meeresklima.

ENERGIEEINSPARUNGEN:
12%.

NUTZERVERHALTEN:
85% der Nutzer registrierten sich auf der Gamifizierungs-Plattform. Die durchschnittliche Log-In-Rate betrug 3 Mal/Woche.

KOMFORT:
Temperatur: 18-22°C, Luftfeuchte 40-60%, 85% Zufriedenheitsgrad der Nutzer mit Temperatur und Luftfeuchte.

LUFTQUALITÄT:
CO₂: 1000-1200 ppm in 95% der genutzten Räumlichkeiten.