COMUNICATO STAMPA

SOSTENIBILITA' AMBIENTALE, SALUTE, MOBILITA', DIDATTICA E BENI CULTURALI: ECCO I PROGETTI VINCITORI DELLA QUARTA EDIZIONE DELL'HACKNIGHT@MUSEUM

Napoli, 6 ottobre 2019 - Record di challenge con 11 sfide per 15 promotori, grande partecipazione con oltre 200 ragazzi e ragazze divisi in 26 squadre pronte a sfidarsi a "colpi di codice": questi i principali numeri della quarta edizione di **The Big Hack – HackNight@Museum** l'appuntamento tradizionale promosso dalla Regione Campania e organizzato da "Maker Faire Rome – The European Edition" e Sviluppo Campania, in collaborazione con l'Università degli Studi di Napoli "Federico II".

Scenario della maratona di programmazione è stato il Complesso museale dei Santi Marcellino e Festo, gioiello dell'architettura barocca nel cuore di Napoli, dove ieri sera si è anche tenuto il laboratorio di Artificial Musical Intelligence di Alex Braga che ha illuminato la notte napoletana con suoni sperimentali e giochi di luci.

I 26 team sono arrivati da tutte le parti d'Italia, ma anche dalla Russia e dalla Germania, e hanno elaborato i progetti da presentare alle aziende coinvolte dimostrando grande affiatamento e lavorando ininterrottamente per poco meno di 24 ore. A chiedere loro di immaginare soluzioni innovative per risolvere "problemi" sulle tematiche emergenti a livello globale sono state la Regione Campania, So.Re.Sa. e Azienda Ospedaliera dei Colli, Eni, Centro Ricerche di FCA, ACEA, Trenitalia-Ferrovie dello Stato Italiane, Almaviva, Consorzio Clara-Cisco, Electrolux, Healthware, Merck, Tecno-Museo di Capodimonte.

The Big Hack – HackNight@Museum si è concluso con la premiazione nella splendida location del Complesso dei Santi Marcellino e Festo - Università degli Studi di Napoli "Federico II" durante la quale sono stati proclamati i vincitori. Sul palco i finalisti hanno presentato le loro idee per applicazioni e progetti concreti dalla mobilità alla valorizzazione dei beni culturali e architettonici, fino alla sostenibilità ambientale, alla salute e alla didattica.

*"Una quarta edizione – afferma **Valeria Fascione, assessore alle Startup, Innovazione e Internazionalizzazione della Regione Campania** - che ha confermato l'importanza di questa maratona che attiva la creatività dei giovani e al contempo attrae l'interesse crescente di importanti aziende nazionali e internazionali che arrivano a caccia di soluzioni innovative e di nuovi talenti da assumere. É stato un hackathon da record per numero di challenge e promotori, che ci ha consentito di portare nel cuore di Napoli 200 ragazzi e 15 big player e farli cooperare per 24 ore, come sempre in un approccio open. Le sfide, infatti, verranno anche rese disponibili sulla*

nostra piattaforma di Open Innovation per ampliare le opportunità di interazione e matching tra innovatori campani e aziende."

"The Big Hack – spiega ***Lorenzo Tagliavanti, Presidente della Camera di Commercio di Roma*** *- è un appuntamento che si ripete, con successo, da ormai quattro anni a Napoli e rientra tra quelli di "Aspettando Maker Faire Rome". Una grande occasione per i giovani che si affacciano al mondo del lavoro perché hanno l'opportunità di entrare in contatto diretto con le imprese. A loro volta le aziende hanno modo di conoscere e valutare il talento di questi ragazzi. Anche quest'anno The Big Hack è stato un successo con il record di challenge proposte e grande partecipazione. Siamo già pronti per la prossima edizione!".*

"L'hackathon – racconta ***Giorgio Ventre, direttore dell'Apple Developer Academy e del Dipartimento di Ingegneria Elettrica e delle Tecnologie dell'Informazione Università degli Studi di Napoli "Federico II"*** *- è tornato assieme alla prorompente energia dei giovani che cooperano per trovare soluzioni alle sfide di grandi aziende. Una metodologia che abbiamo consolidato in questi anni di Apple Developer Academy, strategica per il nostro ateneo nella promozione della creazione di impresa e nel trasferimento tecnologico".*

L'iniziativa è co-finanziata dall'Unione Europea e realizzata nell'ambito del POR FESR 2014-2020 Obiettivo Tematico 1 – Ricerca e Innovazione.

