

ALMA VIVA

05/10/2018	Mattino Napoli	39 Capodimonte, tutti i tesori saranno on line - Capodimonte on line arriva l'arte digitale nelle sale del museo	<i>Capone Mariagiovanna</i>	1
03/10/2018	Mattino Napoli	35 La vetrina dei talenti nella sfida informatica tra giovani cervelli - Giovani «cervelli» a Napoli la sfida all'ultima idea	<i>Capone Mariagiovanna</i>	4

Il progetto Via alla digitalizzazione con la Federico II di 47mila quadri Capodimonte, tutti tesori saranno on line

Mariagiovanna Capone

Il legame tra l'Università Federico II e il Museo di Capodimonte si rafforza. Sabato e domenica la no-stop di 27 ore con «HackNight@Museum» in cui centinaia di iscritti (oltre 250) si sfideranno nelle nove Challenge sponsorizzate da grandi nomi dell'imprenditoria. Ma l'Ateneo federiciano e il museo annunciano altre due attività per la prima volta in Italia.

La prima è legata alla Apple che avvierà a Capodimonte un Foundation Program, corsi di coding della durata di circa un mese rivolti ai giovani. La seconda novità riguarda la creazione di un Centro di Digitalizzazione che sorgerà nel Fabbricato Colletta diventando così il primo museo in Italia che metterà a disposizione tutti i cataloghi, schede e articoli sulle 47mila opere custodite.

A pag. 39

Capodimonte on line arriva l'arte digitale nelle sale del museo

► A disposizione cataloghi e schede su tutte le 47mila opere custodite ► Al via la «HackNight@Museum» da domani la sfida a colpi di app

«FOUNDATION PROGRAM» E CORSI DI CODING DELLA APPLE PER UN MESE NEL REAL BOSCO IL PROGETTO

Mariagiovanna Capone

Il legame tra l'Università Federico II e il Museo di Capodimonte si rafforza. Sabato e domenica la no-stop di 27 ore con «HackNight@Museum», il lungo week-end di programmazione con cui centinaia di iscritti (oltre 250) si sfideranno nelle nove Challenge sponsorizzate da grandi nomi dell'imprenditoria. Ma l'Ateneo federiciano e il museo annunciano altre due attività

per la prima volta in Italia. La prima è legata alla Apple, con cui la Federico II porta avanti l'Academy da tre anni a San Giovanni a Teduccio: la società di Cupertino avvierà a Capodimonte un Foundation Program, corsi di coding della durata di circa un mese che già si tengono nelle altre Università della Campania, rivolti ai giovani del quartiere e non solo. La seconda novità riguarda la creazione di un Centro di Digitalizzazione che sorgerà nel Fabbricato Colletta, uno dei 17 edifici del Real Bosco, diventando così il primo museo in Italia che metterà a disposizione tutti i cataloghi, schede e articoli sulle 47 mila opere custodite.

IL LABORATORIO

Il Salone delle Feste di Capodimonte si trasformerà in un laboratorio di innovazione tecnologica

con almeno duecento nerd che si sfideranno a colpi di app per la maratona di «HackNight@Museum». Nella sala più prestigiosa del museo, i ragazzi smanetteranno ininterrottamente sui computer per 27 ore (potranno riposare nel sacco a pelo sempre dandosi il cambio), per soddisfare le challenge lanciate dagli sponsor ovvero Regione Campania con **Almaviva**, Museo e Real Bosco di Capodimonte, Cisco, Eni, Rete Ferrovia-



ria Italiana, Procter & Gamble, Tim Wcap, Tecno, Wwf Oasi.

LA DIGITALIZZAZIONE

Particolarmente felice di ospitare l'hackathon a Capodimonte è Sylvain Bellenger, direttore di Capodimonte, che dopo il Cellario ha messo a disposizione il Salone delle Feste. «Sono convinto che il futuro dei beni culturali passi necessariamente attraverso la digitalizzazione dei suoi contenuti» ammette, che annuncia non senza una punta di orgoglio le nuove sfide del suo mandato. «A breve sorgerà nel Fabbricato Colletta che affaccia su via Ponti Rossi, la prima scuola di digitalizzazione dei beni culturali in collaborazione con l'Università Federico II, per avere un unico catalogo on line, liberamente consultabile, delle 47mila opere di Capodimonte». L'intenzione è di rendere fruibili gratuitamente tutte le informa-

zioni sulle opere del museo, dalle foto a colori alle pubblicazioni, a tutte le schede (a volte anche diverse) realizzate dagli archivisti nel corso degli anni. «Ci vorrà un anno circa per avviarlo, occorrerà reperire i fondi, partecipando a bandi europei, indire gare, realizzare il restauro del Fabbricato Colletta, anche se è in buone condizioni, e acquistare le strumentazioni» precisa Bellenger. Almeno tre i dipartimenti coinvolti, ovvero di Architettura, Studi umanistici e Ingegneria elettrica e delle Tecnologie dell'Informazione, quest'ultimo diretto da Ventre.

