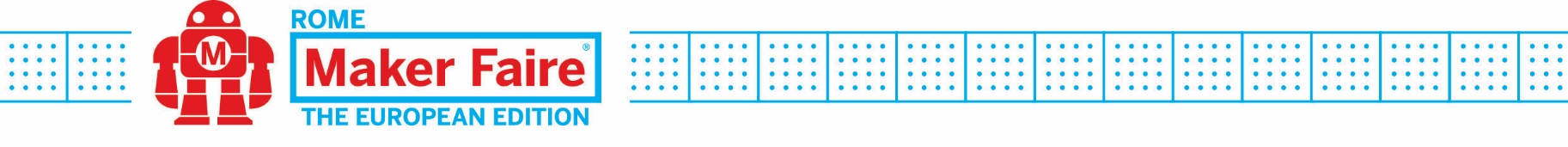
****

**Grande successo di partecipazione per “The Big Hack”**

**326 giovani da tutto il mondo divisi in 46 squadre**

**si sono sfidati su 8 challenge lanciate da Istituzioni pubbliche e aziende private all’insegna dell’Open innovation e delle competenze digitali**

**I progetti vincitori**

*Roma, 28 giugno 2022* – Oltre 320 ragazze e ragazzi, italiani e stranieri, divisi in 46 squadre si sono sfidati durante un lungo ed entusiasmante weekend non-stop di programmazione e condivisione, sui temi di 8 challenge all’insegna dell’Open innovation e delle competenze digitali proposte da Regione Campania e primarie aziende pubbliche e private: questi i numeri record della sesta edizione del “Big Hack” che si è chiusa ieri pomeriggio con la proclamazione dei vincitori.

L’appuntamento è stato un successo, sia di partecipazione, sia di qualità delle soluzioni create da sviluppatori, maker, ingegneri, designer, comunicatori, studenti e appassionati di tecnologia che hanno condiviso le conoscenze e liberato la propria creatività grazie a una piattaforma appositamente studiata su cui i partecipanti, collegati da tutto il mondo (dal Brasile agli Stati Uniti, dall’India alla Cina passando per Francia e Inghilterra) hanno lavorato e presentato i propri progetti.

A chiedere loro di immaginare nuove soluzioni e progetti innovativi per risolvere “problemi” sulle tematiche emergenti a livello globale sono state **Acea, Almaviva**, **Defence Tech -Thales Alenia Space -Telespazio, EAV - Ente Autonomo Volturno**, **Eni, Regione Campania-So.Re.Sa Spa (Società regionale per la sanità), Tecno**, **VMware**. Ciascun promotore ha messo in palio dei premi da assegnare al team vincitore della propria sfida.

“The Big Hack” è promosso da **Regione Campania** e organizzato dalla **Camera di Commercio di Roma** attraverso la sua Azienda speciale Innova Camera con **Sviluppo Campania** e in collaborazione con la **Apple Developer Academy** dell’Università degli Studi di Napoli “Federico II”.

“Portare The Big Hack a livello internazionale era la nostra sfida da qualche anno e possiamo dire che è stata la nona challenge vinta con oltre 300 partecipanti da 20 Paesi del mondo! - commenta **Valeria Fascione, Assessore alla Ricerca, Innovazione e Startup della Regione Campania** – Grazie al lavoro di tutti, dagli organizzatori, ai partner e ai mentor, ai ragazzi e alle ragazze che hanno partecipato, anche questa edizione di The Big Hack ha saputo stupirci raggiungendo livelli sempre più alti di partecipazione, condivisione, maturità delle soluzioni proposte e soddisfazione delle aziende coinvolte. The Big Hack è parte integrante della nostra strategia di valorizzazione del capitale umano e di promozione delle competenze digitali, un momento di aggregazione in grado di “liberare” il potenziale innovativo dei giovani e una testimonianza del circuito virtuoso che generano l’open innovation, il talento e la creatività”.

“Ancora una volta il Big Hack si è dimostrato - afferma **Luciano Mocci, Presidente di Innova Camera, Azienda speciale della Camera di Commercio di Roma** – un grande successo, di partecipazione e idee. Gli hackathon sono sempre un momento entusiasmante per la collaborazione, la creatività e l’innovazione. Sono davvero rincuorato nel vedere il grande numero di progetti innovativi che sono stati generati in così poco tempo. Ringrazio tutti coloro che hanno partecipato, la Regione Campania che promuove questa importante iniziativa, la Apple Developer Academy e tutti i partner che hanno offerto ai giovani challenge davvero sfidanti. Vi aspettiamo tutti alla prossima edizione della Maker Faire Rome, la decima, dal 7 al 9 ottobre”.

“Questa edizione del The Big Hack - spiega **Giorgio Ventre, Direttore scientifico dell’Apple Developer Academy** - è stata straordinaria sotto tutti i punti di vista: per il numero dei partecipanti, per la qualità delle soluzioni proposte, per la partecipazione di ragazzi da tutto il mondo. Dopo due giorni di impegno totale in presenza qui nella Apple Developer Academy e on line possiamo dire che è stata un successo incredibile e la dimostrazione che abbiamo un ecosistema dell’innovazione forte e dinamico”.