The Big Hack - HackNight@Museum è la tappa esclusiva di avvicinamento alla settima edizione di "Maker Faire Rome - The European Edition", evento organizzato dalla Camera di Commercio di Roma, che si svolgerà nella Capitale dal 18 al 20 ottobre presso la Fiera di Roma.

Ad aggiudicarsi i premi in palio sono stati:

DreN per Regione Campania, So.Re.Sa, Azienda Ospedaliera Colli

Applicazione sviluppata che permette l'acquisizione di dati riferiti al virus dell'influenza. è possibile monitorare la sua diffusione in tempo reale, ricevere consigli sulla prevenzione dell'influenza e per il suo trattamento. Il tutto implementato con tecnologie come: Intelligenza Artificiale, Database, Geolocalizzazione.

"Anche quest'anno So.Re.Sa partecipa all'HACK NIGHT @ MUSEUM; è la conferma di una PA Regionale che si ispira a un paradigma di Open Innovation nel quale la domanda pubblica di innovazione costituisce la vera leva strategica per la competitività della spesa pubblica e del sistema paese Italia. In questo contesto, So.Re.Sa, l'Assessorato all'Innovazione della Regione Campania e l'Ospedali dei Colli hanno lanciato InfluXApp: una challenge per far fronte all'influenza stagionale attraverso lo sviluppo di soluzioni innovative digitali." ***Gianluca Postiglione, Direttore Generale So.Re.Sa.***

Ocean's Five per Eni

Water sharing è una piattaforma web che promuove l'utilizza di acque Syndial attraverso l'analisi dei dati e incentiva comportamenti virtuosi attraverso politiche di marketing dedicate ai partner.

Dolcemente Amaro per Centro Ricerche di FCA

Il progetto consiste nella progettazione di una piattaforma driver system che permette di migliorare l'interazione tra uomo, auto e ambiente circostante mentre è alla guida con una riduzione dei rischi, grazie all'utilizzo di tecnologie innovative. Tra le varie funzioni pensate abbiamo delineato diversi campi tematici tra cui quelli delle health, wellness e info assistant.

Gandalf Team per Acea

Applicazione che snellisce e facilità la gestione delle proprie utenze Acea

"Per Acea partecipare al 'The big Hack' significa promuovere l'innovazione ed essere sempre più vicina al territorio ed alle persone. È un bene che ci siano eventi come questo che danno l'opportunità ai giovani di mettersi in gioco ed alle aziende di innovare insieme alle nuove generazioni, mettendo sempre al centro del propio business le persone e le loro esigenze, partendo da bisogni concreti". ***Carmelo Graceffa, Innovation Manager, Acea.***

Trainoholics per Trenitalia-Ferrovie dello Stato Italiane

Trenitalia+ un assistente per i passeggeri Trenitalia che aiuta nell'orientamento ai servizi presenti nelle stazioni, chiedere assistenza personale per bisogni speciali e controllare lo stato dei treni.

"Ferrovie dello Stato Italiane partecipa a questo importante appuntamento per intercettare l'innovazione che ragazzi giovani, provenienti da diversi Paesi, sono in grado di esprimere attraverso il lavoro in team. I temi affrontati hanno riguardato il trasporto regionale, l'esperienza di viaggio e il turismo". ***Franco Stivali, Chief Innovation Officer, Gruppo FS Italiane.***

Night Monkeys per Almaviva

GreenCom si occupa di fornire agli utenti dei premi in cambio di una condotta ecosostenibile, incentrata sull'acquisto di beni di consumo a basso impatto ambientale.

