



- ❖ Historique de Lumosa
- ❖ Activités
- ❖ Références
- ❖ KPI
- ❖ USP
- ❖ La serie Lumosa
- ❖ Gamme Campo Sportivo
- ❖ Lumosa Touch
- ❖ La demande / L'étude/ L'offre / Livraison – installation
- ❖ Questions ?



HISTORIQUE

Nous sommes confrontés à un changement majeur dans la façon dont nous pensons à l'énergie et la manière de l'utiliser. Chez Lumosa, nous réfléchissons et agissons sur cette transition depuis un moment déjà.

Notre ambition est d'aider le plus grand nombre de personnes à effectuer la transition vers de nouvelles solutions énergétiques, qui apporteront une contribution majeure au monde circulaire.

- **Europe**
 - Pays-Bas
 - Belgique
 - Luxembourg
 - Allemagne
 - France
 - Italie
 - Suède
 - Angleterre
 - Portugal
 - Espagne
- **Asie**
 - Inde
 - Chine
- **Amérique du Sud**
 - Pérou
 - Mexique
- **Pacifique Sud-Est**
 - N.Zélande
 - Australie

Depuis 2004 ...

- Depuis 2006, Lumosa aide les gens à être plus intelligents en matière d'énergie.
- Avec l'éclairage LED pour les terrains de sport, la dernière technologie, nous rendons l'efficacité énergétique possible.
- En 2011, Lumosa a illuminé son premier terrain de hockey, aux normes internationales avec le Campo Sportivo LED la plus puissante du monde.
- En 2021, Lumosa a réalisé son 3000^e projet !

