

Hacknight 2018, una notte al museo di Capodimonte per rivoluzionare

Di **Redazione** - 7 ottobre 2018



 Condividi

 Share



Si chiude la Hacknight 2018, la maratona di programmazione anche per quest'anno ha premiato le migliori idee e soluzioni tecnologiche che risolvono i problemi di aziende e cittadini

Riceviamo e pubblichiamo dall'Ufficio Stampa del Museo e Bosco di Capodimonte.

Duecento ragazzi e ragazze hanno invaso il Salone delle Feste del 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 e Real Bosco di Capodimonte.

24 ore al computer per trovare una soluzione alle nove sfide della maratona di programmazione per dare 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.

Sviluppatori, *maker*, ingegneri, *designer*, *startupper*, studenti e comunicatori. Gli *hacker* di questa lunga notte anno hanno in media 24 anni, tra under 18 e gli over 40.

In crescita la partecipazione femminile con 24 ragazze. E non mancano anche i cittadini stranieri: giovani provenienti da Hong Kong, Brasile, California, Ucraina e Olanda.

Trentasette i *team* formati per rispondere alle challenge lanciate da Regione Campania in collaborazione con Almaviva, Museo e Real Bosco di Capodimonte, Cisco, Eni, Gruppo Ferrovie dello Stato Italiane, P&G, TIM WCAP, Tecno, WWF Oasi.

La HackNight@Museum è cominciata sabato mattina e si è concluso domenica sera con la grande premiazione nella splendida location del Salone delle Feste del Museo e Real Bosco di Capodimonte. Il pubblico, particolarmente numeroso nella prima domenica del mese ad ingresso gratuito ha curiosato ed ha particolarmente apprezzato la contaminazione tra arte e tecnologia.

Ad aggiudicarsi i premi in palio sono stati:

Team NZT per Regione Campania

La ZEST app offre a potenziali investitori di immergersi nell'environment socio-economico campano, dando loro modo di esplorare le possibilità offerte dalle zone economiche speciali con un quadro completo del territorio, valorizzando il tessuto industriale già presente.

Team I Poliedrici per Museo di Capodimonte

Un'applicazione che attraverso una mappatura del Museo e del Bosco permette di migliorare sia l'esperienza di visita culturale e botanica, oltre alla possibilità di segnalare situazioni di pericolo.

Team SocialDev per CISCO

Ocean è una piattaforma digitale che mette in connessione le persone, sia i visitatori sia gli autoctoni, permettendo loro di condividere esperienze, suggerimenti, colmando il senso di spaesamento di uno straniero che si trova per la prima volta in un posto nuovo.

Team DreamTeam per ENI

Attraverso il meccanismo del rewarding e della realtà aumentata, questa app stimola gli automobilisti a comportamenti virtuosi: più ti comporti bene più punti puoi raccogliere.

Team ACC – Automatic Collaborative Controller per Gruppo Ferrovie dello Stato Italiane

La soluzione propone una piattaforma basata sui *BigData* abilitante alla costruzione di servizi per il *monitoring* della flotta treni e dei loro passeggeri. L'intelligenza artificiale alla base della soluzione usa un innovativo Algoritmo di Clustering collaborativo e distribuito a "conoscenza zero". Arricchito con ulteriori sorgenti dati e *map-matching* è in grado di monitorare in real-time i treni di una intera rete ferroviaria.

Team Avengers per P&G

P&G Fashion Assistant, un'assistente virtuale che aiuta nella gestione del guardaroba e nella scelta dell'outfit in base a preferenze, scelte passate, meteo, abbinamenti cromatici.

Team Gandalf per Tecno

Kutumnia è un app fatta su misura per i clienti di tecno fornendogli, grazie ad un'interfaccia semplice ed usabile, strumenti di business intelligence e reportistica sui propri consumi e produzioni

Team I visionAri per TIM

Un'app che mira a rendere l'esperienza di visita di un museo più immersiva e interattiva attraverso un sistema di gamification che sfrutta la realtà aumentata e l'integrazione di servizi TIM, TIM Vision, TIM Music, dando la possibilità di vincere premi offerti da TIM stessa.

Team FiftyFifty per WWF Oasi

Rhino è un'app che ingaggia un rapporto diretto con i visitatori, durante e dopo la loro visita. Incoraggiandoli a godere delle opere e al contempo a condividere la loro esperienza con gli altri.

