

<b>Název projektu:</b>	Spationomy 2.0: Spatial and economic science in higher education – addressing the playful potential of simulation games
<b>Zkrácený název:</b>	Spationomy 2.0
<b>Doba trvání:</b>	01. 09. 2019 – 31. 08. 2022
<b>Registrační číslo:</b>	2019-1-CZ01-KA203-061374
<b>Výstup projektu:</b>	Vývoj simulační hry

**Stručný obsah projektu:**

Cílem projektu je navázat na spolupráci z prvního projektu Spationomy, a to zejména s důrazem na tzv. playful methods ve výukovém procesu. Konkrétně se nový projekt zaměřuje na vývoj tzv. simulační hry s důrazem na vnesení vědeckých témat do herní modelu. Samotná simulační hra má za cíl atraktivně v herním prostředí zdokonalit znalosti, a hlavně dovednosti zúčastněných studentů. Tyto znalosti a dovednosti pokrývají obory geoinformatiky, geografie, business informatiky a ekonomie. Navíc díky novému partnerovi budou zmíněné disciplíny obohaceny o poznatky z oboru „game studies“, což pomůže celý koncept simulační hry teoreticky i prakticky usadit do herního konceptu. Projektové aktivity pro studenty jsou rozděleny na dvě části v rámci tzv. blended learning – první virtuální část slouží pro tematickou přípravu na druhou část – letní škola – na které se všichni studenti osobně potkají a budou spoluvytvářet prostorově-ekonomickou simulační hru.