

HACKNIGHT@MUSEUM: dalla Campania otto idee per affrontare le sfide della contemporaneità

Luglio 2, 2017 · admin

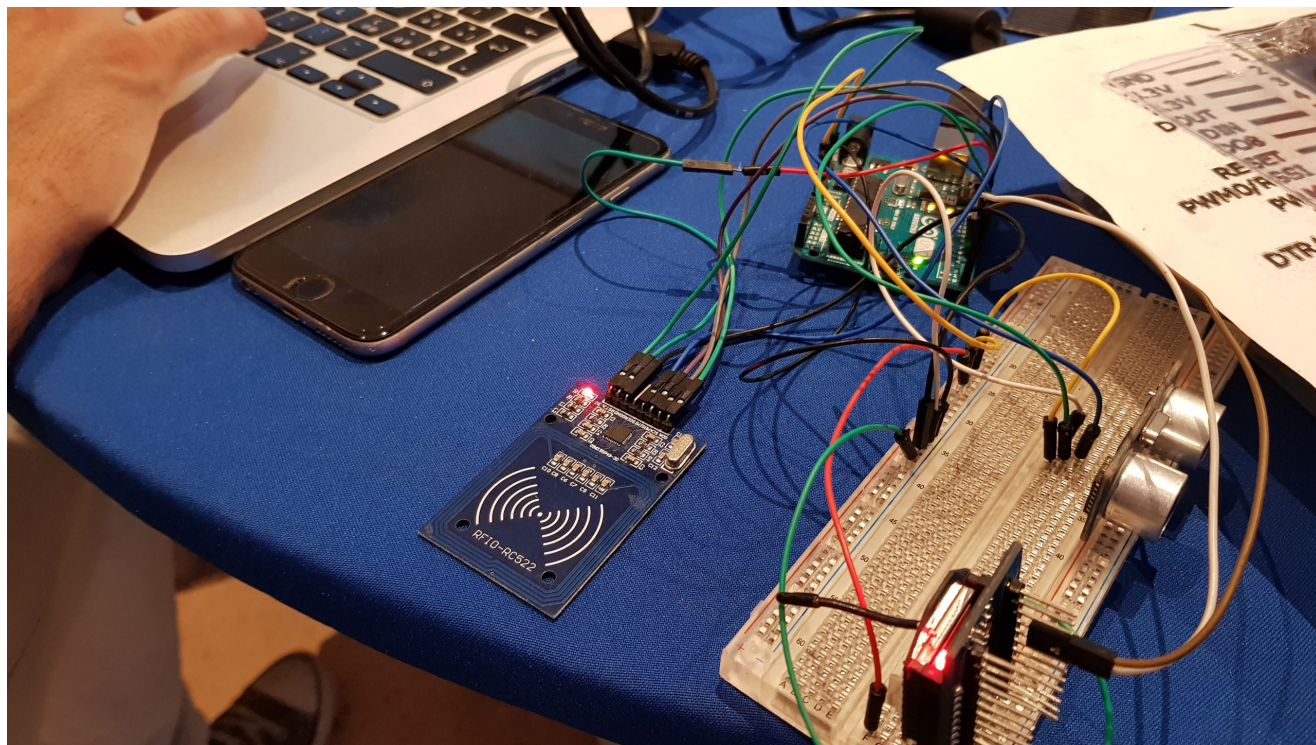


Centottanta ragazzi e ragazze hanno invaso il Museo di Capodimonte per sfidarsi a colpi di codice durante il **The Big Hack - HackNight@Museum** promosso da Regione Campania, organizzato da Maker Faire Rome - The European Edition e Sviluppo Campania, in collaborazione con il Museo di Capodimonte.

