



# CHALLENGE METAVERSO E REALTÀ IMMERSIVE

Tecnologie, soluzioni, applicazioni ed esperienze

# Introduzione

Il **Clust-ER Innovate** della Regione Emilia-Romagna è una associazione privata tra imprese, centri di ricerca ed enti di formazione che condividono competenze, idee e risorse per sostenere la competitività del settore dell'innovazione nei servizi.

La scoperta e la comprensione delle nuove tecnologie che stanno modificando in maniera così ampia il mondo in cui viviamo è una parte fondamentale delle linee strategiche del Clust-ER Innovate.

La Challenge sul Metaverso ha visto collaborare il Clust-ER Innovate con i seguenti partner: **Fondazione Olitec; AIRI - Artificial Intelligence Research and Innovation Center; Search On Media Group; EmiliaRomagnaSTARTUP; BI-REX- Big Data Innovation and Research Excellence; MUG – Magazzini Generativi; Clust-ER Health; Clust-ER Create; Clust-ER Build; Clust-ER MECH; Fondazione Golinelli; CRIF SPA.**

Un gruppo eterogeneo che ha valutato startup, spin-off e PMI italiane che hanno partecipato alla challenge secondo le seguenti **categorie**:

1. Healthcare & Wellbeing
2. Education
3. Industry
4. Social & Entertainment
5. Hardware e Wearable

Sono stati presentati **15 progetti**. Per ogni categoria è stato selezionato un vincitore, che avrà accesso a un premio messo a disposizione da noi e dai nostri partner.

Il presente report ha l'obiettivo di presentare le candidature ricevute dal Clust-ER Innovate ed è così strutturato: **introduzione; presentazione progetti; giuria tecnica; partner.**

La presentazione delle candidature si basa sui documenti forniti dai partecipanti, nonché su altre informazioni pubblicamente disponibili relative alle innovazioni sviluppate. Il presente report non intende effettuare valutazioni delle candidature ricevute, ma presentarne le principali caratteristiche ed elementi di innovatività.

## 2. Candidature

---

# Partecipanti alla Challenge





# The Metagate - Metagate Srl



<https://discover.themetagate.it/>

## DESCIZIONE PROGETTO

Metagate è una startup che sviluppa sul metaverso di Over the Reality e sui visori Meta Quest3 integrando nuove tecnologie per creare un'esperienza utente migliorata. Offre servizi come formazione, sviluppo di esperienze, avatar e abbigliamento virtuale.

## PROBLEMA

Aumentare il coinvolgimento dell'utente

## TECNOLOGIE UTILIZZATE

- AR/VR
- AI
- IOT
- NFT

## CASI APPLICATIVI

- retail
- entertainment
- gaming
- education
- real estate

## PUNTI DI FORZA

- formazione e consulenza
- sviluppo del territorio
- gamification trasversale
- nuovi dispositivi indossabili AR
- eventi certificati con POAP NFT
- gestione dati in/dalle esperienze AR
- Live streaming AR

# Besteam - Besteam Game S.r.l.



<https://www.besteam.io/>

## DESCIZIONE PROGETTO

Estendere il gioco del calcio virtuale (simulazione di partite 11vs11 al computer) al metaverso tramite l'utilizzo della blockchain e dell'IoT.

In questo modo sarà possibile interpretare un ruolo all'interno del gioco sia come calciatore che come allenatore o presidente. E' pensato principalmente per persone dai 16 ai 36 anni

## PROBLEMA

Aumentare il coinvolgimento e il riconoscimento dell'utente come atleta nel calcio virtuale.

## TECNOLOGIE UTILIZZATE

- Blockchain
- Metaverso
- NFT
- IoT

## CASI APPLICATIVI

- entrainement

## PUNTI DI FORZA

- L'utente diventa una variabile all'interno del gioco.
- Personalizzazione degli avatar tramite NFT.
- Utilizzo di smartwear per allenarsi realmente e ottenere progressi virtuali.
- Asset NFT funzionali che definiscono il valore di Team e Player nell'ecosistema metaverso.



<https://ric3d.it/>

## DESCIZIONE PROGETTO

Startup che si concentra sulla creazione di immagini tridimensionali interattive e su realtà virtuale di organi, utilizzando intelligenza artificiale e stampa 3D. Viene descritto il ROG Platform che offre funzionalità avanzate come l'acquisizione e la conversione di immagini tramite intelligenza artificiale, algoritmi di segmentazione semiautomatica e blockchain per il database di immagini.

