



Sabato 6 e domenica 7 ottobre 2018

HackNight@Museum - The Big Hack torna a Napoli

un weekend non-stop di creatività, tecnologia e condivisione

Salone delle Feste - Museo e Real Bosco di Capodimonte

Napoli, 4 ottobre 2018 – Dopo il successo delle ultime edizioni, torna a Napoli l’HackNight@Museum, promosso dalla **Regione Campania** e organizzato da “**Maker Faire Rome - The European Edition 4.0**” e **Sviluppo Campania** con il supporto del **Museo e Real Bosco di Capodimonte**. Un ringraziamento particolare va a **Apple Developer Academy – Università degli Studi di Napoli Federico II** di Napoli, all’azienda **Tecno srl** e all’associazione **Amici di Capodimonte onlus**.

Il weekend del 6-7 ottobre 2018 vedrà la città di Napoli con il Museo e Real Bosco di Capodimonte, protagonista con i migliori talenti al servizio dell’innovazione in 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.

The Big Hack - HackNight@Museum è un **evento gratuito** rivolto 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 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 da: Regione Campania in collaborazione con Almaviva, 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.

L’evento comincerà alle **ore 9:30 del 6 ottobre** con la registrazione dei partecipanti e la presentazione delle **9 Challenge** lanciate dai promotori. **Alle 12.00 si darà il via alla maratona che terminerà alle ore 15.00 di domenica 7 ottobre.** Durante tutta la maratona i partecipanti saranno seguiti da un gruppo di mentor che avrà il compito di supportare i team dal punto di vista tecnico e di assisterli nello sviluppo dei

progetti. Ogni promotore sceglierà poi il team che ritiene abbia più soddisfatto i requisiti della propria Challenge.

HackNight@Museum è l'appuntamento di "Aspettando Maker Faire Rome". Per il Presidente della **Camera di Commercio di Roma Lorenzo Tagliavanti** "Napoli rappresenta una tappa importante del percorso di avvicinamento alla sesta edizione del più grande evento europeo sull'innovazione che la nostra azienda speciale Innovacamera ha organizzato a Roma, dal 12 al 14 ottobre 2018 presso il centro fieristico della Capitale. Maker Faire Rome è 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. Ma si conferma anche come uno straordinario palcoscenico che ospita talk, seminari e incontri scientifici grazie ai quali si può vivere appieno l'esperienza delle grandi trasformazioni tecnologiche in atto. Più semplicemente – conclude Tagliavanti – è la Fiera dove l'innovazione si tocca con mano: un'esperienza irrinunciabile sia per i più grandi che per i più piccini".

"Per il terzo anno abbiamo portato a Napoli questa bellissima iniziativa che coinvolge centinaia di ragazzi e ragazze pronti a lavorare assieme per progettare il futuro. Vogliamo fornire ai giovani campani tutte le opportunità e le condizioni per esprimersi al meglio e confrontarsi con le sfide della contemporaneità. In questi due giorni riproduciamo la metodologia di lavoro che stiamo mettendo 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" afferma **Valeria Fascione**, assessore alle Startup, Innovazione e Internazionalizzazione della Regione Campania. "Come Regione Campania in particolare, chiediamo ai ragazzi di aiutarci a immaginare 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".

"Sono particolarmente lieto di ospitare a Capodimonte una manifestazione come Hackaton per il secondo anno perché stiamo puntando molto sulla digitalizzazione, una delle missioni del campus culturale a cui tutti faticosamente stiamo lavorando. L'anno scorso nel Cellaio del Real Bosco e quest'anno nel Salone delle Feste della Reggia" afferma **Sylvain Bellenger**, Direttore del Museo e Real Bosco di Capodimonte. "Sono convinto che il futuro dei beni culturali passi necessariamente attraverso la digitalizzazione dei suoi contenuti, per questo sono anche felice di annunciare che a breve sorgerà nel Fabbricato Colletta il primo centro di digitalizzazione dei beni culturali in collaborazione con l'Università Federico II di Napoli. Abbiamo firmato, inoltre, anche un accordo con la Apple grazie al quale partiranno, per la prima volta in un museo, corsi di programmazione rivolti ai ragazzi del quartiere e non solo. E voglio ringraziare personalmente tutti i ragazzi che parteciperanno all'Hackaton perché sono loro che ci fanno entrare nel XXI secolo".

"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" afferma **Giovanni Lombardi**, presidente dell'Advisory Board del Museo e Real Bosco di Capodimonte e referente per i progetti digitali.

Per seguire i lavori sui social **#hacknight18**

Facebook: [museodicapodimonte / makerfairerome](#)

Twitter: [capodimonte_mus / makerfairerome](#)

Instagram: museoboscocapodimonte /makerfairerome

LE CHALLENGE

- **Regione Campania in collaborazione con Almaviva**

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.

- **RFI**

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.

- **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)

- **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.

- **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

- **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.

PREMI

Ogni Challenge avrà un premio da destinare al Team vincitore: dai buoni Amazon per acquistare tecnologia e completare la propria soluzione fino alla possibilità di partecipare ad importanti eventi internazionali.

NUMERI DELLA SCORSA EDIZIONE

Nella scorsa edizione, 180 ragazzi e ragazze hanno lavorato per 30 ore consecutive nel Cellaio del Real Bosco di Capodimonte 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.

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".

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

ufficio stampa Museo e Real Bosco di Capodimonte

dr.ssa Luisa Maradei

081 7499281

333 5903471

mu-cap.ufficiostampa@beniculturali.it