Contenuto multimediale: <https://www.youtube.com/embed/5a3OiPRVWck?feature=oembed>

La voglia di vincere li ha fatti lavorare per 30 ore di seguito a un computer cercando una soluzione alle otto sfide della maratona di programmazione, con l'aiuto dei mentor di Codemotion e che ha visto come mentor d'eccezione Alex Giordano, docente dell'Università Federico II° di Napoli e direttore scientifico del progetto RuralHack, che ha guidato i ragazzi a vedere lo sviluppo delle App dall'ottica dell'utente e della società. **Sviluppatori, maker,**

ingegneri, designer, startupper, studenti e comunicatori. Hanno in media 24 anni anche se non mancano gli under 18 e gli over 40 tra gli hacker di questa lunga notte. Trenta i team formati per rispondere alle challenge lanciate da Regione Campania, Regione Lazio, Museo di Capodimonte, Soresa, Asos, Cisco, STMicroelectronics, Tecno e Al maviva.



The Big Hack - HackNight@Museum è cominciato sabato mattina e si è concluso domenica sera con la grande premiazione nella splendida location dell'Auditorium del Museo di Capodimonte, in cui sono stati proclamati i vincitori. Sul palco dell'Auditorium i finalisti hanno presentato le loro idee per applicazioni e progetti concreti dalla mobilità, al turismo, alla valorizzazione dei beni culturali e architettonici, fino alla sanità e al fashion tech.

Ad aggiudicarsi i **premi in palio** sono stati:

Per Regione Campania

Team SCINTILLE - progetto CampUp - find your route

Applicazione mobile che valorizza i beni culturali attraverso l'uso di dati pubblici: il turista e lo stesso cittadino hanno la possibilità di usufruire di itinerari studiati in base a categorie da loro preferite. Punti di forza la costruzione della community, e la modalità Augmented Reality, oltre alla elevata accessibilità ai servizi app.



Per Regione Lazio

Team HARIBO - progetto ELSA

Una assistente personale che consente di fruire in modo intuitivo e interattivo dei dataset offerti dalle istituzioni pubbliche, completamente scalabili e fruibile. Un'applicazione perfettamente funzionante che matcha la sfida della Regione Lazio con quella di Soresa, dimostrando come la contaminazione aiuta a raggiungere risultati tangibili.



Per Museo di Capodimonte

Team WATT THE DUCK- progetto EMMA - Environment Monitoring Mesh Advisors

EMMA è un sistema di monitoraggio che permette di raggiungere qualsiasi punto del Bosco di Capodimonte. Obiettivo rendere fruibili open data a tutti: per gli amministratori che avranno accesso dati critici per la salvaguardia dei beni ambientali, per gli utenti che potranno massimizzare la loro esperienza e fruire di tutte le opportunità offerte dal Bosco. Il sistema fa largo uso di tecnologie ST ed è applicabile a qualsiasi contesto.