## PROBLEMA

Aumentare la diagnostica e la consapevolezza dei pazienti

## TECNOLOGIE UTILIZZATE

- Stampa e progettazioni e 3D
- AI
- VR
- 2D CT scan
- blockchain

## CASI APPLICATIVI

- Medica diagnostica
- e-learning

## PUNTI DI FORZA

- interazione con gli organi tramite VR
- stampa 3D dell'organo
- collaborazione da remoto
- Il mercato europeo della simulazione medica crescerà a un CAGR del 12,7%
- potenziale impatto positivo sulla consapevolezza dei pazienti riguardo alle proprie condizioni di salute

[Touchlabs.it](http://Touchlabs.it)

## DESCIZIONE PROGETTO

Piattaforma progettata per medici e chirurghi, che incorpora le esigenze della medicina moderna con le tecnologie di realtà estesa e l'intelligenza artificiale. Sarà possibile eseguire una operazione con supporto digitale in realtà aumentata, usando i reali parametri del paziente grazie ad un gemello digitale che potrà essere usato anche per simulare l'intervento in una fase precedente.

## PROBLEMA

Nella fase simulativa non poter prevedere con certezza il risultato delle conseguenze di un'operazione sul paziente

## TECNOLOGIE UTILIZZATE

- AI
- VR
- Dm 3D
- XR technologies
- AR

## CASI APPLICATIVI

- Medicale
- Veterinario

## PUNTI DI FORZA

- Digital patient
- Neuronavigation
- Haptic feedback
- E-learning
- Diagnostica accurata
- Raccolta dati
- Collaborazione remota



[www.museuminbox.it](http://www.museuminbox.it)

## DESCIZIONE PROGETTO

Piattaforma digitale di streaming live VR per il turismo culturale, che offre esperienze turistiche culturali in modalità immersiva, permettendo agli utenti di connettersi online e interagire con altri utenti mediante smartphone o visori vr

## PROBLEMA

Il sistema turistico culturale sta affrontando sfide nel soddisfare le esigenze di esperienze immersive dei turisti in un mondo sempre più digitale.

## TECNOLOGIE UTILIZZATE

- 5G
- VR

## CASI APPLICATIVI

- Sociale
- Turismo
- Cultura
- Eventi dal vivo
- Sport
- Scopi educativi
- Industrie sanitarie
- Incontri
- Immobiliare
- Shopping.

## PUNTI DI FORZA

- beta test 2023 per promozione turistica Via Appia
- distribuzione economica su larga scala
- aumento del coinvolgimento del fruitore
- possibilità di upselling mediante cardboard vr brevettato
- interazione tra gli utenti

# VisionerAI - Mezcal Srl



[www.mezcalagency.it](http://www.mezcalagency.it)

## DESCIZIONE PROGETTO

Presenta soluzioni avanzate per il commercio elettronico in realtà virtuale e aumentata, è una piattaforma SAAS automatizzata per l'acquisto di ambienti 3D ed esperienze immersive. Siamo lo Shopify degli shop virtuali.

## PROBLEMA

Consente alle persone di accedere ai prodotti e ai servizi comodamente da casa o da qualsiasi luogo tramite dispositivi digitali, superando le limitazioni legate alla distanza e all'accessibilità fisica dei negozi tradizionali.

## TECNOLOGIE UTILIZZATE

- AI
- VR
- 3D
- piattaforma SaaS
- AR

## CASI APPLICATIVI

- Marketplace Virtual Environment
- Virtual sets for tv show
- Virtual Tours
- E-commerce immersivo
- piattaforma di e learning
- AdTech

## PUNTI DI FORZA

- tecnologia 3D proprietaria
- motore grafico 3D per il rendering degli ambienti
- sistema multiplayer
- case history vincenti
- forte personalizzazione
- creazione esperienze immersive



# Alma Virtual Lab - Swans Tech srl



<https://www.almavirtualab.com/>

## DESCIZIONE PROGETTO

Swans Tech srl, una start up innovativa nata nel 2020, ha come progetto principale AlmaVirtual Lab che unisce competenze nel settore formativo e tecnologico.

Collaborando con Alma Studios, offre corsi innovativi in diverse discipline come danza, musica, teatro e lingue straniere, sfruttando tecnologie come la realtà virtuale e l'intelligenza artificiale per creare esperienze coinvolgenti e formative.