"L'energia visionaria, la vitalità delle idee, l'entusiasmo che scaturiscono da The Big Hack sono linfa vitale per creare futuro, valorizzando l'identità digitale dei territori. "La Challenge Almaviva di questa edizione, incentrata sullo sviluppo sostenibile della gestione rifiuti, va proprio in questo senso. Come storico partner tecnologico di Regione Campania e come realtà dalla presenza radicata sul territorio, consideriamo la maratona una importante occasione di incontro con giovani talenti appassionati di tecnologie di frontiera". ***Sergio Nicodemo, direttore operations, Almaviva Digitaltec.***

How I Met Your Challengeper Consorzio Clara-Cisco

Il progetto si propone di innovare il processo di apprendimento dei discenti in aule scolastiche grazie all'ausilio della tecnologia Cisco. In particolare viene promosso il metodo di apprendimento Montessoriano dando la possibilità agli alunni attraverso gamification e altri servizi di imparare collaborando e interagendo con i docenti.

Mambo No.5 per Electrolux

Un'app per frigo smart che sia compatibile ed interconnessa con tutti gli altri elettrodomestici smart Electrolux. Attraverso tecnologie esistenti e future l'app permetterà di avere un totale controllo sul contenuto del frigo e sull'acquisto di alimenti, oltre a gestire le altre riserve di cibo come la dispensa. Così sarà possibile ridurre fino ad eliminare lo spreco di cibo e condividere il cibo in eccesso con il proprio network di amici.

"Nell'ambito dell'open innovation, è essenziale cogliere spunti e prospettive provenienti da diversi ecosistemi, nonché di sperimentare nuovi paradigmi attraverso l'innovazione condivisa. L'Hacknight@Museum ha permesso di farci ispirare da giovani talenti che, condividendo reciproche competenze e background diversificati, hanno sviluppato rapidamente - attraverso un'interazione dinamica - idee innovative, ma applicabili, a problematiche concrete, da sviluppare ulteriormente in azienda". ***Beatrice Maestri, Open Innovation Manager, Electrolux.***

Gate42 per Healthware

HeasyCheck è una piattaforma che permette di semplificare il processo di ricerca delle attività mediche preventive intorno a te e che fornisce pillole d'informazione per una salute più consapevole

"Fondata più di venti anni fa da Roberto Ascione in Campania, dove manteniamo una delle nostre sedi principali, Healthware Group, leader internazionale nel campo dell'innovazione della salute, è fiera di sostenere questa importante iniziativa. Essere in grado di ispirare, guidare e supportare giovani innovatori sono gli strumenti chiave a nostra disposizione per espandere le opportunità economiche della nostra regione", ***Gerry Chillè, General Partner, Healthware Labs.***

Fertilyteam per Merck Italia

Un'app che funzioni come hub della sessualità femminile di modo da aumentare la consapevolezza delle possibilità di concepire con l'aumentare dell'età.

"Congratulazioni al team che accettato e vinto la nostra sfida: questi ragazzi hanno compreso appieno l'impatto che il digitale può avere nella vita dei pazienti e complimenti agli organizzatori di questo Hackathon: siamo fortemente convinti che iniziative di Open Innovation come questa siano una grande opportunità per raccogliere visioni ed idee innovative in un ambito, quello della salute, dove esistono ancora importanti bisogni insoddisfatti". ***Antonio Messina, a capo del business biofarmaceutico di Merck in Italia***

La Mia Campania per Tecno e Museo e Real Bosco di Capodimonte

Un' app che rende la visita al Museo di Capodimonte un'esperienza unica e coinvolgente, stimolandone l`interesse già da casa e aiutandolo a comporre la propria visita personalizzata, presentandosi come una guida digitale a 360°.

