



The Big Hack - HackNight@Museum: a Napoli 1 e 2 luglio un week end non-stop di creatività, tecnologia e condivisione nel Museo e Real Bosco di Capodimonte (Cellaio)

26 giugno 2017 - Promosso dalla **Regione Campania** e organizzato da “**Maker Faire Rome - The European Edition 4.0**” con **Sviluppo Campania** in collaborazione con **Codemotion**, e grazie al supporto del Museo di Capodimonte, **#HackNight@Museum** è una maratona di programmazione che si inserisce nella strategia regionale di promozione e diffusione delle competenze digitali, in particolare presso i giovani per avvicinarli allo studio delle materie scientifiche.

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 Bosco di Capodimonte, nel Cellaio (via Miano 2, Napoli).

The Big Hack-HackNight@Museum è un **evento gratuito** 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.

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: <https://hacknightmuseum.eventbrite.it>; compilazione e invio modulo, che arriverà per posta elettronica, per la conferma definitiva. L'evento comincerà alle ore 9 del primo luglio con la registrazione dei partecipanti, proseguirà con la presentazione delle **8 Challenge** lanciate dai promotori, comincerà così la maratona che terminerà alle ore 16 di domenica 2 luglio con i pitch di presentazione dei vari team. Ogni promotore sceglierà il team che ritiene abbia più soddisfatto i requisiti della propria Challenge.

HackNight@Museum è il primo appuntamento di “Aspettando Maker Faire Rome”, percorso di avvicinamento alla quinta 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.

Che cos'è 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: Regione Campania, Regione Lazio, Museo di Capodimonte, Soresa, Almaviva, Asos, Cisco, STMicroelectronics e Tecno.

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.

*“L’HackNight @ Museum sarà un appuntamento disruptive che vedrà i nostri giovani più creativi alle prese con le sfide tecnologiche legate a problemi e opportunità reali. Come Giunta De Luca puntiamo fortemente sulle nuove generazioni e le loro capacità di contaminazione e visione futura. Teniamo molto a questa iniziativa, che già lo scorso anno lanciammo in piazza del Plebiscito, e la riproponiamo con nuove challenge in una location dal grande valore simbolico. L’hackaton nel Museo di Capodimonte, infatti, per la prima volta sperimenterà il lavoro in connessione di competenze tecnologiche e saperi umanistici. Sarà una maratona molto vivace in cui i team, con l’aiuto di mentor esperti, svilupperanno prototipi di progetti hardware e software, condividendo idee, creatività e accrescendo le competenze digitali in modo innovativo”. Così ha commentato l’iniziativa, l’assessore alle Startup, Innovazione e Internazionalizzazione della Regione Campania, **Valeria Fascione**.*

"Siamo orgogliosi di ospitare #HackNight@Museum nello splendido Bosco di Capodimonte, un evento che coniuga innovazione tecnologica, curiosità, immaginazione e creatività. Tecnologia, beni culturali, paesaggistici, botanici insieme diventano un attrattore culturale unico, il loro incontro fa entrare i beni culturali nel XXI secolo, traccia il futuro dei nostri musei, e renderà ancora più ricca e diversificata la nostra offerta culturale e più piacevole per visitatori, d’orizzonti sempre più diversi, la scoperta e l’uso dei nostri musei” ha affermato il direttore del Museo e Real Bosco di Capodimonte **Sylvain Bellenger**.

PREMI

Ogni Challenge avrà un premio da 2.500 euro, 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)

LE CHALLENGE

CHALLENGE PROMOSSA DA REGIONE CAMPANIA IN COLLABORAZIONE CONALMAVIVA

Alla scoperta della Campania

La Regione Campania, in collaborazione con Al maviva, lancia una Challenge per la realizzazione di un tool 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. Per la realizzazione del progetto si potrà utilizzare una combinazione di dati tra quelli resi disponibili dalla Regione Campania e relativi alle tematiche Cultura e Luoghi di interesse turistico, presenti sul portale I.Ter, e quelli reperibili online sulla mobilità cittadina, sviluppando così 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.). La sfida intende promuovere l’utilizzo degli Open Data per incentivare la nascita di imprese in grado di sviluppare nuovi modelli di business.

CHALLENGE PROMOSSA DA REGIONE LAZIO

Open Data – Politiche sociali e giovanili

La Regione Lazio vi sfida a sviluppare soluzioni per applicazioni mobile che utilizzino, anche in maniera non esclusiva, i dataset relativi alle politiche sociali e giovanili pubblicati sul suo portale Open Data: dati.lazio.it

Le soluzioni devono rappresentare un servizio innovativo per i cittadini, con particolare attenzione ai giovani, oppure per le imprese e gli altri portatori di interesse territoriale. I progetti possono essere destinati a differenti scopi di pubblica utilità o a finalità commerciali. Al team vincitore della Challenge “Open Data Politiche Sociali e Giovanili” di Regione Lazio, oltre ai buoni Amazon, verrà data la possibilità di usufruire dei servizi di supporto per lo sviluppo dell’applicazione realizzata, erogati dagli Spazio Attivo e dai FabLab regionali.