## PROBLEMA

Creare nuove esperienze di apprendimento multidisciplinare utilizzando le nuove tecnologie

## TECNOLOGIE UTILIZZATE

- AI
- AR
- VR

## CASI APPLICATIVI

- Formazione

## PUNTI DI FORZA

- multidisciplinare
- collaborazione remota
- personalizzazione
- learning by doing
- già realizzato una piattaforma VR per l'insegnamento della lingua inglese.

<https://www.softcarestudios.com/>

## DESCIZIONE PROGETTO

Sviluppiamo soluzioni basate sulle tecnologie immersive per la gestione non farmacologica del dolore (sedazione virtuale) e per il training di pazienti e personale clinico.

### PROBLEMA

Evitare l'eccessiva sedazione del paziente in caso di terapie del dolore

### TECNOLOGIE UTILIZZATE

- Mixed reality
- VR

### CASI APPLICATIVI

- Medicale

### PUNTI DI FORZA

- attiva in più di 20 ospedali italiani
- Partnership con Pharma e MedTech
- e-learning
- 90% riduzione del rate di sedazione
- riduzione tempi e costi
- pratiche meno invasive
- collaborazione ospedale Fatebenefratelli e l'Istituto Besta di Milano
- collaborazione remota





<https://www.arkmarket.it/>

## DESCIZIONE PROGETTO

Piattaforma di creazione dell'immersive web tramite SAAS CMS e un Virtual Builder per creare spazi virtuali e gemelli digitali basati su immagini a 360°.

## PROBLEMA

Rendere l'immersive web più utilizzato

## TECNOLOGIE UTILIZZATE

- VR
- AR
- Metaverso
- Virtual Builder

## CASI APPLICATIVI

- fashion & retail
- entertainment & gaming
- education & training

## PUNTI DI FORZA

- alta monetizzazione per le aziende
- alta personalizzazione
- multifunzionalità
- eufmd fao: 360° virtual for global vets event
- med: 360° virtual training & store
- innovit: italian innovation hub san francisco
- procter & gamble: 360° virtual plant
- rolling stone : 360° virtual for venice film festival 2022
- base milano: 360° virtual for linecheck event

[www.elevit-ui.com](http://www.elevit-ui.com)

## DESCIZIONE PROGETTO

Èlevit è una tecnologia touch esclusiva da applicare su materiali come il vetro, per produrre Superfici Intelligenti. La missione è innovare l'interazione dei consumatori con i prodotti di tutti i giorni attraverso materiali sostenibili. La tecnologia del sensore capacitivo può essere incorporata come elemento di interazione su qualsiasi superficie, superando le limitazioni dei pulsanti meccanici e in plastica.

## PROBLEMA

I prodotti tecnologici al momento sono altamente inquinanti, facilmente usurabili, poco sostenibili, design scadente e limitato.

## TECNOLOGIE UTILIZZATE

- Sensori capacitivi

## CASI APPLICATIVI

- Smart home
- Dispositivi medici
- Macchine alimentari
- Automotive
- IT & Gaming

## PUNTI DI FORZA

- tecnologia touch
- trasforma superfici in vetro in smart device
- materiali sostenibili
- il progetto è già attivo e conta 9 clienti con sold 80K € di guadagni



includia.eu

## DESCIZIONE PROGETTO

Startup che attraverso tecnologie immersive come Realtà Virtuale, Realtà Aumentata e Metaverso, sviluppa progetti accessibili e inclusivi per migliorare la qualità della vita e promuovere l'inclusione sociale.

## PROBLEMA

Rendere accessibili le nuove tecnologie e i progetti su esse sviluppate

## TECNOLOGIE UTILIZZATE

- AR
- Piattaforme cloud
- VR
- Metaverso

## CASI APPLICATIVI

- Cultura
- Istruzione
- Sanità

## PUNTI DI FORZA

- utilizzo delle nuove tecnologie per creare progetti inclusivi multidisciplinari
- accesso alle nuove tecnologie per utenti diversamente abili
- multi device
- altamente personalizzabile
- Progetto CERMI-VERSE ha l'obiettivo di sviluppare un ecosistema completo basato sulla realtà virtuale (VR) e sul metaverso, integrando una Biblioteca Virtuale con uno spazio espositivo multiutente accessibile a persone diversamente abili.