"Innovazione, formazione ed arte: Tecno e Capodimonte condividono l'impegno nella valorizzazione della creatività dei giovani talenti, in una direzione volta a promuovere uno sviluppo sostenibile, sia sotto il profilo ambientale che sociale, sia sotto quello della qualità della vita in senso più esteso, comprensivo dei grandi valori espressi dal nostro patrimonio artistico e culturale". ***Giovanni Lombardi, presidente e fondatore del gruppo Tecno.***

Ricordiamo le Challenge che i promotori hanno lanciato ai ragazzi

SMAQ – Smart & Quick. Challenge promossa da Trenitalia, società del Gruppo Ferrovie dello Stato Italiano. Sviluppare nuove componenti integrabili nelle app e nei canali digitali già esistenti, che siano legate a singole funzionalità e focalizzate sul miglioramento dell'esperienza utente.

Water Hack. Challenge promossa da Eni.
Trovare soluzioni innovative e digitali per massimizzare le opzioni di riutilizzo efficiente delle acque.

Hackera il rifiuto. Challenge promossa da Almaviva.
Utilizzare le nuove tecnologie – IoT, Blockchain, Machine Learning, Artificial Intelligence, etc. – per stimolare l'innovazione industriale e sensibilizzare maggiormente le comunità nell'ambito della gestione sostenibile dei rifiuti.

1-Click Energia. Challenge promossa da Acea Spa.
Realizzare un servizio che permetta ai nuovi clienti di conoscere costi e dettagli della migliore offerta di fornitura disponibile.

Digitalizzazione: strumento e opportunità per una mobilità più smart. Challenge promossa da Centro Ricerche Fca.
In contesto automotive, realizzare soluzione anche IoT, per la realizzazione di un'esperienza di viaggio interattiva e coinvolgente.

Trip Experience: make your tour. Challenge promossa da Tecno e Museo e Real Bosco di Capodimonte.
Realizzare un'applicazione per dare ai visitatori la possibilità di comporre la propria visita virtuale del Museo e Real Bosco di Capodimonte, "memorizzandola" su app considerala sui sociale e ottenere feedback da tutti i visitatori reali e virtuali.

Build the digital health future. Challenge promossa da Healthware International.
Trovare soluzioni digitali che facilitino l'accesso ai servizi per la salute a 360° da parte del paziente: dalla gestione e interpretazione dei propri dati, alla interazione con il medico e viceversa.

Living for the better. Challenge promossa da Electrolux.
Esplorare nuove soluzioni e nuovi modelli di business per sostenere e ispirare i consumatori nell'ambito del gusto, integrando l'utilizzo dei grandi e piccoli elettrodomestici presenti in una cucina prodotti da Electrolux.

Aiutiamo le coppie a realizzare il loro sogno. Challenge promossa da Merck Italia.
Proporre soluzioni digitali finalizzate ad aumentare la consapevolezza nelle coppie, e in particolare nelle donne oltre i 35 anni, sulla riduzione dei tassi di fertilità di anno in anno, creare le condizioni affinché le coppie si rivolgano in tempo a uno specialista quando riscontrano difficoltà di concepimento e accelerare i tempi del percorso diagnostico terapeutico.

Ripensa al modo in cui si può fare didattica. Challenge promossa da Consorzio Clara – Cisco.
Ideare una soluzione di gestione dell'«aula digitale», integrando la tecnologia di Collaboration Cisco Webex Teams, al fine di migliorarne il monitoraggio ed il controllo oltre che all'interazione tra il docente e il discente e tutta la community collegata.

InfluXApp. Challenge promossa da Regione Campania, So.Re.Sa. e Azienda Ospedaliera dei Colli.
Creare un sistema di sorveglianza dell'influenza stagionale, smartphone e web based, che renda il cittadino "influenzato" parte attiva del sistema di monitoraggio, in una sorta di social network informativo epidemiologico.