



# LA NUOVA FRONTIERA DELL'EDUCAZIONE IMMERSIVA

OTTOBRE 2024



L'innovativa suite di strumenti per la didattica.  
Utilizziamo la realtà immersiva per una nuova  
esperienza di apprendimento





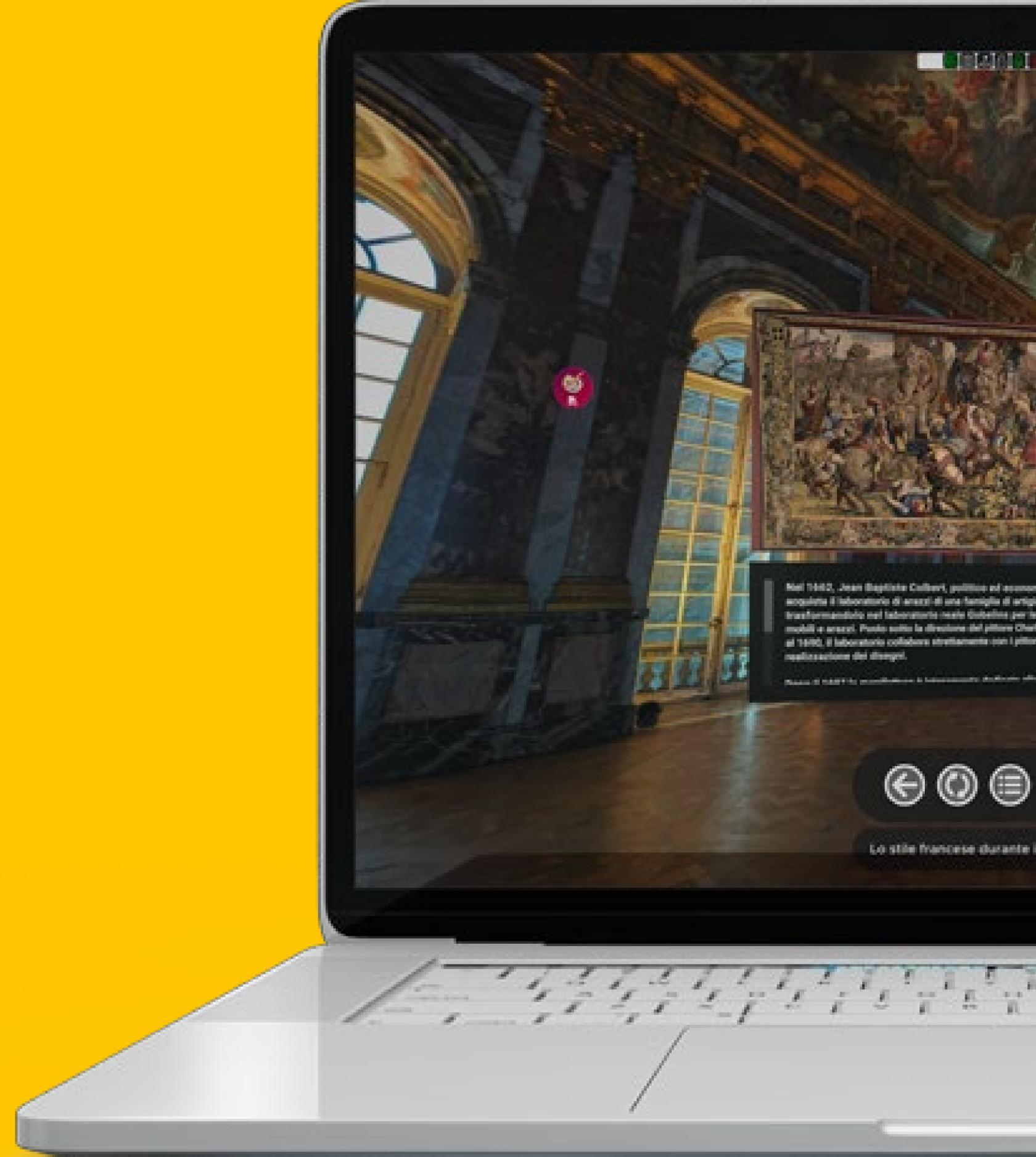
Come  
funziona



# Le componenti di Briedoo?

- **Player:** App per visori Pico® e Meta®
- **Controller:** Software per Windows e MacOS, che gestisce i visori
- **Composer\*:** Software desktop per la creazione di lezioni immersive per i visori
- **Piattaforma web\*:** Servizio pubblico dove poter selezionare e acquistare contenuti aggiuntivi o caricare le proprie lezioni

\* In fase di sviuppo



# La piattaforma web: un ecosistema dedicato alle scuole

## 🌈 **Consultazione e acquisto contenuti aggiuntivi**

Docenti e scuole potranno esplorare un ricco catalogo di lezioni.