Activités



Éclairage
extérieur



Éclairage
intérieur



Éclairage industriel /
aéroport



quelques références



AÉROPORT DE SHANGHAI PUDONG



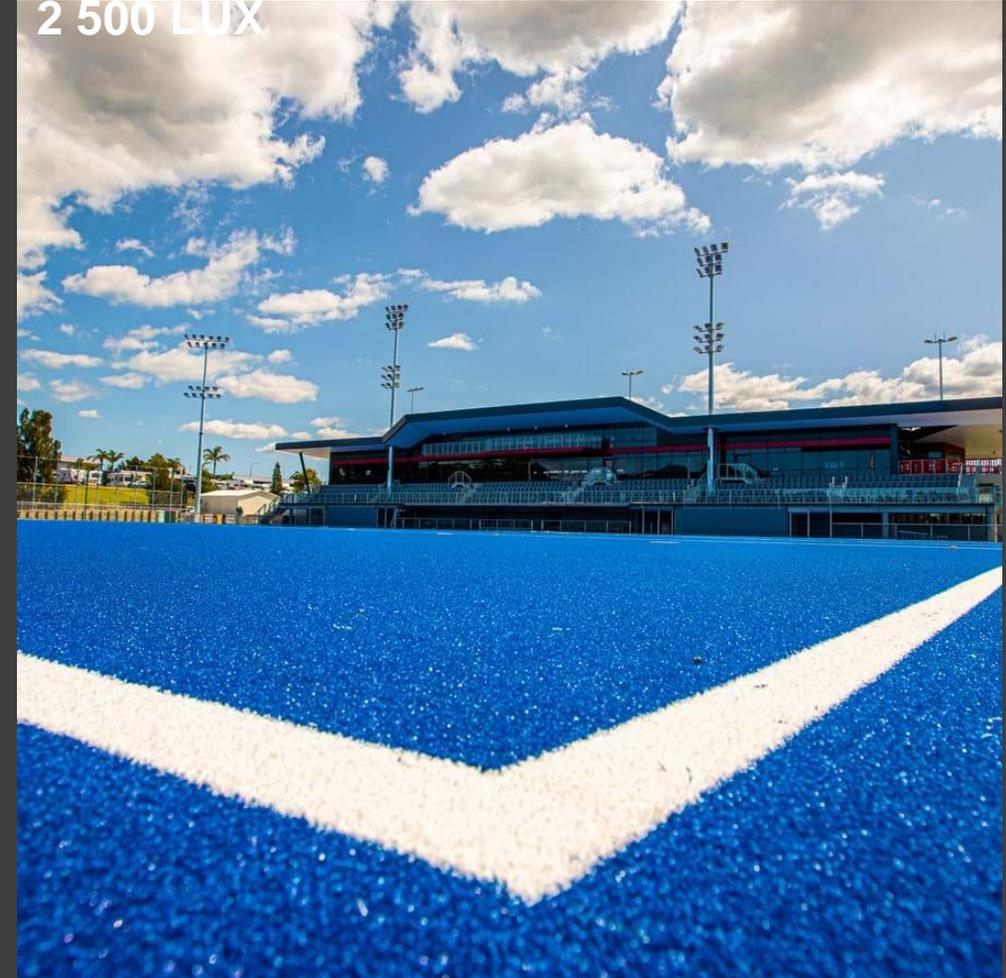
Club de tennis Monfils/Guadeloupe





MSV Duisburg (Allemagne)

**UN ÉPOUSTOUFFANT APPAREIL À
2 500 LUX**



Le terrain de hockey sur gazon le mieux éclairé du monde : le stade de hockey de North Harbour à Auckland (Nouvelle-Zélande) [Zelande](#)

KPI



- ✓ Composé des sources lumineuses LED pouvant être alignées individuellement.
- ✓ Puissance de LED : jusqu'à 1720W
- ✓ Durée de vie : > 99.800 heures – L80
- ✓ Flux lumineux: jusqu'à 232.200lm
- ✓ Température de couleur :4000K - 5700K
- ✓ Rendu des couleurs: > 75Ra
- ✓ Rendement lumineux: jusqu'à 180lm/W
- ✓ Résistance aux chocs : IK08
- ✓ Facteur de puissance : 0,99
- ✓ Gradation : 0 – 100% (via ILS)



Unique Selling Points

- ❑ Les luminaires sont livrés pre-alignés de l'usine (d'après l'étude) , ce qui facilite l'installation de l'appareil pour l'installateur. Les sources lumineuses à LED peuvent être réglées individuellement, ce qui donne un champ lumineux homogène avec effets d'ombre minimales.
- ❑ Système de gestion intelligente de la lumière : ILS –par POWERLINE
- ❑ Les luminaires peuvent être réglés via l'application Lumosa Touch, via un PC/ordinateur portable ou un téléphone mobile, permettant de commander l'éclairage LED de manière simple, rapide et conviviale.
- ❑ Classe de corrosion : C5

