

YOUTH & EXPERIENCE PROJECT

Ragione sociale: **MINDMASH SRL**

Titolo progetto: **Filiera Vitivinicola IoT**

Descrizione progetto:

Sviluppare soluzioni ad alto valore aggiunto per la Filiera Vitivinicola attraverso l'Utilizzo delle Tecnologie IoT

- Esplorare e comprendere le esigenze e le sfide nella filiera vitivinicola.
- Progettare e implementare una o più soluzioni sinergiche basate su tecnologie IoT per affrontare le sfide identificate.
 - Integrare la sensoristica, l'acquisizione dati e il processamento delle informazioni nella soluzione proposta.
 - Fornire servizi innovativi che migliorino l'efficienza e la sostenibilità nella filiera vitivinicola.
- Promuovere la collaborazione tra gli studenti e incoraggiare lo sviluppo di competenze multidisciplinari.

Tipologia di **scuole più adatte** a svolgere il project work (anche più scuole...)

Licei

- classico
- ✘ scientifico (o sc. scienze applicate)
- ✘ artistico (arch. e ambiente, audiovisivo e multimediale, arti figurative e design, scenografia e grafica)
- linguistico
- delle scienze umane (anche opz. economico sociale)
- musicale e coreutico

Istituti tecnici

- settore economico (turismo, amministrazione finanza e marketing)
- ✘ settore tecnologico (grafico, sistema moda, elettronica ed elettrotecnica, chimica materiali e biotecnologie, costruzioni ambiente e territorio, trasporti e logistica, meccanica mecatronica ed energia, agraria agroalimentare e agroindustria, informatica e telecomunicazioni)

Istituti professionali

- ✘ servizi (servizi per l'agricoltura e lo sviluppo rurale, servizi socio-sanitari, odontotecnico, ottico, servizi per l'enogastronomia e l'ospitalità alberghiera, servizi commerciali)
- ✘ industria e artigianato (manutenzione e assistenza tecnica, produzioni industriali e artigianali)

→ oppure indicare il/i nome/i degli Istituti Scolastici di interesse:

.....

Numero massimo di scuole diverse che è *fattibile e sostenibile* coinvolgere e seguire nel progetto (da 1 a 10): 3

Numero massimo di studenti di ciascuna scuola da poter coinvolgere nel progetto (da 3 a 30): 30

Referente aziendale e ruolo: **Mirko Mancin**

MINDMASH srl