

The Big Hack- HackNight@Museum: un week end non-stop di creatività, tecnologie e condivisione

Giugno 23, 2017 · admin



#HackNight

HACK NIGHT @ MUSEUM

1 - 2 LUGLIO 2017

MUSEO DI CAPODIMONTE, NAPOLI

<the big hack>

Promosso da



Organizzato da



Con il supporto di



Media Partner



Partner



Academic Partner



Promosso da **Regione Campania** e organizzato da **Maker Faire Rome - The European Edition 4.0** insieme con **Sviluppo Campania**, e grazie al supporto di Museo di Capodimonte, **la maratona dell’#HackNight@Museum è il primo appuntamento di “Aspettando Maker Faire Rome”, la serie di eventi di avvicinamento alla V edizione del più grande evento europeo sull’innovazione che si terrà a Roma dall’1 al 3 dicembre 2017 presso il centro fieristico della Capitale.**

Il week end dell’1-2 luglio vedrà, dunque, la città di Napoli protagonista con i suoi migliori talenti al servizio dell’innovazione. L’evento si terrà, infatti, presso il Museo di Capodimonte (via Miano 2, Napoli).

Contenuto multimediale:

<https://www.google.com/maps/embed?pb=!1m18!1m12!1m3!1d3017.220545302414!2d14.248394315063043!3d40.8>

The Big Hack-HackNight@Museum è un **evento gratuito**, ed è rivolto a sviluppatori, maker, ingegneri, designer, startupper, studenti e comunicatori per dare vita ad applicazioni e progetti concreti in ambiti che toccano molti aspetti della vita quotidiana di milioni di persone: dalla mobilità alla sanità passando per la valorizzazione dei beni culturali ed avrà come partner tecnici la **iOS Developer Academy** e il progetto **RuralHack** dell’Università Federico II° di Napoli.



#HackNight

HACK NIGHT @ MUSEUM

1 - 2 LUGLIO 2017

MUSEO DI CAPODIMONTE, NAPOLI

<the big hack>

Promosso da



Organizzato da



Con il supporto di



Media Partner



Partner



Academic Partner



L'iscrizione e la partecipazione all'hackathon sono personali e gratuite. I passaggi per iscriversi sono due:

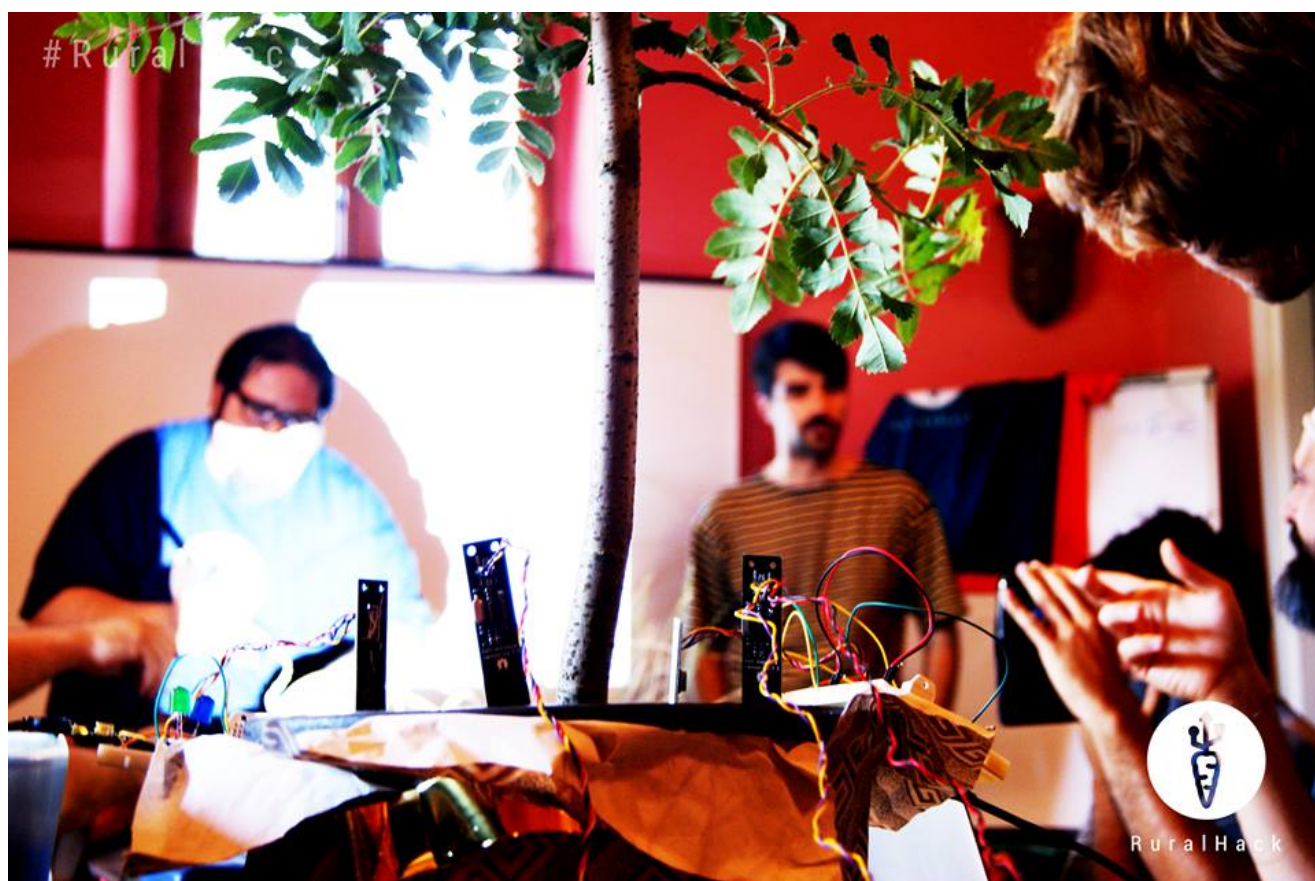
- pre-registrazione tramite piattaforma Eventbrite a [questo link](#)
- compilazione e invio modulo, che arriverà per posta elettronica, per la conferma definitiva.