Ogni Team vincitore si è aggiudicato un premio per il proprio lavoro: dai buoni Amazon per acquistare tecnologia e completare la propria soluzione fino alla possibilità di partecipare ad importanti eventi internazionali.

Ricordiamo le Challenge che i promotori hanno lanciato ai ragazzi

Regione Campania in collaborazione con Al maviva

App 4 ZES Campania: sviluppare una app che permetta a potenziali investitori e/o imprenditori di conoscere le opportunità derivanti dalle nuove Zone Economiche Speciali, ZES

Museo e Real Bosco di Capodimonte

Capodimonte "Sync-Map", La Cartina Intelligente: sviluppare una app che faccia da mappa interattiva, consentendo di identificare i diversi punti di interesse storico-artistico e accompagnare i visitatori nella scelta dei percorsi.

Cisco

Rethinking Interactive Cities: ideare soluzioni di interazione tra persone e cose per ripensare la città come ente in grado di comunicare con cittadini e turisti.

ENI

Gamify Your Driving Experience With Enistation+ creare un percorso di *gamification* integrato alla sua app capace di stimolare comportamenti di guida a basso impatto ambientale grazie alla riduzione dei consumi.

Procter & Gamble

Virtual Assistants For P&G Universe: elaborare soluzioni innovative per lo sviluppo di assistenti virtuali in ambiti legati alle esigenze della propria clientela, domestico, fashion, shopping.

Gruppo Ferrovie dello Stato Italiane

Train Map Localization: sviluppare soluzioni innovative che utilizzino la georeferenziazione *real-time* dei dispositivi mobili dei viaggiatori come sistema di localizzazione dei treni presenti nella rete ferroviaria.

Tecno

Energy & Control: ideare applicazioni che si interfaccino con la sensoristica industriale al fine di monitorare i consumi energetici ed evidenziare tempestivamente eventuali criticità.

TIM

TIM@Museum sviluppare una app che permetta di fruire di una guida ai contenuti e al patrimonio di beni di un museo, che rappresenti un supporto logistico e di pianificazione ottimale del percorso di visita.

WWF

Oasi WWF 2.0: sviluppare soluzioni per accrescere l'impatto della visita a un'Oasi del WWF, rendendo più efficace il messaggio di tutela della biodiversità e dell'adozione di comportamenti responsabili

Promotori

Valeria Fascione, Assessore alle Startup, Innovazione e Internazionalizzazione della Regione Campania:

Un fine settimana entusiasmante per l'energia che siamo riusciti a sprigionare. L'interesse crescente di ragazzi e aziende verso questo appuntamento rappresenta un'importante conferma per la strategia di innovazione e creazione di nuova imprenditorialità che abbiamo messo in campo come giunta regionale.

L'approccio Open Innovation in queste 24 ore ha messo in connessione le necessità di innovazione delle aziende, i bisogni provenienti dalla PA e la creatività dei giovani, permettendo di raggiungere importanti risultati. La nostra challenge per la Zona Economica Speciale ha avuto un forte riscontro con una soluzione tecnologica dall'elevata trasferibilità sul mercato. Abbiamo preso un impegno: rendere operativa l'app per investitori e imprese nei prossimi tre mesi.

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

Come mi aspettavo i giovani che hanno partecipato all'hackathon hanno dimostrato grande creatività in ogni progetto. Abbiamo sempre più bisogno di loro per traghettare i nostri musei nel ventunesimo secolo.

Sono molto felice di questa collaborazione istituzionale con la Regione Campania e la Camera di Commercio di Roma che si rinnova per il secondo anno del rapporto con la Federico II che rafforzeremo ancora di più nei prossimi mesi. Avere al nostro fianco aziende come Tecno rende questo lavoro più efficace.

Lorenzo Tagliavanti, presidente della Camera di Commercio di Roma:

The Big Hack è un evento che si ripete con successo da tre anni a Napoli e da due in particolare al Museo di Capodimonte.

Una grande occasione per i giovani che si affacciano al mondo del lavoro e per le aziende che cercano talenti, facendo scouting in maniera non convenzionale, vedendoli all'opera.

Giorgio Ventre, direttore del Dipartimento di Ingegneria Elettrica e delle Tecnologie dell'Informazione Università degli Studi di Napoli Federico II e direttore dell'Apple Developer Academy:

Questo hackathon è una tappa importante nella strategia della Federico II sullo sviluppo dei talenti, sulla creazione di impresa e sul trasferimento tecnologico. Vedere così tanti giovani cooperare, competere e interagire con imprese ed enti, è segnale che il lavoro impostato con la Apple Developer Academy e con le altre iniziative sta portando grandi risultati, come confermato dall'ottima qualità delle proposte odierne.