DÉCOUVREZ LA SÉRIE LUMOSA



STADIO PRO

Pour tous les types de stades : des petites aux grandes surfaces



VISTA PRO

Pour tous les terrains de sport de taille moyenne à grande



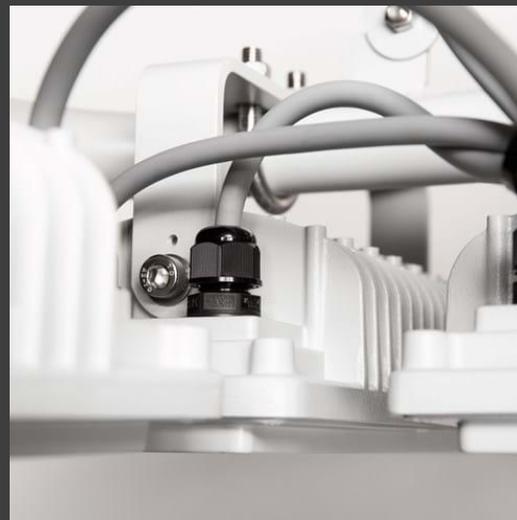
PIAZZA PRO

Pour les terrains de sport intérieurs et extérieurs de petite et moyenne taille



SPECTRA PRO

Pour tout éclairage industriel extérieur



ASTRA PRO

Pour tout éclairage industriel intérieur

Gamme CAMPO SPORTIVO



CS 860 compact
1720 Watt
232200 Lm/W



CS 660 compact
1290 Watt
174150 Lm/W



CS 460
860 Watt
116100 Lm/W

CS 260
430 Watt
54400 Lm/W

CS 430
520 Watt
67600 Lm/W

Lumosa Touch : Sélectionnez un parc

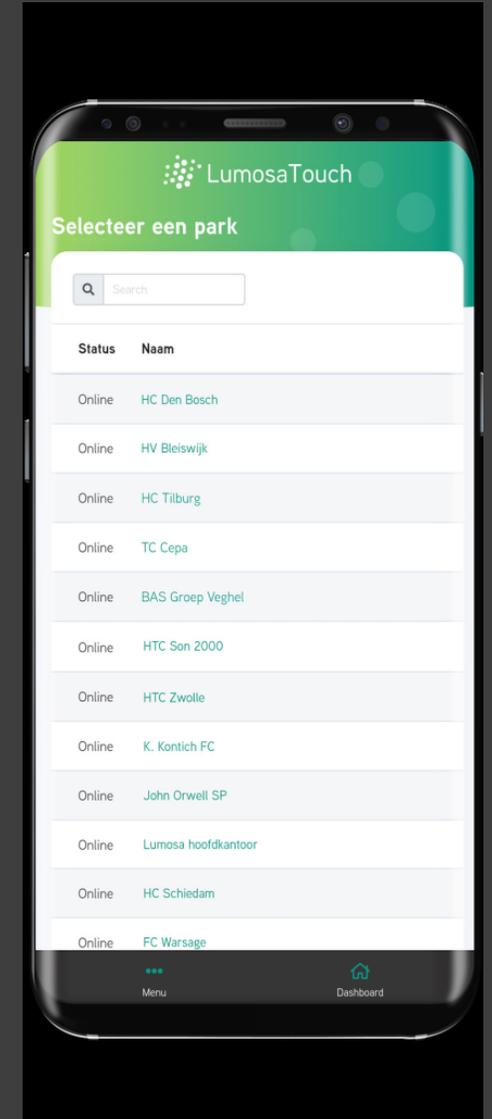


Sélectionnez un parc

L'option *sélectionnez un parc* s'applique uniquement pour les utilisateurs qui ont accès à plusieurs parcs.

À l'écran récapitulatif *sélectionnez un parc*, vous choisissez le parc où vous voulez exécuter certaines actions. Une fois le choix effectué, la reproduction schématique du parc est chargée et vous pouvez démarrer la commande des terrains.

Si vous voulez commander un autre parc plus tard, cliquez dans le menu principal sur le bouton *dashboard*. Vous retournez alors à l'écran *sélectionnez un parc*.



Commande des terrains

Vous pouvez commander l'éclairage d'un terrain spécifique en cliquant sur le terrain dans la reproduction schématique du parc sportif.

Les options pour le terrain en question s'ouvrent ensuite dans un écran superposé.

Orientation de l'éclairage

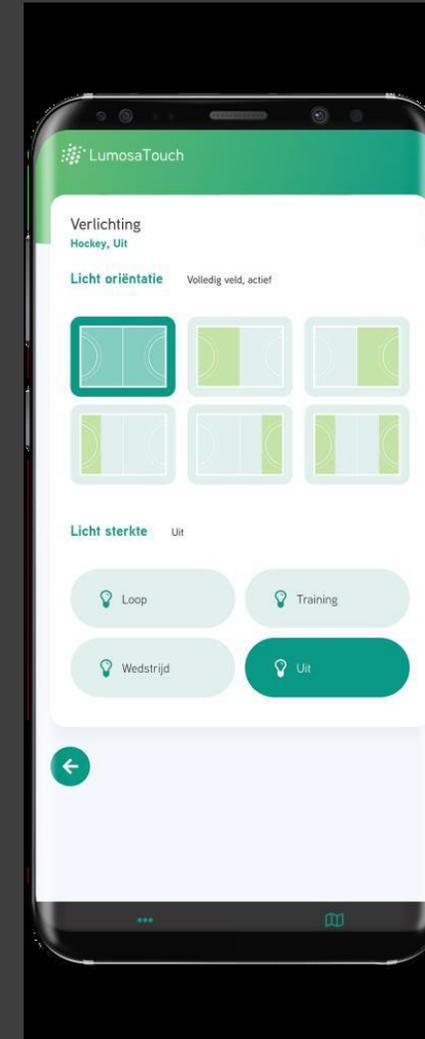
Dans la partie *orientation de l'éclairage*, vous choisissez pour quelle partie du terrain vous voulez activer l'éclairage. Dans le cas d'un terrain de tennis, il s'agit de choisir un court dans un parc. Pour d'autres sports, vous pouvez aussi sélectionner une moitié ou un quart de terrain.

