



O projektu LUDUS

Ludus v latinščini pomeni igra.

Projekt LUDUS združuje 8 partnerjev iz 6 držav Jugovzhodne Evrope. Cilj projekta je vzpostaviti mrežo Jugovzhodne Evrope za prenos znanja in izkušenj ter širitve dobrih praks prek inovativnega področja resnih iger (ang. serious games).

www.ludus-project.eu

Projekt LUDUS se je začel meseca maja 2009 in bo trajal do aprila 2012. Financiran je v okviru Programa mednarodnega sodelovanja v Jugovzhodni Evropi (program SEE).
<http://www.southeast-europe.net>

<http://www.serious-gaming.info/>

ACCOMMODATION



Poslovno inovacijski center iz Epirusa, Grčija

Spletna stran: <http://www.bicepirus.gr> | e-mail: bicepirus@ioa.forthnet.gr
Kontaktna oseba: ga. Katerina Filippou – Keramida

IPOMEA

Grško združenje za promocijo raziskovalnih in razvojnih metodologij

Spletna stran: <http://www.exelia.gr> | e-mail: pappas@promea.gr
Kontaktna oseba: Dr. John Pappas



Univerza v Milanu BICOCCA

Spletna stran: <http://www.unimib.it> | e-mail: luigi.anolli@unimib.it
Kontaktna oseba: Prof. Luigi Anolli



Center METID - Politecnico di Milano

Spletna stran: <http://www.metid.polimi.it>
e-mail: matteo.uggeri@polimi.it | Kontaktna oseba: g. Matteo Uggeri



Innostart, Poslovni inovacijski center, Madžarska

Spletna stran: <http://www.innostart.hu>
e-mail: denes.jonas@innostart.hu | Kontaktna oseba: g. Denes Jonas



Bolgarsko industrijsko združenje

Spletna stran: <http://www.bia-bg.com> | e-mail: branimir@bia-bg.com
Kontaktna oseba: g. Branimir Handjiev



Romunsko združenje za elektronsko in programsko industrijo

Spletna stran: <http://www.aries.ro> | e-mail: danb@aries.ro
Kontaktna oseba: g. Dan Baclesanu



Regionalna razvojna agencija Gorenjske, BSC

Spletna stran: <http://www.bsc-kranj.si> | e-mail: bogo.filipic@bsc-kranj.si
Kontaktna oseba: g. Bogomir Filipič



Evropska mreža za prenos in širitev tehnologij in znanja na inovativnem področju Resnih iger



SOUTH EAST EUROPE
Partners for our common future

Programme co-funded by the European Regional Development Fund



Resne igre

Resne igre v splošnem pomenijo igre, ki aktivno vključujejo uporabnike in njihova opravila ter prispevajo k doseganju določenega cilja, ki pa ni samo zabava. V ospredju je ciljno usmerjena "igra", ki se odvija večinoma v resničnih situacijah in je namenjena izboljšanju igralčevega znanja, zavedanja ali sposobnosti. Najpogosteje se te igre uporabljajo za usposabljanje zaposlenih v podjetju, izobraževanje, logična sklepanja in matematične veščine, simulacije, vojaško usposabljanje, v zdravstvene namene, za vlado/vodstveno osebje in družbene spremembe.

Resne igre:

- > Omogočajo učenje v določeni situaciji in obenem sproščujoče razvedrilo.
- > Združujejo aktivno zaposlitev in veliko zadovoljstvo,
- > Sprožajo globoke notranje odzive.
- > Omogočajo hitro razumevanje kompleksnih okolij.
- > Prikazujejo, kako dejanja vplivajo na določeno situacijo.
- > Preprečujejo občutek "poraza".
- > Uporabnikova dejanja opišejo kot uspešna.

Cilji projekta

S projektom LUDUS želimo povečati zavedanje, mreženje, izmenjavo znanja in izkušnje kot tudi razvijati sposobnosti in veščine za razvoj in uporabo Resnih iger v Jugovzhodni Evropi in širšem evropskem prostoru.

Ključni cilji projekta LUDUS so:

- > Združevanje uporabnikov Resnih iger in s tem sodelovanje ter oblikovanje kritične mase z namenom, da se inovativna metoda usposabljanja sprejme in promovira v širšem evropskem prostoru.
- > Pospeševanje prenosa znanja o razvoju Resnih iger.

- > Povečanje proizvodne zmogljivosti na področju vrhunskih tehnologij.
- > Izboljšanje konkurenčnosti in tehnološke dovršenosti.
- > Spodbujanje razvoja in uporabe Resnih iger.
- > Krepitev sodelovanja med evropskimi državami na področju Resnih iger.
- > Razvoj trajnostnih mednarodnih povezav med raziskovalnimi, tehnološkimi in inovacijskimi centri ter poslovnim sektorjem na področju Resnih iger.

Ciljne skupine

- > Lokalna mala in srednje velika podjetja.
- > Razvojne agencije in regionalne vladne organizacije.
- > IT podjetja, ki so vključena v Resne igre ali so zainteresirana zanje.
- > Raziskovalci.
- > Vodje usposabljanj, učitelji, strokovnjaki s področja izobraževanja.
- > Vodstveni delavci s področja človeških virov in usposabljanja, zaposleni in vodilno osebje v podjetjih in drugih organizacijah.

Mednarodni dogodki

- > Dve evropski tekmovanji za najboljše učne igre s ciljem, privabiti komercialno, raziskovalno in amatersko sfero na področje Resnih iger.
- > Dve evropski konferenci (Grčija 2010, Italija 2011) na temo Resnih iger. Cilj je združiti raziskovalce, strokovnjake za razvoj, predstavnike poslovnega sektorja, regijske oblikovalce politike in druge interesne skupine.
- > Dva odprta virtualna laboratorija (ang. Open Learning Labs), ki bosta večinoma potekala preko spleta z namenom, da se razvije osnovna platforma igre.

Regijske aktivnosti

- > 12 informativnih dni in 12 novinarskih konferenc s ciljem, povečati prepoznavnost Resnih iger in spodbujati projektne dogodke in aktivnosti.
- > 14 regijskih delavnic za izmenjavo znanja, ki bodo preko predstavitev, okroglih miz in posebnih srečanj prikazale dobre prakse, spodbujale lokalni razvoj zmožnosti ter združile pedagoške strokovnjake, učitelje, pripovedovalce zgodb in strokovnjake za razvoj.
- > 14 regijskih delavnic na temo mreženja z namenom, razviti mreženje med udeleženci regijskih delavnic za izmenjavo znanja. Cilj delavnic je izmenjava mnenj in prepoznavanje sinergij.

Rezultati

- > Trajnostna mreža Resnih iger, ki jo sestavljajo uporabniki in strokovni delavci.
- > Kritična masa uporabnikov, ki so obveščeni o Resnih igrah in vključeni v mreženje in izobraževalne dogodke.
- > Spletni portal znanja na temo Resnih iger (<http://www.serious-gaming.info>).
- > Raziskava podjetij IKT o njihovem zanimanju/pripravljenosti/zmožnostih za razvoj resnih iger.
- > Referenčna knjižnica na temo Resnih iger.

**Evropska mreža za prenos
in širitev tehnologij in znanja na inovativnem
področju Resnih iger**