## 🌈 **Gestione profilo**

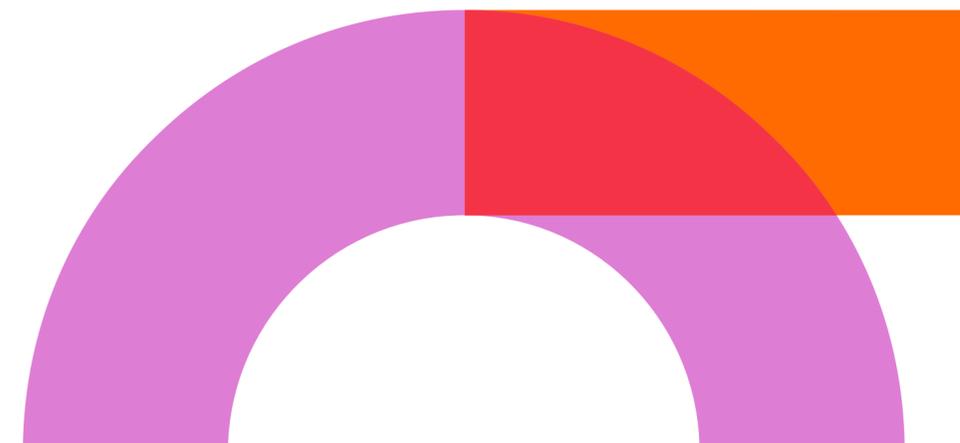
Ogni scuola avrà il proprio profilo personale per gestire contenuti e acquisti.

## 🌈 **Pubblicazione e vendita delle lezioni**

I docenti potranno pubblicare le lezioni da loro create e venderle all'interno della piattaforma.

## 🌈 **Sistema di crediti**

Le vendite genereranno crediti che potranno essere convertiti in lezioni aggiuntive.