## DESCIZIONE PROGETTO

PMI specializzata nello sviluppo di applicazioni basate su Machine Learning, Artificial Intelligence e GIS. Si propone una nuova modalità di content creation per interagire con i digital twin delle città, consentendo ai cittadini di generare modelli tridimensionali fotorealistici utilizzando semplici smartphone. I modelli possono essere facilmente condivisi su piattaforme mappe, social e metaverso

## PROBLEMA

Ridurre il costo, la difficoltà e le tempistiche di creazione dei modelli artificiali.

## TECNOLOGIE UTILIZZATE

- Machine Learning
- AI
- GIS
- Modellazione 3D

## CASI APPLICATIVI

- Turismo
- Comunicazione
- Pianificazione territoriale.
- Preservazione storica e archeologica

## PUNTI DI FORZA

- scalabile
- riduce i costi
- riduce i tempi
- nuova modalità di content creation
- basta uno smartphone
- facilita la visualizzazione di nuove opere sul territorio
- sviluppatore ufficiale dei Geoportali GIS 3D di Regione Emilia Romagna e Regione Marche



[acsoftware.it](http://acsoftware.it)

## DESCIZIONE PROGETTO

Questa innovativa piattaforma permette ai curatori di creare mostre virtuali personalizzabili in ambienti dinamici. I visitatori possono esplorare le opere in dettaglio, con accesso flessibile e universale tramite web in Pixel Streaming.

## PROBLEMA

Implementare il Meta-museo come future delle strutture museali

## TECNOLOGIE UTILIZZATE

- VR
- Pixel Streaming

## CASI APPLICATIVI

- Cultura
- Istruzione
- Turismo

## PUNTI DI FORZA

- Accessibilità globale
- Multi device
- Nessuna installazione di software aggiuntivo
- Pixel streaming
- È in fase di realizzazione un Museo virtuale di oggetti numismatici per un importante cliente
- Riduzione costi
- Abbattimento barriere architettoniche

# Health First - Joy Grifoni

[www.joygrifonipsicologa.com](http://www.joygrifonipsicologa.com)

## DESCIZIONE PROGETTO

App per il follow-up personalizzato per gli utenti del servizio di supporto psicologico da remoto. Con integrazione di tool che aiutano a migliorare la diagnosi del paziente.

## PROBLEMA

Resistenza al trauma dei pazienti vittime di abuso o di altro tipo di trauma.

## TECNOLOGIE UTILIZZATE

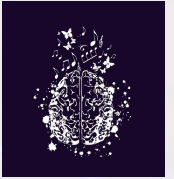
- app
- web
- spettrogramma vocale

## CASI APPLICATIVI

- Salute mentale

## PUNTI DI FORZA

- Stimolazione EMDR+
- Calendario appuntamenti
- Diario del paziente
- Scanning vocale
- Favorisce il dialogo infraemisterico per il recupero del trauma
- Aiuta il lavoro dei centri antiviolenza da remoto
- Riduzione costi
- Sportello d'ascolto gratuito





[www.amatlab.com](http://www.amatlab.com)

## DESCIZIONE PROGETTO

Un dispositivo indossabile che fornisce l'esperienza della musica, senza passare dal senso dell'udito, attraverso la stimolazione multisensoriale (pressione, vibrazione, calore, algoritmo, luce)

## PROBLEMA

La musica non è accessibile a persone non udenti

## TECNOLOGIE UTILIZZATE

- AI

## CASI APPLICATIVI

Al momento il prodotto è un prototipo in fase di test teatri, enti musicali, negozi, sist.sanitario come medical device

## PUNTI DI FORZA

- indossabile
- 466 K persone non udenti in Italia
- abbattimento delle differenze tra persone con abilitismo uditivo e senza

## Sintesi delle candidature

PROGETTI	Healthcare & Wellbeing	Education	Industry	Social & Entertainment	Hardware e Wearable
Besteam Game S.r.l.				X	
Metagate Srl		X	X	X	X
RIC3D S.r.l.	X	X			
Touchlabs	X	X			
VR Tourism srl	X	X		X	
Mezcal Srl				X	
Swans Tech srl		X			
Softcare Studios Srls	X	X			
AR MARKET		X	X	X	
Èlevit Srl			X		X
Includia Srl	X	X		X	
Bioretics srl		X		X	
ACSsoftware Srl		X			
Joy Grifoni	X	X			X
Amat				X	X





## 3. Giuria tecnica

---



## Giuria tecnica

I progetti sono stati valutati da una Giuria Tecnica, costituita da:

