

Smyslem této práce bylo demonstrovat potenciál počítačových her a simulací pro splnění současných požadavků na vzdělání. Tyto požadavky jsou prezentovány v podobě klíčových kompetencí, kterými rozumíme soubor znalostí a dovedností potřebných k úspěšnému fungování v naší společnosti. Pro společnost dvacátého prvního století jsou nejcennějšími aktivy znalosti, informace a schopnost efektivního nakládání s informacemi.