ICORSI APPLE

«Abbiamo firmato, inoltre, anche un accordo con la Apple corsi di coding gratuiti rivolti ai giovani. Sarà emozionante per questi ragazzi essere ispirati dalla cultura e realizzare app» prosegue il direttore Bellenger. «È la prima volta che Apple tiene un

Foundation Program in un museo» ammette Giorgio Ventre, che ha promosso questa iniziativa con convinzione. I corsi partiranno tra un paio di mesi, non prima delle selezioni (a breve il bando) per 25 partecipanti, e saranno molto impegnativi: 7 ore al giorno per la durata di 3-4 settimane. «L'accordo con la Apple 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. Un accordo visto con ottimismo anche da Massimiliano Colella di Innovacamera, azienda speciale della Camera di Commercio di Roma che promuove l'Hackathon di Napoli «un ponte verso la Maker Faire Rome, dal 12 al 14 ottobre, dove ospiteremo uno stand di Robotica curato dal professore della Federico II Bruno Siciliano».

© RIPRODUZIONE RISERVATA



L'INIZIATIVA La conferenza stampa a Capodimonte. Sotto la sala da ballo che ospiterà The Big Hack



A Capodimonte

La vetrina dei talenti
nella sfida informatica
tra giovani cervelli

Capone a pag. 35

Giovani «cervelli» a Napoli la sfida all'ultima idea

► Nel weekend al museo di Capodimonte maratona per informatici e programmatori ► Torna la «vetrina» dove i migliori talenti possono mettere in mostra le loro capacità

**L'HACKATHON
SI RIVOLGE
A SVILUPPATORI
E "STARTUPPER"
CHE VOGLIONO CREARE
APP E PROGETTI
L'INIZIATIVA**

Mariagiovanna Capone

Una maratona dove non si impegnano i muscoli ma il cervello, dove non si macinano chilometri ma numeri. Sabato e domenica torna a Napoli «Hack Night @ Museum», la maratona di programmazione giunta alla sua terza edizione in Campania, che si inserisce nella strategia regionale di promozione e diffusione delle competenze digitali, in particolare rivolgendosi ai giovani per avvicinarli allo studio delle materie scientifiche. Ma l'hackathon è anche una vetrina dove mettere in mostra il proprio talento e le proprie capacità, sulla scia di una reazione a catena che vede protagonisti i giovani programmatori attraverso start-up, Academy, dottorati industriali. Tutto all'insegna dell'innovazione e della tecnologia. Appuntamento nella sala degli specchi del Museo di Capodimonte.

LA GARA

L'hackathon è una maratona di sviluppo codice in cui, in poche ore, sviluppatori, hacker, maker, esperti di «Internet of things» 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. Nove le «challenge» su cui i team potranno mettersi in gioco, promosse ciascuna da altrettanti sponsor: Regione Campania con [Almaviva](#), Museo di Capodimonte, Cisco, Eni, Rete Ferroviaria Italiana, Procter & Gamble, 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 a importanti eventi. Uno su tutti all'iniziativa europea «Maker Faire Rome» che si terrà dal 12 al 15 ottobre nella capitale, che è anche l'organizzatore della «HackNight@Museum» insieme a Sviluppo Campania con il supporto del Museo di Capodimonte, promosso da Regione Campania. L'evento gratuito si rivolge a sviluppatori, maker, ingegneri, designer, startupper, studenti ed esperti di comunicazione per dare vita ad applicazio-

ni e progetti concreti in ambiti strategici e diversificati quali il monitoraggio energetico, la salvaguardia dell'ambiente, la georeferenziazione e altre soluzioni digitali.

IL LAVORO

Lo scorso anno parteciparono 180 ragazzi che nel Cellaio del Parco del Museo di Capodimonte lavorarono per 30 ore per cercare 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. Tra i vincitori il Team Bagnini che realizzò per Asos il progetto «Virtual Wardrobe». Non una semplice app, ma uno stilista personale che consiglia degli outfit in base al luogo, alle condizioni climatiche e all'occasione d'uso. Realtà aumentata e una community di shopper le carte vincenti per il premio ma anche fondi per una commessa e per commercializzare per loro l'app, oltre a due ragazzi assunti nella sede di Londra. Quando il divertimento diventa lavoro.

© RIPRODUZIONE RISERVATA





LA MANIFESTAZIONE AI via a Napoli la maratona dei «cervelli»