**Massimiliano Nicolini** - Direttore dipartimento ricerca e sviluppo sulle intelligenze artificiali e VRO Fondazione Olitec - Presidente della Giuria

**Roberto Vezzani** - Professore Associato e già Direttore AIRI - Artificial Intelligence Research and Innovation Center di Unimore

**Elisabetta Bracci** - Manager Clust-ER Innovate Regione Emilia- Romagna

**Sauro Vicini** - Manager Clust-ER Health Regione Emilia-Romagna

**Giulia Grassini** - Project Manager - Clust-ER Create Industrie Culturali e Creative

**Silvia Rossi** - Manager Clust-ER Build Regione Emilia-Romagna

**Federico Capucci** - Manager Clust-ER Mech Regione Emilia - Romagna

**Alberto Gualtieri** - Program Manager & Business developer - Industry 4.0 - BI-REX

**Ilaria Olivieri** - Project Manager & Fundraiser - Life Science - BI-REX

**Giuseppe Oppedisano** - Head of Innovation - Search on Media Group

**Marco Lotito** - Innovation Manager - Search on Media Group

**Federica Tadini** - General Manager - G-Factor

**Eugenia Ferrara** - Vice Direttore Fondazione Golinelli

**Vittoria San Pietro** - Direttore Generale MUG-Emilbanca

**Angela Iorio** - Marketing & Communication Team Leader @ BOOM powered by CRIF

Ringraziamo inoltre Silvia Falciasecca e tutto il team di di **EmiliaRomagnaStartUp - ART-ER** per il supporto all'iniziativa

## Giuria tecnica

La Giuria Tecnica ha individuato i progetti vincitori per ogni ambito della challenge, in base alla rispondenza ai criteri di seguito indicati:

- Innovatività
- Adattabilità: impatto applicativo / facilità di implementazione
- Scalabilità e sostenibilità economica
- User experience
- Etica, impatto culturale, attenzione al digital divide



## 4. Soggetti promotori e Partner

---

# Soggetti promotori e Partner



**CLUST-ER  
INNOVATE**  
INNOVAZIONE NEI SERVIZI

**Il Clust-ER Innovate:** è un'associazione di enti pubblici e privati che uniscono le proprie competenze, idee e risorse per sostenere la competitività del settore. Insieme ai Tecnopoli e ai laboratori della Rete Alta Tecnologia, costituiscono un pilastro dell'ecosistema dell'innovazione della Regione Emilia-Romagna



**UNIMORE**  
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI  
MODENA E REGGIO EMILIA

**AIRI - Artificial Intelligence Research and Innovation Center:** il Centro di Ricerca Interdipartimentale sull'Intelligenza Artificiale dell'Università di Modena e Reggio Emilia.



**olitec**

**Fondazione Olitec:** si occupa di alta formazione e ricerca scientifica nel campo informatico, sistemistico, elettronico e della fisica quantistica per accrescere la consapevolezza e la rilevanza del ruolo dell'innovazione e delle tecnologie per la società civile.



**EmiliaRomagnaSTARTUP**  
La rete per la creazione di impresa innovativa

**Emilia RomagnaSTARTUP:** Il portale dell'Emilia-Romagna, gestito da ART- ER, interamente dedicato alla creazione d'impresa innovativa. Lanciata nel 2011, Emilia RomagnaStartUp conta una community di oltre 300 startup innovative e 50 organizzazioni.



## Soggetti promotori e Partner



**bi-rex**  
Big Data Innovation & Research Excellence

**BI-REX Big Data Innovation and Research Excellence:** è uno degli 8 Competence Center nazionali istituiti dal Ministero delle Imprese e del Made in Italy (ex MISE) nel quadro del piano governativo Industria 4.0. Il Consorzio pubblico-privato, nato nel 2018 e con sede a Bologna, riunisce in partenariato 60 player tra Università, Centri di Ricerca ed Imprese di eccellenza e ha un focus specializzato sul tema Big Data.



**MUG**  
magazzini generativi

**MUG - Magazzini Generativi:** è l'hub dell'innovazione pensato da Emil Banca per restituire al territorio uno spazio collaborativo che favorisce l'attivazione di percorsi ad alto impatto sociale coinvolgendo imprese, organizzazioni del terzo settore, startup e talenti. MUG è una casa per le startup, per il terzo settore, per l'innovazione aperta, per i talenti e per i portatori di interesse che intendono dare il proprio contributo al cambiamento con una particolare attenzione alla tutela dell'ambiente e delle persone.



