

” CULTURA ([HTTP://ILDUBBIO.NEWS/ILDUBBIO/CATEGORY/CULTURA/](http://ildubbio.news/ildubbio/category/cultura/))

Diletta Capissi (<http://ildubbio.news/ildubbio/author/diletta-capissi/>)

4 Oct 2018 19:27 CEST

Creatività e tecnologia al Museo di Capodimonte di Napoli

Oltre 250 giovani tra maker, ingegneri, architetti, designer, startupper, studenti ed esperti di comunicazione si confronteranno il 6 e 7 ottobre



Oltre 250 giovani tra maker, ingegneri, architetti, designer, startupper, studenti ed esperti di comunicazione, invaderanno il Salone delle Feste del Museo e Real Bosco di Capodimonte per sviluppare idee, creatività, tecnologia, condividere passioni ed esperienze, in una vera e propria maratona che li vedrà impegnati in un weekend non-stop, il 6 e 7 ottobre, a partire dalle 9,30. “Quando un evento si ripete per la seconda volta, significa che sta succedendo qualcosa di veramente positivo. L’anno scorso eravamo nel Cellaio del Real Bosco e quest’anno nel Salone delle Feste della Reggia”. Così ha spiegato **Sylvain Bellenger**, direttore del Museo e Real Bosco di Capodimonte, NELLA conferenza stampa di presentazione della seconda edizione di **HackNight@Museum – The Big Hack**, promossa dalla Regione Campania e organizzata da Maker Faire Rome – The European Edition, in collaborazione con Sviluppo Campania. “Giovani digitali – ha continuato il direttore Bellenger – saranno impegnati a sviluppare idee, tecnologie circondati da importanti opere d’arte. Quale ambiente può essere più adatto per stimolare la loro creatività e il loro pensiero?”. Un connubio stimolante dove l’arte, la bellezza e la tecnologia si fondono in un abbraccio esaltante, all’ombra della solenne opera “*Ulisse alla corte di Alcino*” del pittore italiano Francesco Hayez, (realizzata tra il 1814 e il 1816) che giganteggia alle spalle dei relatori, durante la conferenza stampa. “Centinaia di ragazzi e ragazze pronti a lavorare assieme per progettare il futuro. Vogliamo fornire ai giovani campani tutte le opportunità – dichiara **Valeria Fascione**, assessore alle Startup, Innovazione e Internazionalizzazione della Regione Campania – e le condizioni per esprimersi al meglio e confrontarsi con le sfide della contemporaneità. Nei due giorni dell’**Hackaton** riproduciamo la metodologia di lavoro messa in campo sull’Open Innovation: partire dalla domanda di innovazione dei grandi gruppi industriali e delle aziende più affermate per sfidare il nostro territorio a rispondere con le proprie competenze e con la propria creatività. Come Regione Campania in particolare, chiediamo a questi giovani di aiutarci a immaginare – continua l’assessore **Fascione** – una soluzione tecnologica innovativa che permetta a potenziali investitori di conoscere le opportunità derivanti dalle nuove Zone Economiche Speciali (ZES), intervento strategico su cui siamo tra le prime regioni italiane a essere ai nastri di partenza”. In questa occasione, il direttore del Museo **Bellenger** ha annunciato la firma di due importanti accordi. “Sono convinto che il futuro dei beni culturali passi necessariamente attraverso la digitalizzazione dei suoi contenuti, per questo sono felice di annunciare che a breve

sortgerà nel Fabbricato Colletta, uno dei 17 edifici del Real Bosco, il primo centro di digitalizzazione dei beni culturali in collaborazione con l'Università Federico II di Napoli per avere un unico catalogo on line, liberamente consultabile, delle 47mila opere di Capodimonte". Poi è passato al secondo accordo: "Abbiamo firmato anche un accordo con l'Apple Academy della Federico II, grazie al quale partiranno, per la prima volta in un museo, corsi di programmazione rivolti ai ragazzi del quartiere e non solo". Infatti il professor **Giorgio Ventre**, direttore Apple Academy, Università degli studi Federico II, ha sottolineato: "E' la prima volta che la Apple tiene corsi gratuiti di coding in un museo, che partiranno tra due mesi circa, della durata di 3-4 settimane per 7 ore al giorno, e si terranno nelle sale dei manifesti Mele nella Reggia di Capodimonte. Presto faremo un bando per selezionare i ragazzi".

Giovanni Lombardi, presidente dell'Advisory Board del Real Bosco di Capodimonte e referente per i progetti digitali, fondatore del gruppo Tecno srl, ha sottolineato: "Lavoriamo al fianco del direttore Bellenger nella direzione di una sempre maggiore digitalizzazione indispensabile per una moderna fruizione dei beni culturali. L'accordo con la Apple, ad esempio, ci consente di contaminare competenze umanistiche con quelle scientifiche". Un'alleanza strategica che vede impegnati big player, soggetti istituzionali ed importanti Istituzioni culturali in direzione di una moderna crescita del territorio "Stiamo rafforzando l'asse Napoli-Roma sul fronte dell'innovazione tecnologica - ha affermato **Massimiliano Colella** di Innovacamera, azienda speciale della Camera di Commercio di Roma - per noi l'Hackaton di Napoli è un ponte verso la Maker Faire Rome, dal 12 al 14 ottobre 2018, il luogo ideale per fare networking con lo scambio di competenze, dove le aziende si affacciano per mettere in mostra i propri prodotti tecnologici, a cominciare dalle piccole e medie imprese". L'Hackaton del 6-7 ottobre, che coincide anche con la domenica di visita gratis ai musei, farà incrociare turisti, visitatori con giovani digitali nelle sale del Museo. La città di Napoli, il Museo e Real Bosco di Capodimonte, saranno i protagonisti di un evento speciale di valorizzazione dei migliori talenti dell'innovazione. Si sfideranno a colpi di App per dar vita ad applicazioni e progetti concreti in ambiti strategici e diversificati quali il monitoraggio energetico, la salvaguardia dell'ambiente, la gamification, georeferenziazione e soluzioni digitali che semplifichino la user experience di milioni di persone. Le Challenge di HackNight@Museum sono promosse dalla Regione Campania, in collaborazione con Al maviva, Museo e Real Bosco di Capodimonte, Cisco, Eni, RFI, P&G, TIM WCAP, Tecno, WWF Oasi. Ciascun promotore metterà in palio un premio da assegnare al team vincitore della propria sfida, dai buoni Amazon alla possibilità di partecipare ad importanti eventi. Durante tutta la maratona i partecipanti saranno seguiti da un gruppo di mentor con il compito di supportare i team e di assisterli nello sviluppo dei progetti. Ogni promotore sceglierà poi il team che ritiene abbia più soddisfatto i requisiti della propria Challenge. E' un invito rivolto a tutti: andate a curiosare e partecipate a questa interessante maratona digitale che si svolge nel luogo più suggestivo dell'arte, il Museo e il Real bosco di Capodimonte a Napoli.
