

Big Hack, maratona creativa per rispondere alle sfide tecnologiche

Scheda di approfondimento sulle soluzioni tecnologiche:

Prototipo: Obelix 2.0

Team: Gli Aggregati

Una squadra di giovani sviluppatori campani, che si sono conosciuti e aggregati in un team in occasione dell'hackathon, ha proposto **Obelix 2.0**. Il prototipo consiste in un progetto automatizzato, ecologico e di facile gestione da remoto, finalizzato a consentire la cattura e il controllo non cruento della popolazione dei cinghiali, elemento potenzialmente dannoso per l'equilibrio di molte zone boschive della Campania. Il progetto consente, con una spesa di poche migliaia di euro, di gestire autonomamente il controllo degli animali selvatici utilizzando gabbie intelligenti e non letali. Con questa applicazione, il team ha conquistato il primo posto per la challenge **Ambiente**, promossa dalla **Regione Campania**, aggiudicandosi un premio del valore di 3000€.

Prototipo: Skimbux

Team: ITIS "Galileo Ferraris" (Napoli)

Il team composto dagli studenti dell'ITIS "Galileo Ferraris" di Scampia ha vinto il primo posto nella sfida sul tema del turismo, proponendo un'applicazione per incentivare la diffusione della cultura e della conoscenza del patrimonio artistico e culturale del territorio, grazie alle attività connesse alla gamification. Attraverso gli scatti fotografici analizzati dal machine learning, gli utenti possono pubblicizzare monumenti e attrazioni turistiche e contemporaneamente sbloccare punti e sconti presso esercizi commerciali e negozi locali. Il prototipo funzionante è stato completato da un talento di soli 15 anni, il più giovane programmatore Android presente all'hackathon. Con questo progetto il team, composto quasi interamente da minorenni, si è aggiudicato il primo posto della challenge **Turismo**, promossa dalla **Regione Campania**, conquistando un premio del valore di 3000€.

Prototipo "Enjoy Evolution"

Team: "HrinCloud"

Per la challenge Eni, volta all'implementazione di nuove idee per il servizio di carsharing *Eni Enjoy*, si è piazzato al secondo posto il team "HrinCloud", con un progetto che prevede l'ottimizzazione dell'utilizzo delle autovetture e la condivisione dei posti di parcheggio tra gli utenti del primo servizio di carsharing in Italia. È il secondo riconoscimento per il team, già selezionato nell'ambito del bando Campania Newsteel.

Con questo progetto i ragazzi si sono aggiudicati il secondo posto per la challenge **Mobilità** promossa da **Eni** e quindi il premio di un viaggio di 5 giorni in Cina, per la Maker Faire di Shenzhen in Cina, che si terrà dal 21 al 23 ottobre. Saranno affiancati dai 4 componenti del team romano HPI, piazzatisi invece al primo posto per la challenge promossa da Eni.

Prototipo: iLeaf**Team: Unina Fablab**

Per la challenge "Agricoltura", promossa da IBM, è stato selezionato tra i tre finalisti anche il progetto iLeaf. Si tratta di un vaso smart di cui un gruppo di giovani studenti e ricercatori, provenienti dal nascente Fablab dell'Università "Federico II" di Napoli, ha ideato e realizzato un prototipo funzionante. Il team di giovani ha dato vita ad una creazione intelligente, in grado di avvisare se la pianta è in sofferenza, ma anche, grazie all'utilizzo di specifici sensori, di provvedere alla cura della pianta stessa. Inoltre, grazie alle tecnologie cloud IBM Bluemix, i vasi possono comunicare tra loro generando una rete wireless di nodi intelligenti distribuiti. Grazie a questo progetto, selezionato tra i finalisti per la challenge **Agricoltura 4.0**, promossa da **IBM**, i giovani ricercatori e artigiani digitali voleranno a Milano per concorrere, il prossimo 18 ottobre, all'IBM Business Connect 2016, iniziativa che mette in palio un premio pari a 2500€.