Identidad del proyecto

ASPIS era un proyecto europeo de 3 años de duración, que se ha desarrollado entre 2009 y 2012, cofinanciado por el Programa Lifelong Learning (Programas Transversales – Actividad Clave 3 ICT – Proyectos Multilaterales); ha sido implementado en 7 países de la UE.

ASPIS implicó a 7 países europeos y 9 organizaciones, incluyendo universidades, consultoras de planificación y TI, institutos de investigación y autoridades locales, con el fin de promover el aprendizaje para la participación pública en la planificación y suscitar la preocupación en torno a la sostenibilidad de los espacios públicos abiertos, tanto entre los ciudadanos como entre los arquitectos/planificadores.

El proyecto introduce una metodología basada en el Aprendizaje mediante Juegos (GBL, en sus siglas en inglés), complementado con otras herramientas interactivas basadas en la comunicación/internet, destinadas a reforzar el “aprendizaje mediante la acción” a través de la simulación, negociación y la adopción de roles. Los productos de aprendizaje de ASPIS van dirigidos a arquitectos profesionales y planificadores, a ciudadanos, y también están diseñados para su introducción en escuelas y los currículos universitarios, haciendo el aprendizaje más atractivo y relevante en situaciones de la vida real.

ASPIS se forja en base a los resultados de un proyecto anterior, PICT – Inclusión en la planificación de clientes, mediante la tecnología, cofinanciado por el programa Leonardo da Vinci – UK.