Per Soresa

Team SOCIAL DEV - progetto E.L.S.A. Assistant

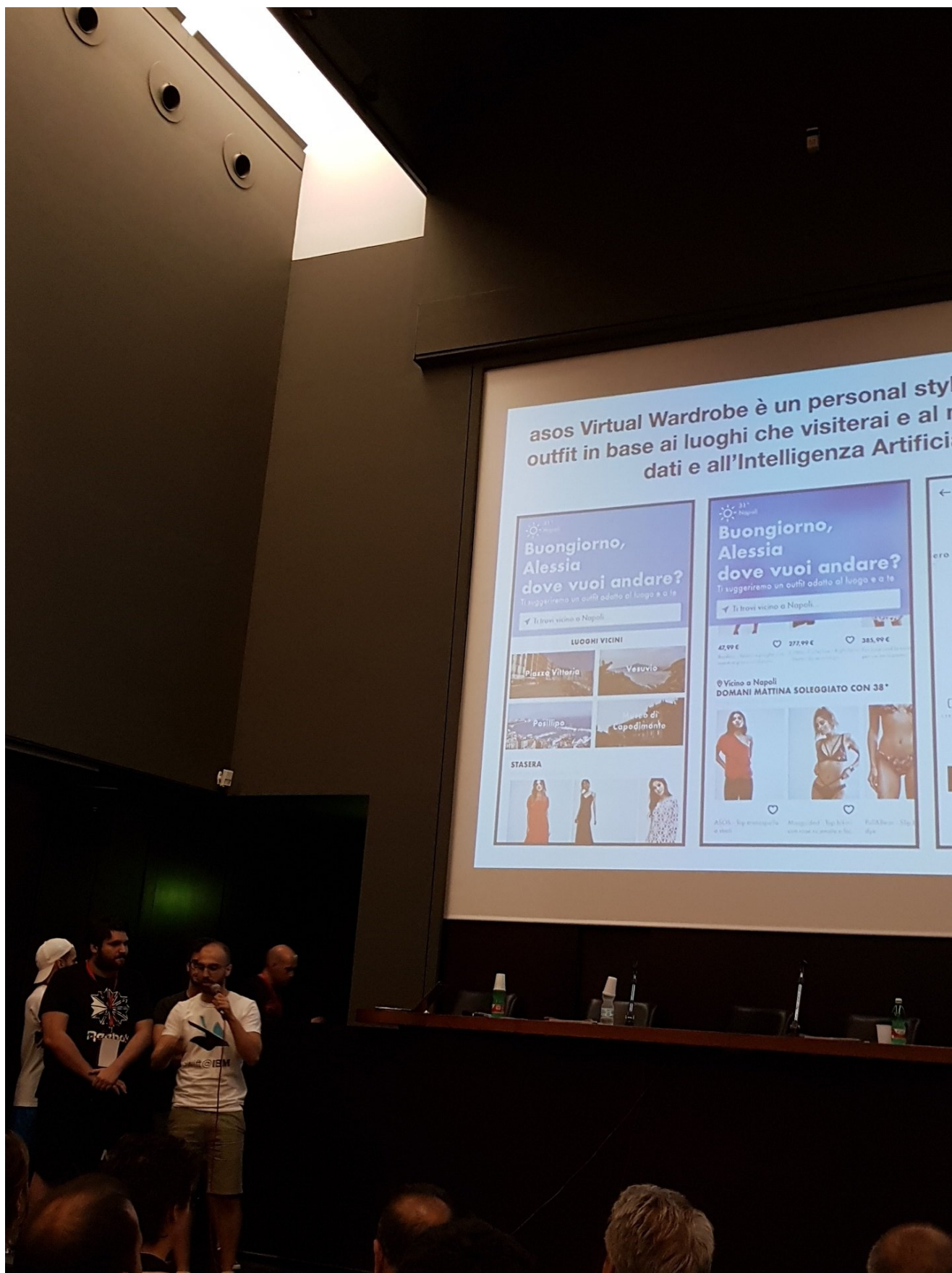
App che può ricercare tutte le informazioni disponibili sul portale SORESA: le news, bandi di concorso, bandi di gare e contratti, i profili del personale e molto altro. In base alle ricerche, ELSA impara a conoscere te e le tue necessità. ELSA permette di rendere fruibili le informazioni presenti sul portale Soresa in modo semplice ed intuitivo ad utenti privati, pubbliche amministrazioni, imprese e tutte le altre categorie di utenti supportati.



Per Asos

Team BAGNINI - progetto asos Virtual Wardrobe

Più di una semplice app, ma un vero e proprio stilista personale che consiglia degli outfit in base al luogo, alle condizioni climatiche e all'occasione d'uso. Inoltre tiene memoria degli acquisti già effettuati e propone soluzioni in linea con il proprio stile. Realtà aumentata e una community di shopper, danno il valore aggiunto.



Per Cisco

Team THE ALPACAS - progetto Cicero

Applicazione iOS che sfrutta la piattaforma Cisco Spark per connettere cittadini e visitatori con i luoghi. Il visitatore ha la possibilità di scoprire la città tramite gli occhi e l'esperienza di qualcuno che la vive tutti i giorni, mentre il cittadino può incontrare nuove persone, entrare in contatto con altre culture e vivere le esperienze più belle di un viaggio, come scoperta e condivisione, a casa propria.