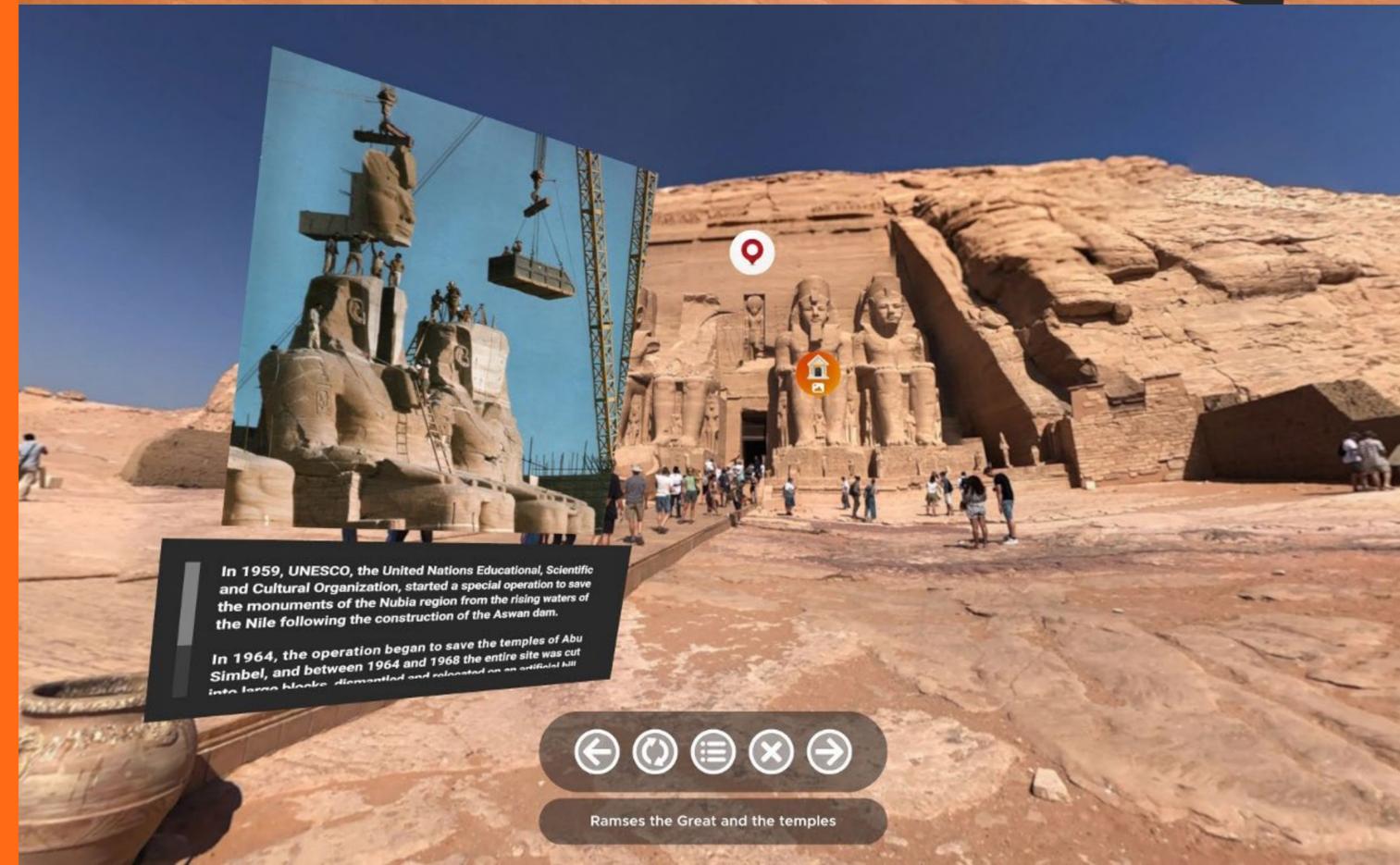
Contenuti  
disponibili



# I contenuti ad oggi disponibili

Briedoo offre un'esperienza immersiva per le scuole di ogni grado:

- **Scuola primaria:** immagini didattiche e lezioni su Storia, Geografia, Storia dell'Arte e Letteratura
- **Scuola secondaria di primo grado:** 30 lezioni miste suddivise equamente tra le tre classi, coprendo Storia, Geografia, Storia dell'Arte, Filosofia e Letteratura
- **Scuola secondaria di secondo grado:** 50 lezioni miste distribuite tra i cinque anni di studio, trattando le stesse discipline per arricchire il percorso formativo.



