

Capodimonte museo digitale intesa con Apple e Federico II

Progetto per l'apertura di un centro per digitalizzare 47 mila opere. L'Ateneo lancia il canale web "ciaksiscienza"

Apple sbarca a Capodimonte. Dopo la prima Developer Academy inaugurata nel 2016 con la Federico II a San Giovanni a Teduccio, il gigante hi-tech della Silicon Valley investe anche nella pinacoteca guidata da [Sylvain Bellenger](#). L'obiettivo è la creazione di corsi per lo sviluppo di app per smartphone dedicate ai beni culturali. Entro tre mesi si prevede l'inizio delle attività, anche in questo caso organizzate in partnership con l'ateneo fridericiano. Entro un anno, annuncia Sylvain Bellenger, nascerà anche il progetto per catalogare e digitalizzare le 47 mila opere del museo di Capodimonte. Intanto la Federico battezza il canale web www.ciaksiscienza.com uno strumento di divulgazione di notizie scientifiche legate, in particolare, all'ambiente.

DE LUCA E DE FAZIO, pagine II e III

L'iniziativa

Apple sbarca al museo di Capodimonte

Entro 3 mesi via a corsi base per lo sviluppo di app dedicate ai beni culturali
Ventre: "È la prima volta del gigante hi-tech"

Domani e domenica il Salone delle Feste ospiterà un "Hackathon" una sfida tra studenti sull'innovazione

PAOLO DE LUCA

Apple sbarca a Capodimonte. Dopo la prima Developer Academy inaugurata nel 2016 con la Federico II a San Giovanni a Teduccio, il gigante hi-tech della Silicon Valley investe anche nella pinacoteca guidata da [Sylvain Bellenger](#). L'obiettivo è la creazione di corsi per lo sviluppo di app per smartphone dedicate ai beni culturali. Entro tre mesi si prevede l'inizio delle attività, anche in questo caso organizzate in partnership con l'ateneo fridericiano. Ad annunciarlo è lo stesso Bellenger, alla presentazione dell'"Hack-Night", una maratona di idee e creatività che il museo ospita domani e domenica. Non solo: il direttore annuncia un ulteriore progetto, ancora più ambizioso: creare un Centro di digitalizza-

zione all'interno del Fabbricato Colletta nel Real Bosco. «Sarà aperto a studenti ed esperti - precisa Bellenger - La prima ricerca sarà sulla creazione di un catalogo online di tutte le 47 mila opere di Capodimonte».

Questo piano sarà operativo, fondi permettendo, entro un anno. Con Apple, invece, l'accordo è già chiuso. I corsi si terranno nelle sale che custodiscono i manifesti Mele (32 eleganti poster pubblicitari di fine Ottocento e inizio Novecento): un luogo scelto non per caso, dove le strategie di comunicazione del secolo scorso si intrecceranno con quelle di ultima generazione. «È la prima volta - dice Giorgio Ventre, professore di Ingegneria informatica e direttore dell'Academy napoletana - che Apple organizza un'i-

niziativa del genere in un museo».

Il progetto ha un nome specifico, "Foundation Program". «Si mane con sedute di sette ore al giorno - aggiunge Ventre - Provvede a un approccio introduttivo e alle basi per la programmazione delle app. In Campania si sono tenuti solo nelle università». Entro i prossimi giorni partirà il bando di selezione. Ogni lezione avrà



un gruppo di 25 studenti, il team docenti sarà lo stesso della Apple Academy. «Il requisito per entrare - conclude Ventre - è essere maggiorenni e avere un diploma: il "Foundation Program" di Capodimonte nasce per dare un maggiore impulso alle app rivolte al mondo dei musei e della storia dell'arte». A proposito di Academy: gran parte dei partecipanti all'hackathon di domani proviene proprio da lì. «Nel totale - riprende Bellenger - gli iscritti sono oltre duecento e provengono da tutta Italia: saranno tutti nel Salone delle Feste, attorno a dei tavoli, pronti a sviluppare la propria creatività. Qualche soluzione, chissà, potrà essere sottoposta al nostro referente dei progetti digitali, Giovanni Lombardi».

Due giorni di brainstorming e

laboratori: dalle 9.30 di domani, alle 15 di domenica. C'è già chi si è portato il sacco a pelo: i ragazzi dormiranno nel museo (non nelle sale espositive) o in aree messe a disposizione dalla direzione. L'evento è promosso dalla Regione e organizzato da "Maker Faire Roma" e "Sviluppo Campania": «Siamo orgogliosi - commenta Valeria Fascione, assessore regionale alle Startup - di aver portato a Napoli per il terzo anno, di cui gli ultimi due a Capodimonte, questa bellissima iniziativa. Chiediamo ai giovani di progettare il futuro, partendo dalla domanda di innovazione». I team, che abbracciano una fascia di età tra i 18 e 25 anni, dovranno imbattersi in 9 "Challenge", ossia sfide, tutte promosse da diverse realtà o società. Qualche esempio: la Regio-

ne (in collaborazione con Almaviva), chiede di sviluppare una app che permetta a potenziali investitori di conoscere le opportunità derivanti dalle nuove Zone economiche speciali (Zes). Il museo di Capodimonte, invece, propone una "Sync-Map", una mappa intelligente che guidi i visitatori nell'identificazione dei diversi punti di interesse storico-artistico. Ancora, Eni cerca un'app che stimoli comportamenti di guida a basso impatto ambientale, Cisco insiste su soluzioni che mettano più facilmente in contatto le realtà urbane con turisti e cittadini e Rfi (Rete ferroviaria italiana) studia un servizio di "Train Map Localization" che favorisca la geolocalizzazione dei treni in tempo reale.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