Per ST Microelectronics

1° classificato Team WATT THE DUCK - progetto EMMA - Environment Monitoring Mesh Advisors

EMMA è un sistema di monitoraggio che permette di raggiungere qualsiasi punto del Bosco di Capodimonte. Obiettivo rendere fruibili open data a tutti: per gli amministratori che avranno accesso dati critici per la salvaguardia dei beni ambientali, per gli utenti che potranno massimizzare la loro esperienza e fruire di tutte le opportunità offerte dal Bosco. Il sistema fa largo uso di tecnologie ST ed è applicabile a qualsiasi contesto.

2° classificato Team HELLO WORLD - progetto IoTour

Obiettivo della soluzione è unire i vantaggi della realtà aumentata con le potenzialità dell'Internet of Things in modo da migliorare l'esperienza dei visitatori ed offrire ai gestori dei musei uno strumento utile per avere informazioni e veicolare il flusso delle visite.

Per Tecno

Team OK OK - progetto Shareseat

Un'applicazione che permette il car sharing tra gli utenti di un'azienda, diminuendo i consumi d'energia, e ottimizzando il tragitto.



È una bellissima esperienza vedere ragazzi e ragazze pronti a lavorare assieme per raggiungere un obiettivo comune. Dobbiamo puntare sulla forza propulsiva delle nuove generazioni per rispondere alle challenge che la contemporaneità ci presenta e fornire loro tutte le condizioni necessarie per esprimersi al meglio. Questa iniziativa si inserisce nella strategia che con la Regione stiamo portando avanti per promuovere lo sviluppo delle competenze digitali lungo la filiera Scuola, Formazione, Università e Ricerca.

Valeria Fascione, assessore alle Startup, Innovazione e Internazionalizzazione della Regione Campania.

L'esperienza straordinaria di questi due giorni ha proiettato il Museo di Capodimonte nel XXI secolo. I risultati sorprendenti raggiunti da tutti i ragazzi ci confermano che la fruizione presente e futura dei beni culturali non può prescindere dalle innovazioni tecnologiche e il Museo di Capodimonte lavorerà sempre più in questa direzione nel suo prossimo futuro.

Sylvain Bellenger, direttore del Museo e Real Bosco di Capodimonte.

Sono molto felice per i risultati raggiunti perché i lavori proposti sono di altissimo livello tecnologico. È stato difficilissimo scegliere ma i vincitori avranno a loro disposizione tutti i servizi e gli strumenti regionali dedicati allo sviluppo di prodotti e alla creazione di impresa e potranno accedere alla rete dei fablab laziali.

Antonella Giulia Pizzaleo, responsabile dell'Agenda Digitale e della Internet Governance per la Regione Lazio.

24 ore di azione e innovazione con tantissime proposte che hanno colpito il mio interesse non solo dal punto di vista tecnologico, ma soprattutto dal punto di vista dei servizi proposti. Un segnale del fermento di questa città e di questa regione che dimostra che le azioni che stiamo mettendo in campo rispondono alle necessità formative e lavorative dei ragazzi e delle ragazze. L'hackaton è un momento importante per i giovani ma anche per il networking grazie alla collaborazione tra istituzioni pubbliche e grandi aziende, un esempio su tutti la partecipazione di una società come Soresa che sta lavorando alacremente per diventare centro di innovazione.

Giorgio Ventre, direttore del Dipartimento di Ingegneria Elettrica e delle Tecnologie dell'Informazione Università degli Studi di Napoli Federico II e responsabile del progetto IoT Academy.

E' bello vedere che il livello di competenze dei giovani è sempre più alto. Incontri come questo sono sempre importanti per affinare lo spirito critico e la capacità di lavorare in gruppo. La Maker Faire di Roma è un evento che è riuscito a piegare al genius loci mediterraneo una grande kermesse internazionale trasformandola da evento in una vera e propria palestra di innovazione nomade e continuativa durante l'anno. E' la prova vivente che è possibile sperimentare approcci mediterranei all'innovazione e non necessariamente piegarci a seguire pedissequamente modelli preconfezionati oltreoceano.

