



CREST project

# Fiche d'expérience du Living Lab – Consommation électrique d'un appareil en veille



Vincent HAVARD  
[Choisir la date]



Cambridgeshire  
County Council





Cambridgeshire  
County Council



## Contenu

But du document.....	3
1 Objectif de l'animation : Consommation électrique d'un appareil en veille .....	4
2 Equipements nécessaires .....	4
3 Déroulement de l'animation .....	5
4 Résultats attendus.....	5
5 Résultats obtenus.....	6
6 Variantes possibles.....	6



Cambridgeshire  
County Council



## But du document

Ce document contient le déroulement d'une animation au sein du laboratoire vivant mis en place.

**Public concerné** : Les animateurs du laboratoire vivant. Les concepteurs des animations.



Cambridgeshire  
County Council



## 1 Objectif de l'animation : Consommation électrique d'un appareil en veille

Objectifs :

- Montrer la quantité d'électricité et le coût associé lié aux équipements que l'on laisse branché en veille.
- (optionnel) Montrer à la personne associée à l'expérience comment utiliser le site des capteurs afin qu'il fasse d'autres expériences avec le ZPlug, une fois cette première expérience terminée.

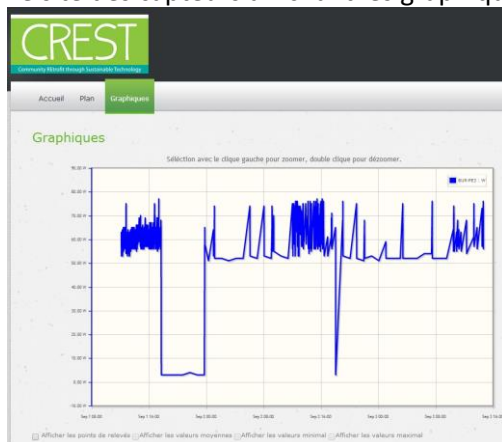
## 2 Equipements nécessaires

Pour réaliser cette animation, il faut :

- Un appareil qui possède un mode veille
  - Ordinateur portable PCBien sûr il est possible de faire la même expérience avec d'autres types d'appareils (télévision, chargeur de portable laissé branché même sans portable,...).
- Un ZPlug mesurant la consommation électrique



- Le site des capteurs affichant les graphiques



- Un usager du lieu souhaitant mettre en place le protocole.

### 3 Déroulement de l'animation

Brancher le **ZPlug** sur une prise classique alimentée.

Brancher le PC sur la prise **ZPlug**.

Faire cette expérience sur 2x24 heures.

#### Jour 1 :

L'utilisateur note son heure d'arrivée.

L'utilisateur quitte son poste de travail sans éteindre son PC.

L'utilisateur note l'heure de départ.

#### Jour 2 :

L'utilisateur note son heure d'arrivée.

L'utilisateur quitte son poste de travail en arrêtant son PC.

L'utilisateur note l'heure de départ.

#### Jour 3 :

L'utilisateur note son heure d'arrivée.

L'animateur montre les résultats.

### 4 Résultats attendus

Aller sur la page graphique du site des capteurs.

Montrer graphiquement que le jour 1 est plus consommateur que le jour 2 :



Figure 1 Comparaison de la consommation électrique entre le jour 1 et le jour 2.

Traduire cette différence en coût en € :

- Par jour
- Par mois
- Par an

Pour imager le comportement vertueux, on peut aussi proposer ces comparaisons.

L'économie d'énergie représente :

- 1 heure de travail d'une personne au SMIC.
- Si 1000 personnes avaient ce comportement vertueux alors on économiserait la consommation d'une famille sur un an.
- La consommation d'une ampoule pendant N heures.
- N heures de vélo d'une personne.

Montrer à l'utilisateur ayant pris part à l'expérience comment obtenir des graphiques.

Demander à l'utilisateur s'il aurait envie de mettre en place une autre expérience de ce type.

## 5 Résultats obtenus

## 6 Variantes possibles

Faire la même chose avec un chargeur de portable qui n'est pas branché sur le ZPlug pendant une journée, puis qui est branché sur le ZPlug pendant 1 journée.