Intensité lumineuse

Dans la partie *intensité lumineuse*, vous déterminez l'intensité de l'éclairage. Vous avez le choix entre *courir*, *entraînement*, *match* ou *éteint*.

Une fois le choix de l'intensité lumineuse effectué, l'action (orientation + intensité) est envoyée aux lampes. Pendant l'exécution de votre choix, le terrain s'illuminera en gris sur la reproduction schématique. En cas d'exécution réussie de l'action, normalement quelques secondes plus tard, le terrain reproduit l'action que vous avez sélectionnée par une couleur et le message *les nouvelles valeurs sont enregistrées !* apparaît en haut.

L'intensité lumineuse des différentes options a déjà été paramétrée dans la configuration par votre



Si un utilisateur modifie une configuration de terrain, cette modification sera visible sur votre écran après quelques secondes.

La reproduction schématique du parc est automatiquement mise à jour en temps réel pour tous les utilisateurs qui ont le parc à l'écran.

Gestion des utilisateurs

Dans LumosaTouch, le gestionnaire du parc a la possibilité, pour le parc qui lui est associé, de créer, modifier ou supprimer des utilisateurs. La gestion des utilisateurs se trouve dans l'option de menu *utilisateurs*.

Ajouter un utilisateur

En cliquant sur le bouton *ajouter utilisateur*, l'écran pour ajouter un utilisateur s'ouvre.

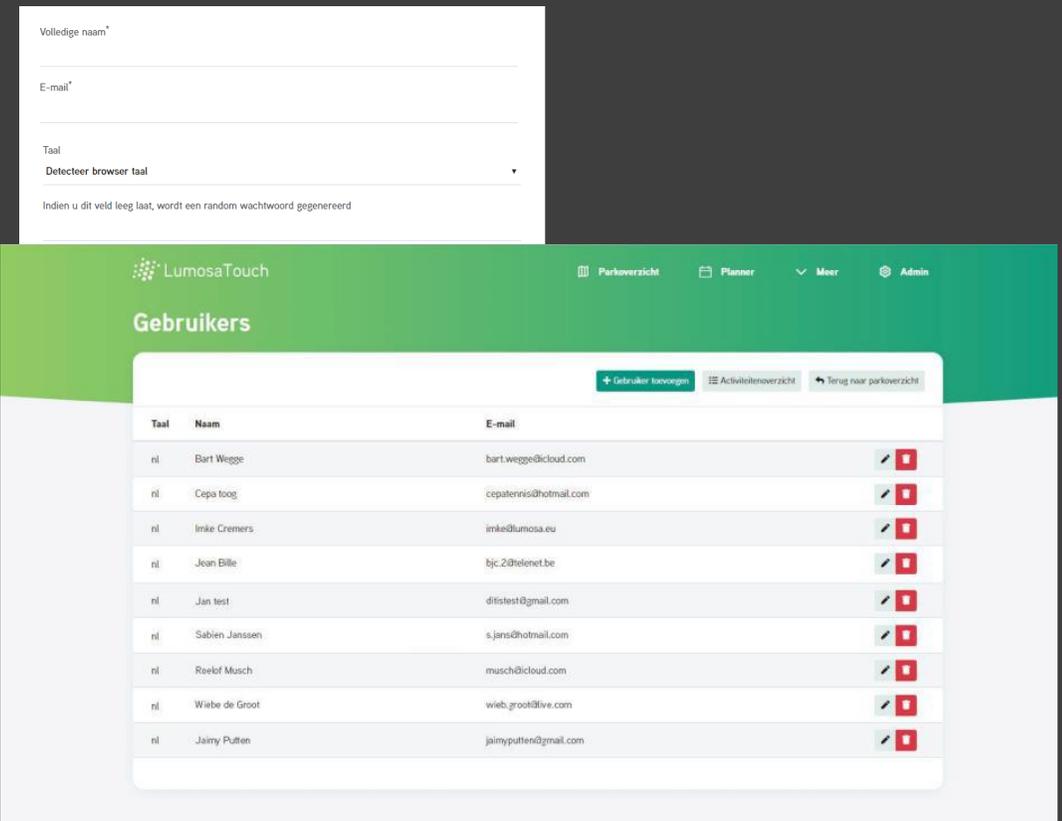
Nom complet : le nom complet du nouvel utilisateur.

