

Project

Geschreven door Administrator

vrijdag 23 april 2010 08:44 - Laatst aangepast dinsdag 12 maart 2013 12:52

ASPIS was een Europees project van 3 jaar, dat liep van 2009 tot eind 2012, ASPIS werd gefinancierd door het Lifelong Learning Programma (Transversale Programma's - Activiteit 3 ICT - Multilaterale Projecten) van de Europese Commissie.

ASPIS was een samenwerkingsverband van 7 Europese landen en 9 organisaties, met inbegrip van universiteiten, planning en IT organisaties, onderzoekinstituten en plaatselijk autoriteiten, en beoogde het aanleren van kennis met betrekking tot participatie in planning, het bevorderen en informatie geven over duurzaamheid van stedelijke publieke open ruimte aan gebruikers en professionals (architecten/ontwerpers/studenten).

Het project introduceerde een op spel gebaseerde leeromgeving (GBL, game-based learning, serious game) en methodologie die met andere interactieve communicatie en op internet gebaseerde hulpmiddelen, poogde het leren door simulatie, onderhandeling en rollenspel te bevorderen. De resultaten van ASPIS richten zich tot architecten en ontwerpers, gebruikers van openbare ruimte, scholen en universiteiten.

ASPIS bouwde verder op de resultaten van PICT (Planning inclusion of clients through technology), dat via het Leonardo da Vinci project gefinancierd werd.