



## **Fondazione Golinelli presenta l'innovativo I-Tech Innovation Program 2023-2024 e lancia Golinelli LiVE**

La Fondazione Golinelli e CRIF hanno aperto le porte alla creatività e all'innovazione, lanciando l'edizione 2023-24 del loro ambizioso I-Tech Innovation Program. Questo è un progetto unico nel suo genere che mira a favorire l'incubazione e l'accelerazione di startup emergenti, con investimenti che si elevano fino a 1,25 milioni di euro, rivolgendosi a sei settori cruciali.

Il programma include tre Call for Innovation specifiche per i settori Life Science & Digital Health, FinTech & InsurTech e AgriTech & FoodTech. In parallelo, sono state aperte tre Call for Plug In, la prima focalizzata su Industry 4.0, IoT, Big Data & AI, la seconda sul Social Impact e, infine, una novità per l'edizione 2023-2024, una dedicata a Travel Tech & Smart Mobility.

Allo stesso tempo, la Fondazione Golinelli ha compiuto un altro passo audace nel mondo dell'innovazione tecnologica e dell'educazione con lo sviluppo e il lancio di Golinelli LiVE (Live Virtual Experience). Questa piattaforma educativa, tra le prime del suo genere in Europa, permette l'insegnamento pratico delle scienze in realtà virtuale (VR) attraverso dispositivi Meta Quest. Il nucleo tematico è concentrato sulle scienze della vita, biotech e chimica, con la prospettiva di esplorare ulteriori argomenti in futuro.

Golinelli LiVE offre alle scuole superiori, sia italiane che straniere, l'opportunità di vivere una vera e propria esperienza di laboratorio all'interno di un ambiente virtuale. In questo contesto, gli studenti possono essere "teletrasportati" in tempo reale, dalla loro scrivania o dal banco di scuola, direttamente in un laboratorio virtuale. All'interno di questo spazio digitale, ma accuratamente riprodotto, dell'Opificio Golinelli, gli studenti possono condurre esperimenti autentici utilizzando strumenti identici a quelli che utilizzerebbero nel mondo fisico.

La piattaforma si compone di tre componenti software distinti: un client per visori che ospita l'esperienza di laboratorio connessa con il docente o in modalità offline, un gestore di aule virtuali da cui il docente o l'esperto di laboratorio può avviare e dirigere l'esperienza di laboratorio, e un pannello di configurazione web per la creazione di esperienze personalizzate, in cui è possibile definire obiettivi, strumenti, materiali e metodi.