L'evento comincerà alle ore 9:00 del 1 luglio con la registrazione dei partecipanti, proseguirà con la presentazione delle **8 Challenge** proposte dai promotori e poi comincerà la maratona che terminerà alle ore 16:00 di domenica 2 luglio con i pitch di presentazione dei vari team e ogni promotore sceglierà il team che ritiene abbia più soddisfatto i requisiti della propria Challenge.

CHE COS'E' UN HACKATHON?

L'hackathon è una maratona di sviluppo codice in cui, in poche ore, sviluppatori, hacker, maker, esperti di IoT e appassionati di tecnologia si uniscono in team e, con l'aiuto di mentor esperti, sviluppano prototipi di progetti hardware e software, condividendo idee, creatività e accrescendo le competenze in modo innovativo e divertente.

Le Challenge di #HackNight@Museum- The Big Hack sono promosse da importanti istituzioni come la Regione Campania, la Regione Lazio o il Museo di Capodimonte e brand internazionali come Asos, Cisco, Soresa, STMicroelectronics e Tecno.



Non resta che iscriversi GRATUITAMENTE e formare un team per partecipare con le vostre idee e vincere bellissimi premi partecipando ad una delle challenge lanciate:

CHALLENGE PROMOSSA DA REGIONE CAMPANIA

Alla scoperta della Campania

Regione Campania intende promuovere una challenge per la realizzazione di uno **strumento di interazione con il turista** (app, chatbot...) in grado di segnalargli opportunità, permettergli di fare domande, inviare foto e ottenere informazioni sui luoghi, indicargli percorsi alla scoperta delle bellezze delle nostre città anche al fine di incentivare la nascita di imprese in grado di sviluppare nuovi modelli di business.

A partire dai geodati relativi alle tematiche Cultura e Luoghi di interesse turistico, presenti sul portale I.Ter, per la realizzazione del progetto si potrà utilizzare una combinazione di dati resi disponibili da Regione Campania (Cultura e Luoghi di interesse turistico) e quelli reperibili online sulla mobilità cittadina, **sviluppando soluzioni che adottino un uso innovativo delle tecnologie digitali** (data visualization, geocaching, geofencing,

interazione mondo reale-mondo virtuale attraverso i sensori disponibili e la piattaforma IoT, realtà aumentata, ecc.) finalizzato, ad esempio, alla creazione di servizi ancillari a turismo e/o cultura, all'elaborazione di infografiche di interesse pubblico a tema ambientale o altro.

CHALLENGE PROMOSSA DA MUSEO DI CAPODIMONTE

Tech Museum

Lo splendido Museo di Capodimonte apre le porte alla programmazione e alla tecnologia!

Liberate la vostra creatività e mettete in pratica le vostre competenze per proporre soluzioni innovative che possano secondo voi **migliorare l'esperienza dei numerosi visitatori che quotidianamente frequentano il museo**. La sfida è aperta in ogni ambito: potete concentrarvi sulle oltre 47.000 opere presenti o, se preferite, sui poetici giardini che lo circondano.