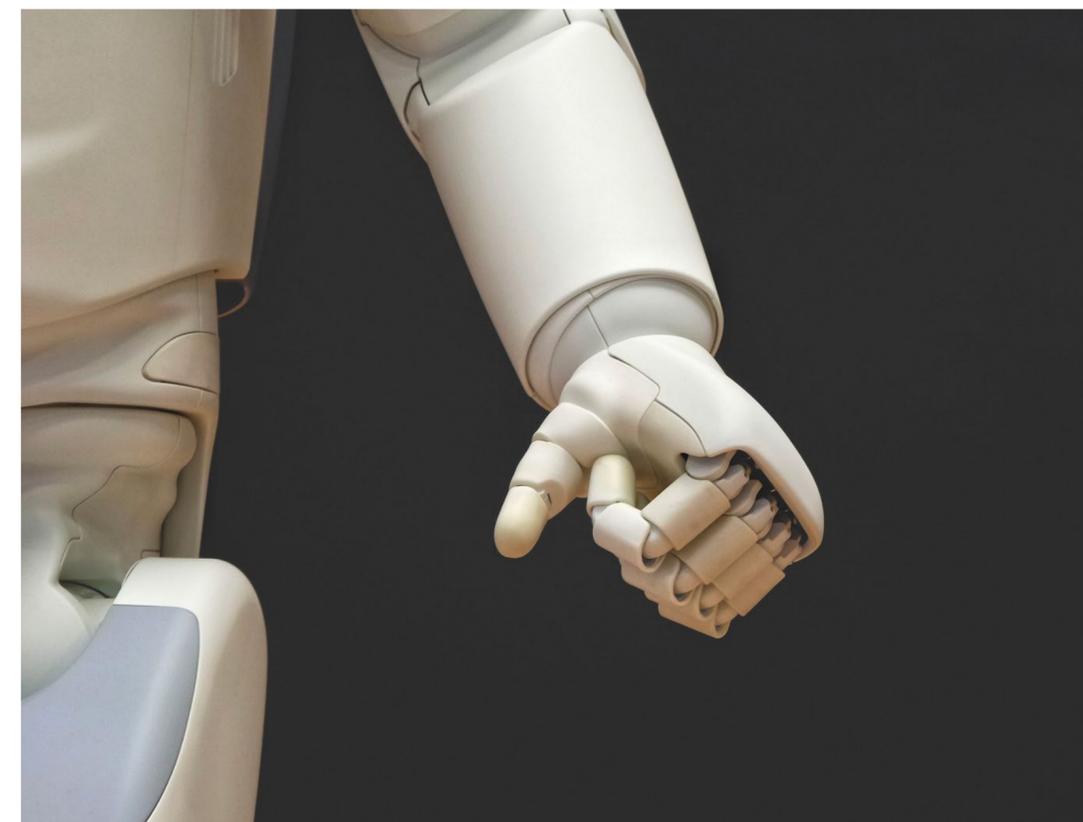
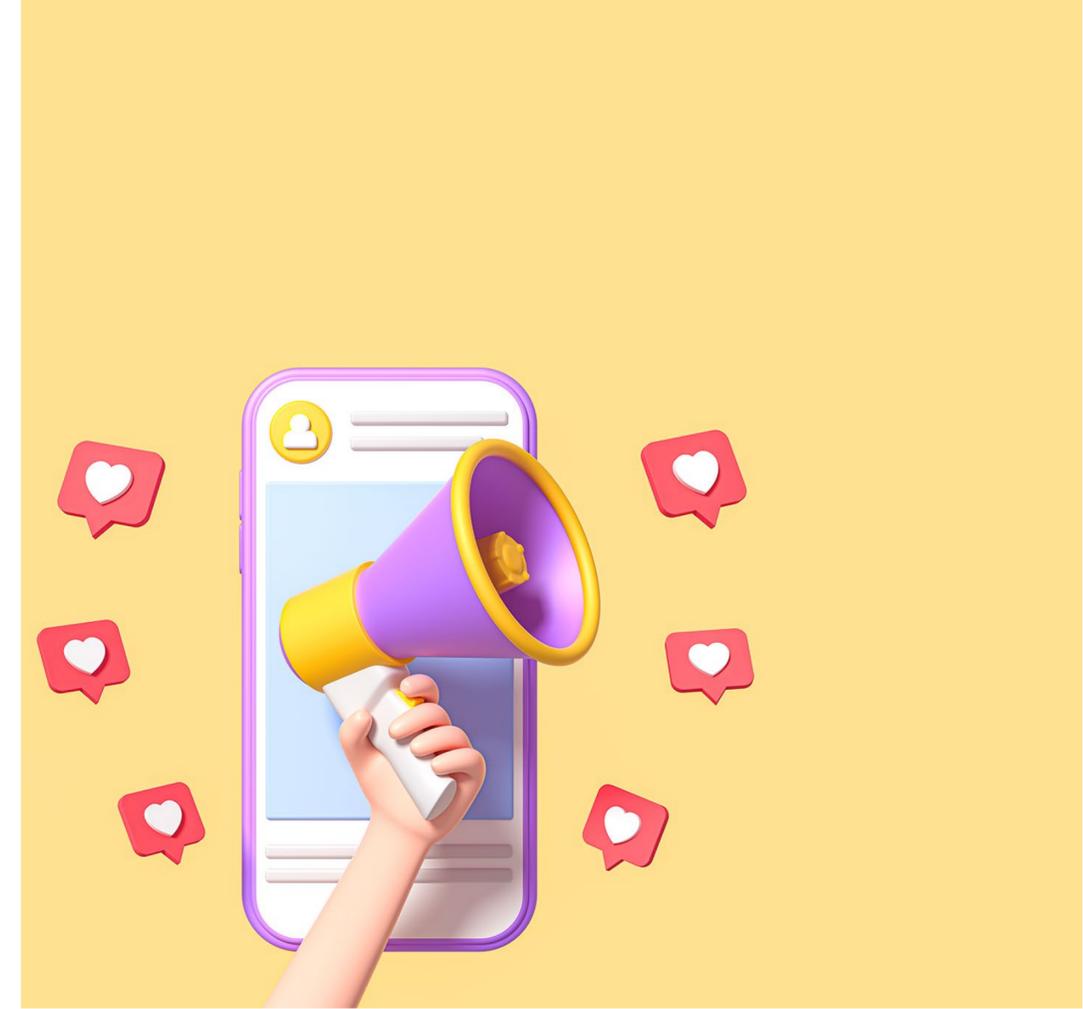
# I contenuti specialistici presenti a catalogo