**Challenge e progetti vincitori**

**Smart Cities Hack**

Challenge promossa da **Eni**

Vincitore il progetto: GreenBlocks

“La challenge promossa da Eni Joule nasce dall’obiettivo numero 11 dell’Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile, ovvero rendere le città inclusive, sicure, resilienti e sostenibili. Il nostro obiettivo con “Smart Cities Hack” è stato quello di stimolare la nascita di soluzioni innovative e digitali volte a immaginare le città del futuro”, ha dichiarato **Sara Mespah, Human Knowledge Manager in Joule**, la scuola di Eni per l’impresa. “Siamo molto contenti della forte partecipazione di Makers che condividono i nostri stessi obiettivi di sostenibilità e ci complimentiamo con tutti coloro che, con tanta energia e passione hanno presentato progetti concreti di alto valore innovativo. Abbiamo valutato – ha sottolineato - come progetto vincitore GreenBlocks che ha sviluppato un’idea per ridurre il traffico nelle città e migliorare la circolazione dei trasporti pubblici incentivando la *green mobility*. Riteniamo sia un progetto interessante, con alto livello di innovatività e applicabilità, che ha saputo promuovere comportamenti virtuosi, in ottica di gamification, pensando ad un sistema in grado di mostrare all’utente la quantità di CO2 e carburante risparmiati grazie a questo semplice utilizzo”.

**Digital Talents Shortage**

Challenge promossa da **Almaviva**

Vincitore il progetto: JobsDeck

Almaviva ha promosso la sfida per disegnare una piattaforma che sfrutti tecnologie di frontiera come l’Intelligenza artificiale per facilitare il matching tra domanda ed offerta di lavoro tenendo conto non soltanto delle esigenze delle aziende ma anche di quelle dei candidati. I gruppi di lavoro hanno potuto usufruire del supporto di AI Specialist messi a disposizione dalle Società del Gruppo Almaviva ed in particolare: Almawave, Almaviva Digitaltec e il loro spin off accademico Datajam. Il progetto vincitore della challenge ha progettato una piattaforma che permette ai candidati di creare una Business Card personalizzata tramite l’estrazione da CV, Cover Letter e Certificazioni, di tag relativi a Job position, soft skills, hard skills ed expectations e alle aziende di creare la loro Job Position Card per facilitare il processo di matching rispetto alle candidature. La soluzione prevede l’utilizzo della discovery suite <https://www.aiwave.ai/> in particolare l’insight engine per ricerche semantiche, Natural Language Processor per analisi testo ed estrazione informazioni e Natural Language Studio per il riconoscimento di estratti di testo relativi a determinati contesti.

**Let’s give a contribution to MaaS systems!**

Challenge promossa da **Ente Autonomo Volturno (EAV)**

Vincitore il progetto: ExplorEAV

"Voglio ringraziare due persone senza le quali in Campania l'Innovazione non sarebbe così avanti: Valeria Fascione e Giorgio Ventre. Ogni volta che sei in contatto con la creatività o con un punto di vista diverso, puoi crescere e fare progressi e questo è l'inizio dell'ispirazione. La settimana scorsa - spiega **Pasquale Rovito, Responsabile Ricerca e Sviluppo e Transizione Digitale di Ente Autonomo Volturno** - abbiamo partecipato anche a “Future Fair” e abbiamo visto incredibili app con soluzioni dal design molto accattivante, sostenibili e a misura d’uomo. Penso che siamo sulla strada giusta per guadagnare posizioni nella classifica Desi. Per quanto riguarda il progetto vincente, tutte le idee sono state interessanti, ma il progetto che ha interpretato al meglio la nostra challenge è ExploreEAV. Ha vinto per la sua originalità, la sua fattibilità e la sua capacità di risolvere un problema in modo semplice, efficiente e centrato sull’utente. Ci auguriamo che questa idea venga sviluppata e finanziata”.

**The future of digital accessibility, breaking inclusiveness barriers #tanzuhackathon**

Challenge promossa da **VMware**

Vincitore il progetto: Signo

“Siamo lieti di essere stati fra i promotori di una della challenge di The Big Hack, la maratona di programmazione per sviluppare progetti e soluzioni innovative per favorire la diffusione delle competenze digitali e avvicinare i ragazzi e le ragazze allo studio delle materie scientifiche (STEM). Obiettivo della sfida – spiega **Raffaele Gigantino**, **Country Manager di VMware Italia** - lanciata da VMware, sviluppare soluzioni innovative e scalabili per rendere più semplice ed efficace l’utilizzo di piattaforme e strumenti online dal punto di vista dell'accessibilità e dell’inclusività, in linea con il nostro impegno perché la tecnologia rappresenti una forza per il bene. Un impegno che trova concretezza nell’Agenda 2030, che include 30 obiettivi che VMware si prefigge di raggiungere entro il 2030 per creare un mondo più equo, sostenibile e resiliente”.

