

A Capodimonte

La vetrina dei talenti
nella sfida informatica
tra giovani cervelli

Capone a pag. 35

L'evento

**Giovani «cervelli»
a Napoli la sfida
all'ultima idea**

► Nel weekend al museo di Capodimonte maratona per informatici e programmatori
► Torna la «vetrina» dove i migliori talenti possono mettere in mostra le loro capacità

**L'HACKATHON
SI RIVOLGE
A SVILUPPATORI
E "STARTUPPER"
CHE VOGLIONO CREARE
APP E PROGETTI**

Mariagiovanna Capone

Una maratona dove non si impegnano i muscoli ma il cervello, dove non si macinano chilometri ma numeri. Sabato e domenica torna a Napoli «Hack Night @ Museum», la maratona di programmazione giunta alla sua terza edizione in Campania, che si inserisce nella strategia regionale di promozione e diffusione delle competenze digitali, in particolare rivolgendosi ai giovani per avvicinarli allo studio delle materie scientifiche. Ma l'hackathon è anche una vetrina dove mettere in mostra il proprio talento e le proprie capacità, sulla scia di una reazione a catena che vede protagonisti i giovani pro-

grammatori attraverso start-up, Academy, dottorati industriali. Tutto all'insegna dell'innovazione e della tecnologia. Appuntamento nella sala degli specchi del Museo di Capodimonte.

LA GARA

L'hackathon è una maratona di sviluppo codice in cui, in poche ore, sviluppatori, hacker, maker, esperti di «Internet of things» 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. Nove le «challenge» su cui i team potranno mettersi in gioco, promosse ciascuna da altrettanti sponsor: Regione Campania con Almaviva, Museo di Capodimonte, Cisco, Eni, Rete Ferroviaria Italiana, Procter & Gamble, Tim Wcap, Tecno, Wwf Oasi. Ciascun promotore metterà in palio un premio da assegnare al team vincitore del-

la propria sfida, dai buoni Amazon alla possibilità di partecipare a importanti eventi. Uno su tutti all'iniziativa europea «Maker Faire Rome» che si terrà dal 12 al 15 ottobre nella capitale, che è anche l'organizzatore della «HackNight@Museum» insieme a Sviluppo Campania con il supporto del Museo di Capodimonte, promosso da Regione Campania. L'evento gratuito si rivolge a sviluppatori, maker, ingegneri, designer, startupper, studenti ed esperti di comunicazione per dare vita ad applicazioni e progetti concreti in ambiti strategici e diversificati quali il monitoraggio energetico, la sal-



vanguardia dell'ambiente, la georeferenziazione e altre soluzioni digitali.

IL LAVORO

Lo scorso anno parteciparono 180 ragazzi che nel Cellaio del Parco del Museo di Capodimonte lavorarono per 30 ore per cercare una soluzione alle otto sfide della maratona di programmazione. Età media 24 anni anche se non sono mancati gli under 18 e gli over 40. Tra i vincitori il Team Bagnini che realizzò

per Asos il progetto «Virtual Wardrobe». Non una semplice app, ma uno stilista personale che consiglia degli outfit in base al luogo, alle condizioni climatiche e all'occasione d'uso. Realtà aumentata e una community di shopper le carte vincenti per il premio ma anche fondi per una commessa e per commercializzare per loro l'app, oltre a due ragazzi assunti nella sede di Londra. Quando il divertimento diventa lavoro.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



LA MANIFESTAZIONE AI via a Napoli la maratona dei «cervelli»