Un percorso di **20 lezioni tematiche** per il settore **Ho.Re.Ca.** su argomenti chiave come **HACCP, food cost, onboarding, ingegneria dei menù, aumento delle vendite, marketing turistico, servizio eccellente, psicologia strategica, gestione dei reclami, ecc.**

Queste lezioni forniscono competenze pratiche e teoriche fondamentali per il settore dell'ospitalità e del turismo.

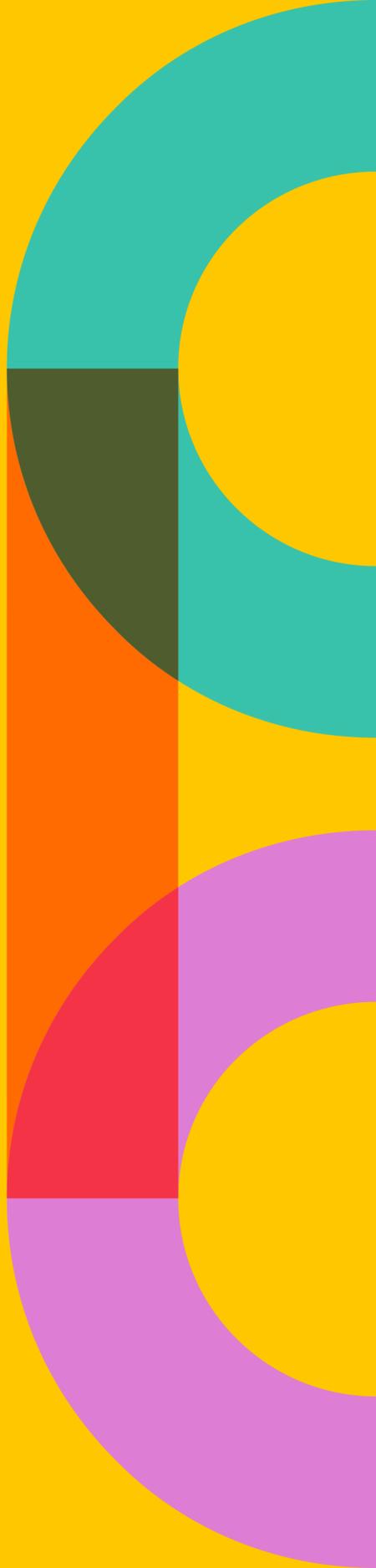
Pacchetto di **60 lezioni** sviluppate in **collaborazione con Confindustria.**

Queste lezioni offrono agli studenti l'opportunità di apprendere **contenuti rilevanti per il mondo del lavoro** e sviluppare competenze fondamentali per il loro futuro, come ad esempio: le **basi del marketing**, i **trend internazionali**, le **nuove tecnologie**, **giornalismo e comunicazione**, **sostenibilità**, e molti altri argomenti.





# Possibilità future





Nel 1662, Jean Baptiste Colbert, politico ed economista francese, acquista il laboratorio di arazzi di una famiglia di artigiani fiamminghi, trasformandolo nel laboratorio reale Gobelins per la produzione di mobili e arazzi. Posto sotto la direzione del pittore Charles Le Brun fino al 1690, il laboratorio collabora strettamente con i pittori di corte per la realizzazione dei disegni.