Anche il sito ufficiale può essere un ottimo campo di battaglia, se riuscirete a capire come renderlo più smart e più in linea con le esigenze di chi lo consulta. I limiti, dunque, sono solo quelli della vostra fantasia. Pronti?

Per realizzare i progetti vi verranno messe a disposizione delle schede di sviluppo STMicroelectronics ideali per la prototipazione rapida.

CHALLENGE PROMOSSA DA ASOS

Virtual Wardrobe

La sfida che vi propone ASOS è quella di **sviluppare una funzionalità per iOS o Android che permetta all'utente di creare i propri outfit** e salvarli all'interno di un guardaroba virtuale.

Per la realizzazione del progetto verranno messe a disposizione le **API di Search e Product Details di ASOS**, le stesse usate dalle shopping apps e dal sito di ASOS.

Da questo punto di partenza, potete poi dare sfogo alla vostra creatività per creare possibili evoluzioni della feature e renderla facile e coinvolgente, come ad esempio la gestione di sondaggi per far votare un outfit agli amici o magari chiedere loro quale prodotto preferiscono tra quelli salvati nel guardaroba virtuale dell'utente o altre idee per creare punti di contatto nella community di più di 10 milioni di utenti che usano regolarmente le shopping apps di ASOS.

E tante altre challenge che potrete **scoprire qui**.

Durante tutta la maratona i partecipanti saranno seguiti da un **gruppo di mentor** che li supporteranno dal punto di vista tecnico e li assisteranno nello sviluppo dei progetti.



Mentor d'eccezione **Alex Giordano** già fondatore di Ninjamarketing e direttore scientifico del progetto Rural Hack.

Qualcuno ha detto che “Se non è ancora morta, la fabbrica di certo non sta bene” tuttavia Il modello americano della startup e dei fablab, benchè goda di ampia enfasi nel nostro Paese, pare che ancora non basti a rilanciare l’economia italiana.

<<Fatto salvo che FabLab è un brand, spesso ci chiediamo come potrebbe essere un laboratorio di fabbricazione che possa servire anche alle piccole esigenze evolutive di grandi metropoli mediterranee come Napoli, che devono costruire alleanze e relazioni diverse con le periferie e le aree interne e rurali. Anche in questo caso importare format precostituiti non credo aiuti molto. – afferma Giordano – Tuttavia eventi come questo, pensati proprio per vivere all’interno di un luogo simbolo di uno dei motori dello sviluppo italiano, la cultura, ci suggerisce una via italiana anche al fenomeno dei “makers”.

Il FabLab che io ho sempre immaginato non dovrebbe essere solo un laboratorio dotato di tecnologie di fabbricazione digitale secondo il modello del MIT di Boston, ma è un vero e proprio HUB di processi creativi in grado di generare, attraverso la formazione partecipata, nuovi scenari di sviluppo, ricerca e produzione che possano rispondere all’esigenze dell’ecosistema locale e sostenere il rilancio del tessuto artigianale e imprenditoriale mettendo insieme il potenziale innovativo dei ricercatori (mettendo in rete anche e soprattutto quelli non patentati) che vivono il loro essere parte della comunità.>>

PREMI

Per i team che avranno presentato le migliori idee per ogni tema di riferimento, sono previsti 4 premi: buoni acquisto e beni messi a disposizione dai promotori e sponsor.

Ogni Challenge avrà un premio da 2500€, complessivi, in Buoni Amazon da destinare al Team vincitore e offerti dagli sponsor privati ad eccezione della Challenge di STMicroelectronics che assegnerà i seguenti premi:

Al Team primo classificato

- 5 Wearable Sensor Units (STEVAL-WESU1)
- 1 Sensor Tile (STEVAL-STLKT01V1)
- 1 Arduino Star OTTO Light (ARD-OTTO-STM32)
- 1 STM32F7 discovery kit (STM32F769I-DISCO)
- 1 Nucleo-64 (NUCLEO-F446RE)
- 1 Nucleo-32 (NUCLEO-F303K8)
- 1 spazio espositivo al NeaPolis Innovation Technology Day 15 Novembre.

Al Team secondo classificato

- 5 Wearable Sensor Units (STEVAL-WESU1)

Per ulteriori informazioni e per consultare il **regolamento**.

Puoi iscriverti gratuitamente **QUI**.

Fonte: <https://www.ruralhack.org/the-big-hack-hacknightmuseum-un-week-end-non-stop-creativita-tecnologie-condivisione/>