

HACKCREATIVITY

Hackcreativity



Cultura e creatività sono motori primari delle economie avanzate. E le professioni culturali e creative premiano l'impiego dei giovani. Nel Sistema Produttivo Culturale e Creativo, che conta oltre 400mila imprese, il 24,2% dei professionisti ha un'età compresa tra i 25 e i 34 anni, cioè 3,4 punti percentuali più che nel resto dell'economia.

È possibile potenziare queste opportunità investendo nella formazione a scuola? La media art può rappresentare un'opportunità professionale per i giovani? Come creare, con la tecnologia, idee imprenditoriali per diffondere la cultura, migliorarne la fruizione e trasformare i consumatori passivi in soggetti attivi?

Hackcreativity è una maratona di creatività dedicata agli under 35, in collaborazione con *Lazio Innova*, all'interno del programma *Lazio Creativo*, per sviluppare idee imprenditoriali su media art e light art con strumenti tecnologici (app, siti web, game) a servizio di pubblici diversificati. 140 studenti progettano e realizzano strumenti digitali per promuovere e 'accelerare' le storie di successo di *Lazio creativo*, il reportage narrativo e fotografico sulla creatività nel Lazio che ogni anno mette in mostra i 100 talenti giovani più innovativi e interessanti del territorio.

Obiettivi

- accelerare con la tecnologia i processi di innovazione culturale;
- diffondere le potenzialità connettive del digitale e forme collaborative di produzione;
- attrarre nuovi pubblici con esperienze coinvolgenti;
- avvicinare gli studenti al Sistema produttivo culturale e creativo;
- promuovere l'innovazione digitale nelle industrie culturali e creative;
- sviluppare nuovi prototipi (prodotti e processi) e modelli di business;
- sostenere il sistema dell'industria creativa laziale;
- sperimentare contaminazioni virtuose e alleanze ibride.

Dove

L'hackathon si è svolto nel contesto del Media Art Festival venerdì 28 aprile dalle 8.30 alle 18.30 presso la Palestra dell'Innovazione di Roma, in via del Quadraro 102. È lo spazio dedicato all'innovazione, all'imprenditoria giovanile, alla creatività, ideato e realizzato dalla Fondazione Mondo Digitale.

Team

Si sono sfidati 140 studenti di 8 scuole superiori del Lazio: 4 istituti tecnici romani (Hertz, Lombardo Radice, Pacinotti e Garibaldi) 3 istituti della provincia (Pertini di Genzano, Volterra di Ciampino e Spallanzani di Tivoli) e il Pacinotti di Fondi (Latina).

Strumenti di lavoro

Scratch, App Inventor, Instapage.

Sfida

Ogni team prende spunto da una delle 20 storie, scelta a sorte, selezionate dal catalogo Lazio Creativo. In 7 ore sviluppa una app, un sito o un game con uno degli strumenti a disposizione; presenta il lavoro alla giuria con un elevator pitch di 2 minuti e massimo tre slide di supporto.

Adastra - Acceleratore musicale (musica); **Albula** (arte e fotografia); **ArtShirt** (moda); **By the sea** (startup); **City Garden Night** (cinema); **Differenziando** (editoria); **Disegni per bambini** (editoria); **Dominio Pubblico - La città agli under 25** (teatro); **Escape Oddity Roma** (nuove tecnologie); **Folies de Seeinteracting** (teatro); **Fuori Luogo** (pubblicità); **Indiefilmchannel** (cinema); **Le favolose storie di Magia** (moda); **Mr Vertigo Vinyl Records** (musica); **NOEO** (nuove tecnologie); **Poesie Pop Corn** (arte e fotografia); **Portuense 201** (architettura e design); **Prospettive** (pubblicità); **Uppity** (startup); **Urbanita** (architettura e design).

Coach e tutor

Affiancano i team degli studenti in sfida 4 coach della Palestra dell'Innovazione Cecilia Lalatta Costerbosa, Lara Forgione, Fabrizio Jimenez e Mohamed Fadiga, e nel ruolo di tutor 6 studenti della Quasar Desing University.

Artisti e creativi

Cosa hanno in comune una mostra d'arte e una maratona di informatica?

L'installazione luminosa interattiva di **Yannis Kranidiotis** nasconde uno strumento molto familiare ai programmatori, la potente scheda *Raspberry Pi*.

ElektroMistel del collettivo **RaumZeitPiraten**, invece, è un ambiente luminoso interattivo basato su 'luci sensibili'.

All'hackathon partecipano anche i giovani creativi, protagonisti delle storie selezionate, e alcuni degli artisti che espongono al *Maxxi*: **Silvia de Gennaro**, **Oriana Persico**, **Salvatore Iaconesi**, **Paolo Gatti**, **Francesco Bianco**, **Matteo**

Nasini, MariaGrazia Pontorno, Elena Bellantoni, Donato Piccolo, Simone Pappalardo, Kristina Paustian, RaumZeitPiraten, Yannis Kranidiotis, Joseph DeLappe, Josè Angelino, Chiara Passa.

Giuria

- **Gian Paolo Manzella**, consigliere *Regione Lazio*
- **Carmine Marinucci**, segretario generale *DiCultHer* e direttore Board dei direttori *ENEA*
- **Paolo Masini**, consigliere, *Direzione Spettacolo dal vivo, MiBACT*
- **Alfonso Molina**, direttore scientifico *Fondazione Mondo Digitale*
- **Fabio Mongelli**, direttore *RUFA-Rome University of Fine Arts*
- **Antonella Giulia Pizzaleo**, responsabile *Agenda digitale* regionale e internet governance - presidenza della giunta *Regione Lazio*
- **Agostino Riitano**, Programme and Development Director *Fondazione Esclusiva*
- **Emanuele Tarducci**, coordinatore corsi *Interaction Design, Quasar Design University*
- **Vania Virgili**, consigliere e responsabile *IT Horizon 2020 MiBACT*

Premiazione

Si è svolta il 29 aprile al MAXXI, nello Spazio D. Ai team vincitori sono stati consegnati buoni Amazon per un valore totale di 1.500 euro.

In collaborazione con:



Team ApStart

“Seangolare App”
1° posto team Hackcreativity

© Martina Moriello



SEANGOLARE APP — DESCRIZIONE



“Seangolare App”, progetto realizzato dal team *ApStart By* del liceoLazzaro Spallanzani di Tivoli con **Cinzia Dell’Omo** di *By the Sea*, un laboratorio di design, produzione, riparazione e vendita di capi su misura per sport acquatici di superficie.

Primo posto

Garibaldi 2

“Knowing Plants”
2° posto team Hackcreativity

© Martina Moriello



KNOWING PLANTS — DESCRIZIONE



“Knowing Plants”, progetto del team *Garibaldi 2* dell’Istituto agrario Giuseppe Garibaldi di Roma realizzato con Deltastudio, il gruppo di architetti che ha creato *Albula*.

Secondo posto

Team Link

“Noeo”

3° posto team Hackcreativity

© Martina Moriello



NOEO — DESCRIZIONE



“Noeo”, progetto realizzato dal *Team Link* del liceo Lazzaro Spallanzani di Tivoli con la psicologa **Giorgia** di Noeo.

Terzo posto