E-mail : l'adresse e-mail de l'utilisateur.

Langue: la langue dans laquelle Lumosa

Touch sera proposée à l'utilisateur. Cette option est réglée par défaut sur *détection de la langue du navigateur*, le système tenant compte de la préférence du navigateur de l'utilisateur.

Mot de passe : si le champ est laissé vide, un mot de passe est généré et envoyé à l'utilisateur dans l'e-mail de bienvenue.



Volledige naam*

E-mail*

Taal
Detecteer browser taal

Indien u dit veld leeg laat, wordt een random wachtwoord gegenereerd

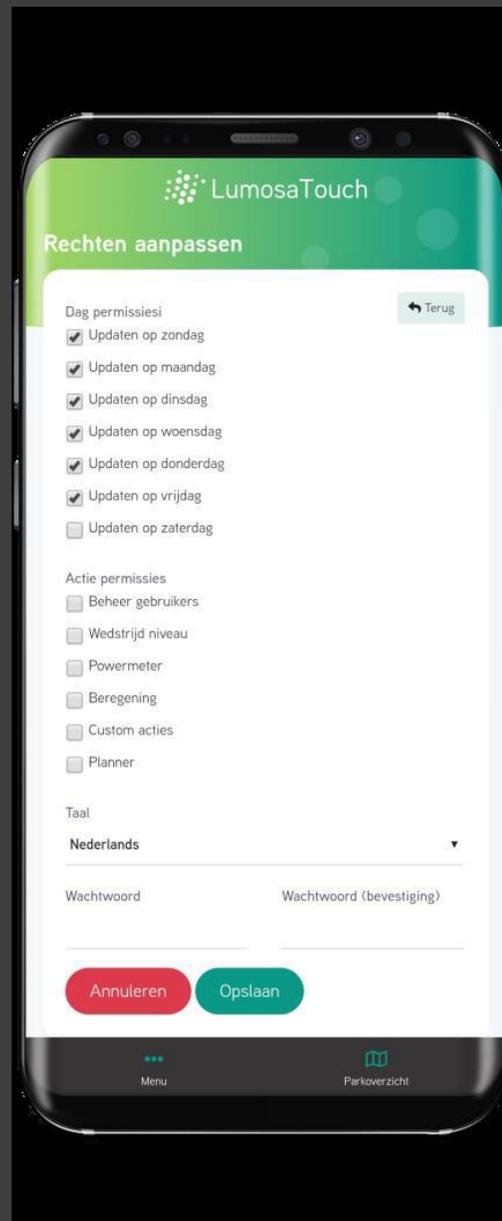
LumosaTouch

Parkoverzicht | Planner | Meer | Admin

Gebruikers

+ Gebruiker toevoegen | Activiteitenoverzicht | Terug naar parkoverzicht

Taal	Naam	E-mail	
nl	Bart Wegge	bart.wegge@icloud.com	✎ ✖
nl	Cepa toog	cepatennis@hotmail.com	✎ ✖
nl	Imke Cremers	imke@lumosa.eu	✎ ✖
nl	Jean Bille	bjc.2@telenet.be	✎ ✖
nl	Jan test	ditistest@gmail.com	✎ ✖
nl	Sabien Janssen	s.jans@hotmail.com	✎ ✖
nl	Riekof Musch	musch@icloud.com	✎ ✖
nl	Wiebe de Groot	wieb.groot@live.com	✎ ✖
nl	Jaimy Putten	jaimyputten@gmail.com	✎ ✖



Aperçu des activités

L'aperçu des activités présente de manière très précise quel utilisateur a exécuté quelle action spécifique à quel moment.

Droits

Gérer les utilisateurs attribue à un utilisateur le rôle de *gestionnaire de parc* au sein du parc associé.*

Niveau de match permet à un utilisateur d'activer les terrains au niveau du match.

Wattmètre permet à l'utilisateur de consulter les données du wattmètre.**

Gérer le <jour> offre à un utilisateur l'option de pouvoir utiliser Lumosa Touch le(s) jour(s) choisi(s).

