

ottimeidee

Tocchiamo il Futuro



VENERDÌ 4 OTTOBRE 2019

THE FUTURE IS NOW

Il punto sullo stato della tecnologia e dell'innovazione a livello globale.

10.00 - 12.00 Ariston Urban Center, Lainate - Evento riservato alle Scuole Secondarie di Lainate.

21.00 - 23.00 Ariston Urban Center, Lainate - Evento aperto al pubblico.

SABATO 5 OTTOBRE 2019

10.00 - 12.00 Villa Visconti Borromeo Litta, Lainate

Laboratori di Robotica Educativa

Evento riservato agli studenti delle terze classi delle Scuole Secondarie di Lainate.

14.00 - 19.30 Villa Visconti Borromeo Litta, Lainate

Apertura al pubblico dell'area espositiva nelle Sale del Settecento

Mini-talk a rotazione di aziende innovative:

7 SEAS WIND AND POWER - Smart energy



ARSVIVA - Realtà aumentata



BTICINO - Smart home



CIRC - Smart mobility



COCKTAILSMACHINE - Automazione



GRIFO MULTIMEDIA SRL - Digital learning / Gamification



IDEA PLAST - Sostenibilità / Economia circolare



KREATIVE PEOPLE - Smart city



LEGNOTECH - Sostenibilità / Economia circolare



NOLEGGIOELETTRICO - Smart mobility



PALMABIO - Sostenibilità / Economia circolare



STRIPES DIGITUS LAB - Digital learning / Robotica educativa



THEMIS - Sostenibilità / Economia circolare



WATAJOB - Digital learning / Formazione



WHATISHAPPINESS.ORG - Videoprogetto sulla felicità



17.15 - 19.30 Villa Visconti Borromeo Litta, Lainate - SALA DELLA MUSICA

Interventi a cura di:

PILAR SINUSIA, FONDAZIONE TRIULZA - Il futuro tra innovazione e sostenibilità: il Campus dell'Innovazione Sociale in MIND

GUIDO CECCHERELLI, ASSOLOMBARDA - Innovazione per uno sviluppo sostenibile

CAROLINA PELLEGRINI, FONDAZIONE CLERICI E CONSIGLIERE DI PARITÀ DI REGIONE LOMBARDIA - Le professioni del futuro

LORENZO PINI, BTICINO - La Smart Home che produce dati, un'opportunità da non perdere

ENZO MUSCIA, A NOVO ITALIA - Come ho fatto rinascere l'azienda

GLORIA PULIGA, LIUC UNIVERSITÀ CATTANEO - L'Innovation Patent Index: come e quanto si innova in Lombardia

LUCA CRESPI, CRESPI BONSAI - La modernizzazione dei processi in un'azienda florovivaistica

ANTONIO ULLOA SEVERINO, GRIFO MULTIMEDIA - Digital Learning & gamification

Con il patrocinio di



In collaborazione con



Con il sostegno di



E con la collaborazione di



Media partner