Raffaello Sernicola, TelCo Innovation Leader per Cisco Systems Italia:

È la nostra seconda partecipazione a questa iniziativa che promuove l'utilizzo delle competenze digitali in connessione con i bisogni dei cittadini e delle aziende. Assieme alla prossima apertura dell'Innovation Hub e della Cisco Academy al Polo di San Giovanni si inserisce nel nostro impegno continuativo sul territorio regionale come partner tecnologico per la realizzazione di servizi innovativi per cittadini, aziende e pubblica amministrazione.

Raffaele Scoccianti, promotore per Procter&Gamble:

Sono rimasto entusiasta di questa manifestazione, che oltre a creare delle utilissime connessioni, ha mostrato l'assoluta eccellenza dei nostri talenti nel campo digitale per futuri sviluppi.

Gruppo Ferrovie dello Stato Italiane:

Due giornate di intenso lavoro, la hacknight, durante le quali i ragazzi che hanno partecipato alla Challenge proposta da Ferrovie dello Stato Italiane, si sono misurati con lo sfidante tema della localizzazione dei treni partendo da un Public Open Database.

Le soluzioni proposte hanno aspetti originali che, nonostante la complessità computazionale derivante dall'elaborazione di una cospicua mole di dati, consentono un uso semplice e immediato. Per il Gruppo Ferrovie dello Stato Italiane la partecipazione all'hacknight è stata una importante esperienza per avviare nuovi percorsi legati all'innovazione digitale.

Giovanni Lombardi, presidente dell'Advisory Board del Museo e Real Bosco di Capodimonte e referente per lo sviluppo digitale, fondatore del gruppo Tecno srl:

Per il secondo anno di seguito Tecno prende parte all'hackathon a Capodimonte. Per la nostra azienda partecipare e promuovere il recupero, la valorizzazione e la digitalizzazione dei beni culturali è una mission. Siamo pronti a scommettere sui giovani del nostro territorio per implementare competenze e saper fare.

Ilaria Potito, responsabile Hub TIM WCAP:

Ci piacciono le sfide e vogliamo sostenere il Sud nella sua voglia di costruire un futuro migliore. La nostra presenza di oggi si inserisce nel quadro generale di un nostro impegno sul territorio che ci vedrà protagonisti con l'apertura del nuovo TIM WCAP in collaborazione con l'Università degli Studi Federico II e Cisco.

Fabrizio Canonico, rappresentante WWF Italia:

Per la prima volta la natura è protagonista di un hackathon, con le Oasi del WWF. Un grande successo, 5 i team che hanno raccolto la sfida Oasi 2.0, proponendo modalità di fruizione altamente innovative.

Soluzioni avvincenti, fruibili attraverso APP o installazioni immersive che aiutano il visitatore a comprendere l'ambiente che lo circonda.

Con discrezione, senza rendere la tecnologia invasiva o distraente, a basso impatto ambientale. I tanti giovani presenti hanno raccolto con entusiasmo la sfida lanciata da WWFOASI, proponendo soluzioni di livello incredibile, considerato il fatto che sono state sviluppate in 24 ore. Al di là del vincitore, WWFOASI è molto soddisfatta e avvierà un dialogo con tutti i gruppi partecipanti per favorire lo start-up delle idee presentate.

Numeri della scorsa edizione

Nella scorsa edizione, 180 ragazzi e ragazze hanno soggiornato nel Cellaio del Real Bosco di Capodimonte, lavorando per 30 ore consecutive alla ricerca di 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. 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*.

The Big Hack – HackNight@Museum è stato l'appuntamento di avvicinamento alla sesta edizione della Maker Faire Rome, il più grande evento europeo sull'innovazione che si terrà a Roma dal 12-14 ottobre 2018.

L'iniziativa è realizzata nell'ambito delle attività affidate dalla Regione Campania a Sviluppo Campania "Piano di Comunicazione e Implementazione della RIS3 Campania"POR FESR 2014-

2020 Obiettivo Tematico 1 – Ricerca e Innovazione.

Un ringraziamento particolare va alla Apple Developer Academy – Università degli Studi di Napoli Federico II di Napoli, alla Tecno srl e all'associazione Amici di Capodimonte onlus.



Autore [Redazione](#)

[Mail](#) | [Altri articoli \(18982\)](#)