Dopo il 1607 la manifattura è interamente dedicata alla produzione di



Lo stile francese durante il regno di Re Sole

# Il marketplace democratico dei contenuti immersivi

## ○ Creazione di contenuti didattici personalizzati

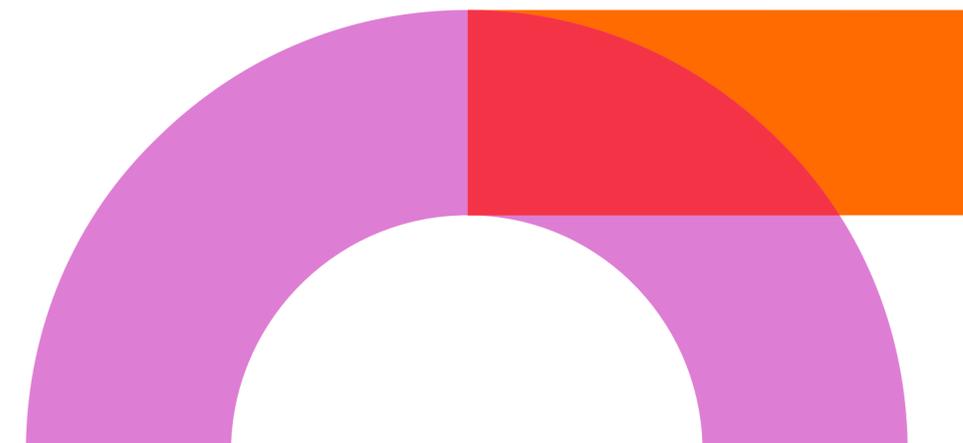
Le scuole avranno la possibilità di creare i propri contenuti didattici immersivi personalizzati e adattati alle esigenze del proprio istituto. I docenti potranno utilizzare gli strumenti messi a disposizione dalla piattaforma per generare esperienze educative coinvolgenti e su misura.

## ○ Utilizzo interno e condivisione con la comunità educativa

Una volta creati, i contenuti potranno essere utilizzati internamente all'istituto per migliorare l'apprendimento. Successivamente, gli istituti avranno la possibilità di sottoporre i propri contenuti al vaglio di un comitato tecnico interno della piattaforma. Dopo l'approvazione, i contenuti potranno essere resi disponibili a tutte le scuole.

## ○ Sistema di crediti e monetizzazione dei contenuti

Ogni volta che i contenuti condivisi da una scuola vengono acquistati o utilizzati da altri istituti, la scuola autrice guadagnerà crediti all'interno della piattaforma. Questi crediti potranno essere convertiti in ulteriori contenuti o lezioni, incentivando la creazione e condivisione di materiale di alta qualità e promuovendo un ecosistema educativo dinamico e collaborativo.