**CLUST-ER  
HEALTH**  
SALUTE E BENESSERE

**Clust-ER Health:** della Regione Emilia-Romagna è una associazione costituita da grandi imprese, PMI, università, centri di ricerca, strutture sanitarie, enti di formazione e associazioni di pazienti che condividono competenze, idee e risorse per sostenere la competitività del settore delle Industrie della Salute e del Benessere dell'Emilia-Romagna.

# Soggetti promotori e Partner



**CLUST-ER  
BUILD**  
EDILIZIA E COSTRUZIONI

**Clust-ER Build:** della Regione Emilia-Romagna è un'associazione privata di imprese, centri di ricerca, enti di formazione che facilita lo scambio di competenze, idee e risorse secondo la logica dell'open innovation per sostenere la competitività del settore dell'edilizia e costruzioni sul territorio regionale e oltre.



**CLUST-ER  
CREATE**  
CULTURA E CREATIVITÀ

**Clust-ER Create:** della Regione Emilia-Romagna è una associazione di imprese, fondazioni, organizzazioni, centri di ricerca ed enti di formazione che si incontrano in una logica di open innovation per rafforzare il sistema produttivo regionale puntando sull'integrazione fra tecnologia, creatività e cultura, creare sinergie ed alleanze con reti ed altre aggregazioni a livello nazionale ed europeo e individuare scenari futuri e temi strategici per ricerca, formazione e internazionalizzazione.



**CLUST-ER  
MECH**  
MECCATRONICA E MOTORISTICA

**Clust-ER Meccatronica Motoristica:** della Regione Emilia-Romagna si inserisce in questo contesto economico-produttivo. Forte delle competenze e capacità di numerosi attori della meccatronica e motoristica regionale, lavora per introdurre innovazioni di prodotto e di processo nei settori industriali trainanti dell'Emilia-Romagna, affinché si sviluppino verso un sistema manifatturiero di nuova generazione, capace di rafforzare la propria posizione di mercato e incrementare l'occupazione.

## Soggetti promotori e Partner



**Fondazione Golinelli:** nasce a Bologna nel 1988 per volontà del Cavalier Marino Golinelli, imprenditore e filantropo. Fondazione Golinelli si occupa di educazione, formazione, ricerca, innovazione, impresa e cultura, rivolgendosi al sistema scuola e al grande pubblico, attraverso iniziative e progetti innovativi e originali di educazione, formazione e comunicazione scientifica studiati e modulati per ogni fascia d'età.



**Mep:** agenzia di comunicazione focalizzata sugli obiettivi, dove la creatività è supportata dai processi e dal lavoro in team per raggiungere risultati eccellenti.



**Search On Media Group:** azienda di consulenza strategica operativa nel settore del Digital Marketing. Parton di manifestazioni nazionali e internazionali su Digital Transformation e Digital Innovation, tra cui We Make Future, Alfestival e Bologna Tech Week.



**CRIF** è un'azienda globale specializzata in sistemi di informazioni creditizie e di business information, analytics, servizi di outsourcing e processing nonché avanzate soluzioni in ambito digitale per lo sviluppo del business e l'open banking.



# Contatti

## Associazione Clust-ER Innovazione nei Servizi

Via Piero Gobetti 101  
40129 – Bologna  
C.F. 91399940377  
[info@innovate.clust-er.it](mailto:info@innovate.clust-er.it)

[innovate.clust-er.it](http://innovate.clust-er.it)  
Clust-ER Innovate @ [LinkedIn](#)

**CLUST-ER  
INNOVATE**  
INNOVAZIONE NEI SERVIZI

**CLUST-ER  
BUILD**  
EDILIZIA E COSTRUZIONI

**CLUST-ER  
CREATE**  
CULTURA E CREATIVITÀ

**CLUST-ER  
HEALTH**  
SALUTE E BENESSERE

**CLUST-ER  
MECH**  
MECCATRONICA E MOTORISTICA



EmiliaRomagna**STARTUP**  
La rete per la creazione di impresa innovativa



**UNIMORE**  
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI  
MODENA E REGGIO EMILIA

**olitec**

**bi-REX**  
Big Data Innovation & Research Excellence

**Search On**  
MEDIA GROUP

**FONDAZIONE  
GOLINELLI**  
L'intelligenza  
di esserci

**MLG**  
magazzini generativi

**CRIF**

**m  
ep.**