CHALLENGE PROMOSSA DA MUSEO DI CAPODIMONTE

Tech Museum

Il Museo di Capodimonte apre le porte alla programmazione e alla tecnologia. Liberare 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 proposta da ASOS è 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.

CHALLENGE PROMOSSA DA CISCO

Interagire con le nostre città

Cisco lancia una sfida per creare un effetto WOW nell’esperienza digitale di cittadini e turisti mettendo a disposizione dei partecipanti della hacknight le proprie piattaforme di interazione tra persone e cose. Con la piattaforma CiscoSpark potrete sviluppare delle interfacce conversazionali verso i dati e le facilities della città in modo da sviluppare dei nuovi servizi ma soprattutto delle nuove esperienze di interazione con il nostro patrimonio urbanistico e culturale. Quale miglior luogo di un museo in una meravigliosa metropoli della cultura e della scienza per poter liberare la creatività grazie a piattaforme digitali potenti ma semplici da usare.

CHALLENGE PROMOSSA DA SORESA

Electronic Layer Soresa Assistant (E.L.S.A.) – Intelligenza Artificiale e ChatBot

Soresa vi invita a sviluppare un sistema di Intelligenza Artificiale che permetta all'utente di accedere alle informazioni di proprio interesse, presenti sul portale web di Soresa, in maniera immediata e rapida. L'applicazione (E.L.S.A.) che andrà sviluppata dovrà comportarsi come un vero e proprio "assistente personale virtuale" e dovrà essere in grado di interagire con l'utente tramite una chat di un servizio di instant messaging oppure per il tramite di un'app per Android™ e Ios™ sviluppata ad hoc. Alla luce delle differenti categorie di soggetti che si interfacciano con Soresa, sarebbe auspicabile la previsione di diversi "profili utente", quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo, operatori economici privati, aziende del sistema sanitario regionale, pubbliche amministrazioni, stakeholder generici, a seconda delle necessità informative di ciascuno. Le notizie da veicolare tramite E.L.S.A. sono tutte pubblicate sul sito web www.soresa.it e possono riguardare, in particolar modo, dati inerenti le gare d'appalto (indizione, aggiudicazione etc.), di particolare interesse per gli operatori economici, e dati riguardanti l'attivazione di Convenzioni nonché di Accordi Quadro, di particolare interesse, invece, per le aziende sanitarie e le pubbliche amministrazioni che ricorrono a Soresa in qualità di Centrale di Committenza.

CHALLENGE PROMOSSA DA STMICROELECTRONICS

Smart Art

STMicroelectronics offre la possibilità ai partecipanti dell'hackathon di usare le loro innovative schede di sviluppo per affrontare un'avvincente sfida, quella di trovare soluzioni tech per migliorare, esaltare, rendere unica l'esperienza della visita alle bellezze artistiche e architettoniche di una città che fa di questi aspetti uno dei suoi punti di forza. Napoli è senza dubbio lo scenario ideale per sviluppare idee, progetti e tecnologie volti a rendere la fruizione dell'arte più smart e innovativa per i turisti di oggi e di domani.

CHALLENGE PROMOSSA DA TECNO

Mobilità elettrica al servizio del turista

Tecno, società di consulenza nel settore dell'efficienza energetica, vi propone una sfida in linea con la sua attività e con la sua mission sociale, volta alla promozione e alla valorizzazione della cultura. Lo scopo della challenge "Mobilità elettrica al servizio del turista", infatti, è quello di realizzare una app che permetta ai visitatori di accedere ai principali punti di interesse turistico della Campania mediante l'utilizzo di un'auto elettrica. In vista di uno sviluppo di nuove flotte presso i principali hub cittadini (stazione centrale, stazione marittima, aeroporto), la app consentirà all'utente di verificare in tempo reale la disponibilità del veicolo rispetto alle proprie esigenze di viaggio e di prenotare l'auto interfacciandosi con i sistemi e le flotte in via di attivazione in città e con quelle che saranno certamente attivate nel prossimo futuro. Oltre ad includere le attività di monitoraggio del car sharing, lo sviluppo ideale della app prevede la presenza di dati sul risparmio di emissioni nocive rispetto ad una automobile a carburante e informazioni sulla tipologia di guida del conducente, allo scopo di indurlo a tenere un comportamento virtuoso. Come ulteriore stimolo, l'utente può essere premiato con buoni sconto o servizi aggiuntivi. Efficienza, mobilità, sostenibilità, risparmio sui consumi energetici si uniscono dunque allo spirito di accoglienza che da sempre caratterizza la Regione Campania e i suoi abitanti.

Per ulteriori informazioni e per consultare il regolamento: <http://hacknight.makerfairerome.eu/it/>

#HackNight@Museum – The Big Hack è un format registrato da Innova Camera, l'Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma che organizza la "Maker Faire Rome – The European Edition 4.0".