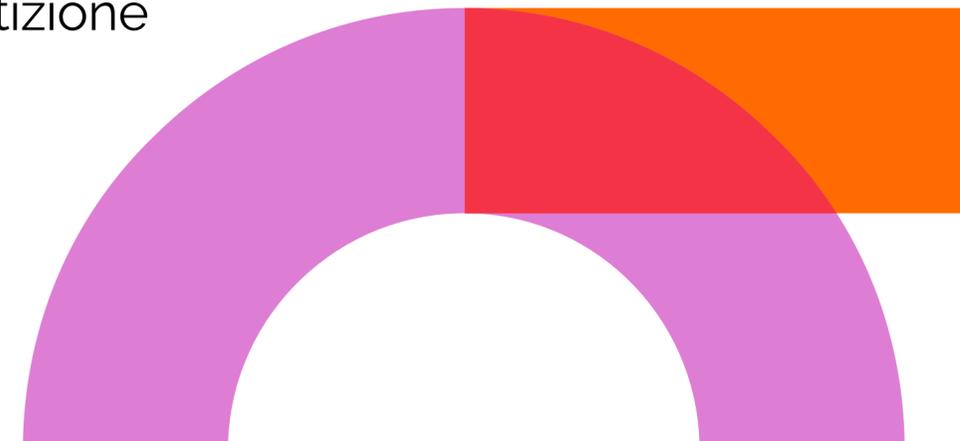


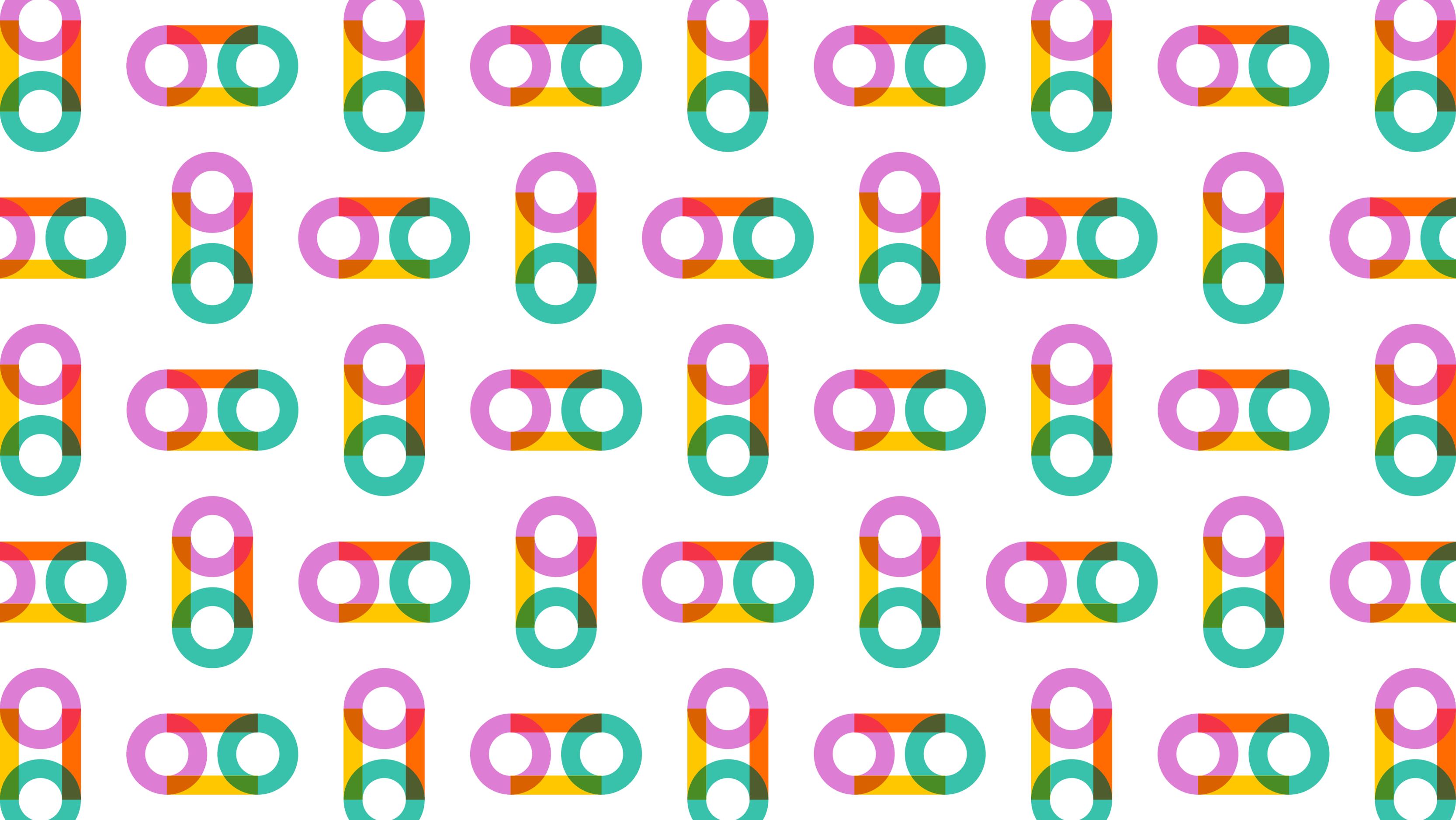
# Integrazioni tecnologiche

- **Integrazione con altre piattaforme**  
Compatibilità con sistemi scolastici e piattaforme e-learning.
- **Integrazione AI**  
Supporto con intelligenza artificiale per suggerire contenuti in base alle necessità.
- **Compatibilità multi-dispositivo**  
Accesso ai contenuti anche da tablet e smartphone.

# Coinvolgimento studenti

- **Collaborazione tra pari**  
Creazione di ambienti immersivi per il lavoro di gruppo e progetti collaborativi tra studenti
- **Facilità d'uso e accessibilità digitale**  
Piattaforma in grado di offrire la regolazione delle interfacce grafiche, comandi semplificati e adattamenti sensoriali per visori VR.
- **Gamification**  
Introduzione di elementi e dinamiche di gioco per stimolare la competizione e la partecipazione.







**Vediamo qui  
come funziona**





**Grazie!**