Arrosage permet à un utilisateur d'activer l'arrosage dans le parc.**

Options supplémentaires permet à l'utilisateur d'exécuter des actions supplémentaires dans le parc.**

* dès qu'un utilisateur a activé l'option *gérer utilisateurs*, toutes les autres options pour l'utilisateur peuvent être activées.

** si disponible dans le parc.

Consommation d'électricité

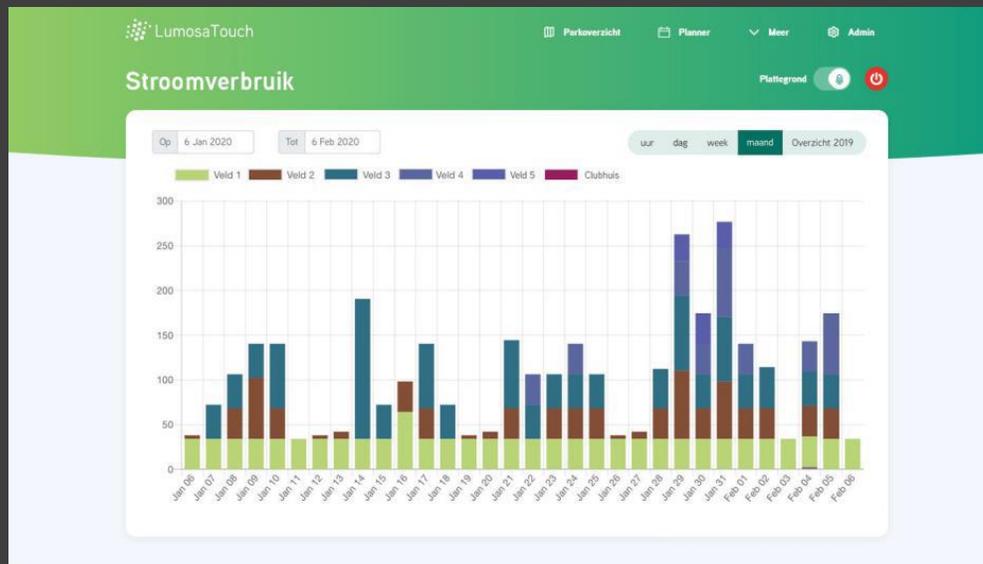
L'option *consommation d'électricité* est un module supplémentaire facultatif

Dans l'option de menu *consommation d'électricité*, il est possible de consulter au niveau du terrain la quantité d'électricité qui a été consommée dans une période donnée. Ce tant par jour que pour un mois entier.

En plus de cet aperçu, il est également possible de demander un rapport pour toute l'année. Ce rapport indique par mois l'index initial et l'index final au niveau du terrain, suite de quoi un résumé est calculé pour l'année complète.

Pour finir, il est possible de demander l'index actuel (à une minute près) des différents terrains.

Pour cette option, il convient d'implémenter un compteur kWh avec sortie à impulsions qui peut mesurer la consommation énergétique par terrain ou pour l'ensemble du complexe



Arrosage

L'option *arrosage* est un module supplémentaire facultatif

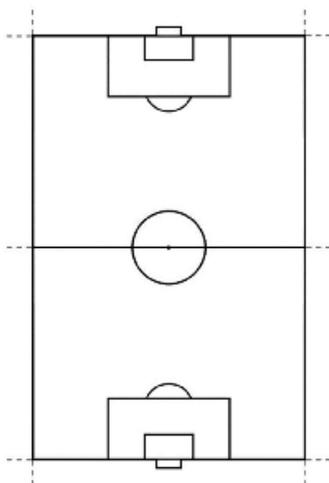
Dans l'option de menu *arrosage*, un utilisateur peut simplement démarrer l'arrosage pour un terrain spécifique via Lumosa Touch.

Lumosa Touch comporte une protection afin qu'un utilisateur ne puisse pas redémarrer l'arrosage dans une période prédéfinie. Ce afin d'éviter que le programme ne s'arrête ou redémarre en route.

Si l'installation d'arrosage existante possède une entrée combinée marche/arrêt, une commande d'arrêt peut également être exécutée. En cas d'entrée d'arrêt distincte, il convient de prévoir du hardware supplémentaire.

Le système reproduit à quel moment l'arrosage pour un terrain spécifique a démarré pour la dernière fois.