**The Space Attack**

Challenge promossa da **Defence Tech, Thales Alenia Space, Telespazio**

Vincitore il progetto: SpaceChiper

Descrizione: il team ha decifrato tutti i messaggi criptati messi a diposizione dalle aziende utilizzando e ampliando il proprio background su argomenti di Space and Cyber Security. Oltre ad aver utilizzato una metodologia innovativa ha anche sviluppato una soluzione SW da utilizzare come contromisura alle vulnerabilità identificate. Defence Tech, Thales Alenia Space e Telespazio aziende leader nello Spazio, Ground e Security avevano proposto una sfida pensata per tutti coloro che vogliono scoprire le insidie delle missioni spaziali. Defence Tech, Thales Alenia Space e Telespazio sono stati entusiasti di supportare The Big Hack 2022.

**Oreste Trematerra, Head of Advanced Technologies di Thales Alenia Space**: “Siamo sempre alla ricerca di idee innovative, questo evento è stata una buona occasione per tutti noi: abbiamo visto progetti interessanti realizzati nelle sole 48 ore a disposizione dei team che hanno accettato di partecipare alla nostra challenge. Vorrei fare i complimenti a tutti e non solo a chi ha vinto”.

**Aaron Visaggio, Chief Scientist Officer di Defence Tech**: “E’ un grande onore aver potuto prendere parte ad una iniziativa così stimolante per questi giovani e per le aziende. Confrontarsi su un tema, ormai di grande centralità, come la Cyber Security, focus della nostra realtà, è stato un grande arricchimento ed ha permesso a questi brillanti studenti di divertirsi e dimostrare le loro capacità a più ampio respiro. Questo evento, vista la qualità, la risolutezza e la genialità dei risultati proposti da tutti i team, ha dimostrato l’importanza di investire sulle giovani menti e sul loro futuro”.

**GEO Society (Green Ecological Open Society)**

Challenge promossa da **Acea**

Vincitore il progetto: Neutron

“La transizione ecologica e digitale sono centrali per l’innovazione in Acea. Con la partecipazione a The Big Hack - spiega **Silvia Celani, Head of Innovation di Acea Gruppo** - abbiamo voluto stimolare la creatività dei giovani per contribuire al raggiungimento degli obiettivi dell’Agenda 2030 sulle tematiche della decarbonizzazione, sostenibilità, biodiversità ed economia circolare che sono fondamentali per Acea. Nel nostro modello di innovazione i giovani e l’ecosistema sono gli attori chiave per costruire insieme un futuro sempre più green e sostenibile”.

**Smart health: We take care**

Challenge promossa da **So.Re.Sa. Spa – Regione Campania**

Vincitore il progetto: Sincronia

“L’edizione digitale di quest’anno di The Big Hack – afferma **Massimo Di Gennaro**, **Chief Innovation Office di So.Re.Sa Spa** - si è confermata estremamente interessante e ricca spunti. È nostra intenzione valorizzare quanto fatto in questi giorni. Sono stati ben 9 i team di giovani programmatori e startupper che hanno scelto di accettare la nostra challenge, questo significa che i temi dei servizi al cittadino e della digitalizzazione della sanità, sono sempre più temi prioritari nell’agenda per lo sviluppo del nostro Paese”.

**Personal Sustainability Coach**

Challenge promossa da **Tecno**

Vincitore il progetto: LifeOn

“Abbiamo sempre investito in formazione, innovazione e digitale. Ma, soprattutto, abbiamo sempre creduto nei giovani, nel loro talento e la loro visione. Per questo - afferma **Giovanni Lombardi, Presidente di Tecno** – l’hackathon è stato per noi un evento importante sin dalla prima partecipazione, una vetrina di brillanti talenti e una fucina di idee. Quest'anno ci colpisce in modo particolare perché teniamo molto al progetto Apple Developer Academy. Ritengo sia un hub strategico per le aziende del futuro e una reale possibilità di crescita per i giovani, non solo del nostro territorio. Come Founder e Presidente del gruppo Tecno faccio un grande in bocca al lupo a tutti i ragazzi che hanno partecipato a questa sfida a colpi di tecnologia, e abbraccio simbolicamente i vincitori Sarrism-Team che con la loro idea LifeOn sono riusciti a cogliere appieno lo spirito e gli obiettivi della nostra challenge”.

“The Big Hack” si inserisce nelle azioni intraprese in vista della Maker Faire Rome 2022, evento promosso e organizzato dalla Camera di Commercio di Roma, e nell’ambito della collaborazione con Regione Campania – Sviluppo Campania, di cui al “Piano Operativo per la valorizzazione, il rafforzamento e l’apertura dell’ecosistema regionale R&I” e grazie al contributo della Commissione Europea a valere sul Fondo Europeo per lo Sviluppo Regionale 2014-2020.

Per ulteriori dettagli: <https://2022.thebighack.makerfairerome.eu>.

Per ulteriori informazioni: [thebighack@makerfairerome.eu](mailto:thebighack@makerfairerome.eu), [press@makerfairerome.eu](mailto:press@makerfairerome.eu)

Seguici sui principali social network cercando #thebighack2022

Ufficio stampa CCIAA Roma: tel. 066781178, [ufficiostampa@innovacamera.it](mailto:ufficiostampa@innovacamera.it)