Alex Giordano, docente del dipartimento di scienze sociali dell'Università Federico II di Napoli e direttore scientifico del progetto Rural Hack.

Per noi è l'inizio in grande stile del percorso di avvicinamento alla Maker Faire Rome prevista dal 1° al 3 dicembre 2017. Siamo particolarmente lieti di vedere in questo hackaton una grande partecipazione femminile. È il secondo anno che collaboriamo attivamente e proficuamente con la Regione Campania per facilitare l'ingresso nel mondo del lavoro dei ragazzi e l'interscambio con le imprese. Una immersione nel futuro e nella gioia di vivere di questi ragazzi che anticipa l'atmosfera che si vive ogni anno alla Maker Faire Rome con innovatori che arrivano da tutto il mondo.

Massimiliano Colella, direttore generale di Innova Camera - Azienda speciale della CCIAA di Roma e promotore della Maker Faire Rome - The European Edition.



Ricordiamo le Challenge che i promotori hanno lanciato ai ragazzi

Alla scoperta della Campania. La Regione Campania, in collaborazione con Almaviva, ha lanciato una challenge per la realizzazione di un tool di interazione con il turista (app, chatbot...) in grado di segnalare opportunità, di rispondere a domande, inviare foto e ottenere informazioni sui luoghi, indicando percorsi alla scoperta delle bellezze delle nostre città.

Open Data - Politiche sociali e giovanili. La Regione Lazio ha invitato a sviluppare soluzioni per applicazioni mobile per offrire un servizio innovativo per i cittadini, con particolare attenzione ai giovani, oppure per le imprese e gli altri portatori di interesse territoriale.

Tech Museum. Il Museo di Capodimonte apre le porte alla programmazione e alla tecnologia, soluzioni innovative che possano migliorare l'esperienza dei numerosi visitatori che quotidianamente frequentano il museo e il parco.

Virtual Wardrobe. ASOS ha chiesto agli hackers di sviluppare funzionalità per iOS o Android che permettano all'utente di creare i propri outfit e salvarli all'interno di un guardaroba virtuale.

Interagire con le nostre città. Cisco ha lanciato la sfida per creare un effetto WOW nell'esperienza digitale di cittadini e turisti mettendo a disposizione dei partecipanti della hacknight la piattaforma CiscoSpark di interazione tra persone e cose.

Electronic Layer Soresa Assistant (E.L.S.A.) - Intelligenza Artificiale e ChatBot.

Soresa ha invitato i ragazzi e le ragazze a sviluppare un sistema di Intelligenza Artificiale che permetta all'utente di accedere alle informazioni di proprio interesse, presenti sul portale web istituzionale, in maniera immediata e rapida.

Smart Art. STMicroelectronics ha offerto la possibilità ai partecipanti dell'hackathon di usare le innovative schede di sviluppo per affrontare un'avvincente sfida, quella di trovare soluzioni tech per migliorare l'esperienza della visita alle bellezze artistiche e architettoniche.

Car sharing aziendale e mobilità' elettrica. Tecno ha proposto una sfida in linea con la sua attività per la promozione del car sharing delle flotte aziendali e all'incremento dell'utilizzo dei veicoli elettrici.

The BigHack - HackNight@Museum è stato il primo appuntamento di "Aspettando Maker Faire Rome" il percorso di avvicinamento alla quinta edizione della Maker Faire Rome, il più grande evento europeo sull'innovazione che si terrà a Roma dal 1° al 3 dicembre 2017 che vedrà coinvolto tutto il progetto di ricerca RuralHack in esperienze bellissime di cui vi daremo presto notizia.

Fonte: <https://www.ruralhack.org/hacknight-museum-dalla-campania-otto-idee-affrontare-le-sfide-della-contemporaneita/>