<i>info préliminaire pour l'étude</i>	
Données pour l'offre : nom & adresse	
Installateur : nom & adresse	
Club : nom & adresse	
Personne de contact & nr téléphone	
Localité du terrain	
Dimensions du terrain	
Lux suivant norme FFF	
Nombre de mats et hauteur	
Remarques	



Bouton on/off à fournir par l'installateur	
Commande par boîtier BS (unité de commande)	
Commande par App/Lumosa Touch	

RETRAIT DES MATS/ LIGNE DE TOUCHE

RETRAIT DES MATS / LIGNE DE BUT

POSITION DE LA CANTINE

(* veuillez indiquer sur le plan & distances svp)

Date et signature

- ❖ Avant de commencer une étude, nous avons besoin du document complété, avec les détails suivants :
 - Les détails pour le devis
 - Nom & adresse de l'installateur (pour le transport)
 - Localité du terrain & nom du club
 - Dimensions du terrain
 - Lux suivant normes FFF
 - Nombre de mats et hauteur
 - Système de commande (on/off – BS – LT)

- ❖ Sur le plan on doit indiquer l'emplacement des différents mats , par rapport à :
 - La ligne de touche
 - La ligne de but

Et aussi la position de la cantine/clubhouse

L'étude



E 6

Date: 21-06-2022
 Projeteur : Stijn De Gang
 Remarques: Information: Terrain: 60m x 100m
 Demandé: - 150 lux
 - Uniformité >= 0.6
 - Ehmmin/Ehmax >= 0.4
 Proposition: - 8 armatures(s) CS 860 PRO
 - 4 mâts 18m

2. Récapitulatif

2.1 Luminaires utilisés

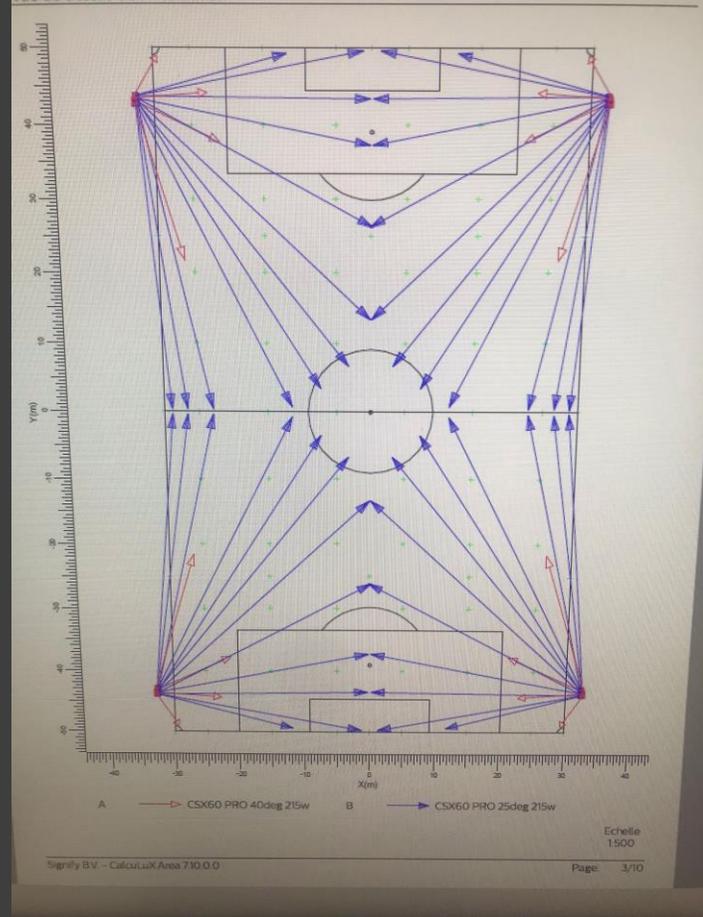
Code	Nb	Type de luminaire	Type de lampe	Puissance (W)	Flux (lm)
A	16	CSX60 PRO 40deg 215w	1 * 40 deg V3	215.0	1 * 28368
B	48	CSX60 PRO 25deg 215w	1 * 25 deg V3	215.0	1 * 28574

Puissance Totale installée 13.76 (kW)

2.2 Résultats des Calculs

Calculs des Eclairages / Luminaires:					
Calcul	Type	Unité	Moy	Min	Max
Football	Eclairement Plan	lux	185	0.79	0.52
FFF	Eclairement Plan	lux	168	0.79	0.60

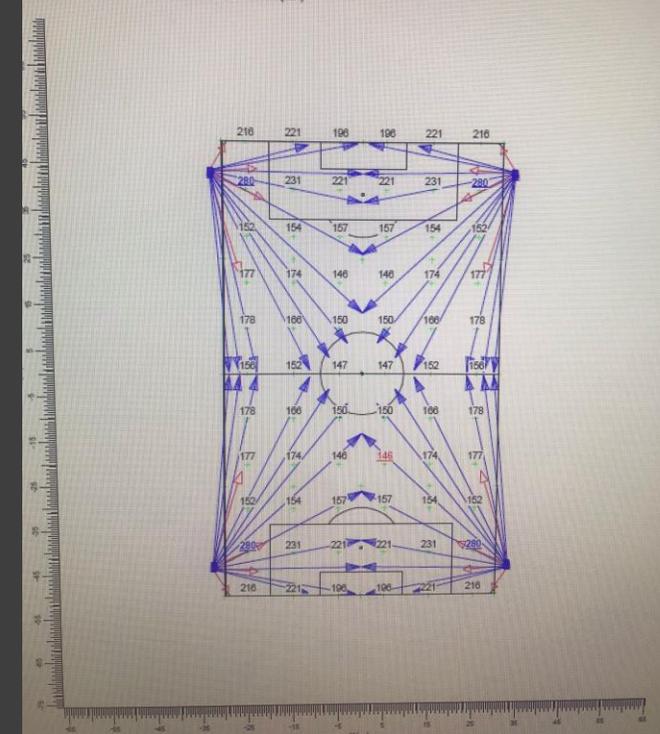
vue de dessus de l'installation



Résultats des Calculs

Football: Présentation en Tableau (Format graphique)

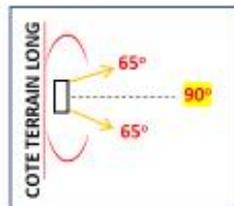
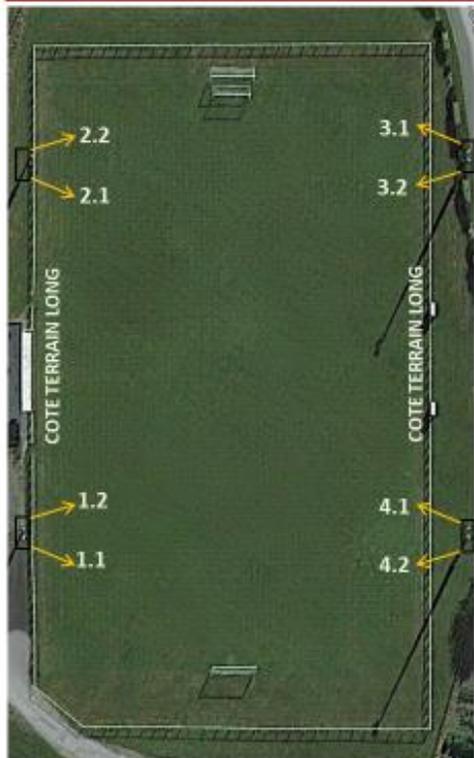
Effectué: Football à Z = -0.00 m
 : Eclairement Plan (lux)



Toutes les études sont réalisées avec un facteur de maintenance de 0,90, afin de prévoir une marge. (sauf le client a demandé de faire autrement)

Remarque:

-



8	C5860Pro Medium
---	-----------------



Livraison/installation



- Comme déjà mentionné, tous les luminaires sont déjà alignés dans notre usine, ce qui facilite grandement le travail de l'installateur.
- Les luminaires sont donc livrés de cette manière, et sont donc numérotés. Le document d'accompagnement indique alors également où, quel luminaire doit être monté et quel angle doit être pris en compte.
- Cette procédure réduit la charge de travail de l'installateur et élimine pratiquement toute erreur.



Questions svp ?



Recherche – développement et
innovation

*Chez Lumosa , nous apprenons du monde ,nous
apprenons de nos client et les uns des autres.....*

Merci pour votre l'attention