

Hackathon Wurth

Maratona di programmazione promossa da Wurth Italia

Ancora una volta l'Istituto "A.VOLTA" di Tivoli-Guidonia si dimostra fucina di giovani talenti. In particolare, in questa occasione, **gli alunni della classe 4C Informatica di Guidonia**, hanno partecipato all'Hackathon, maratona di programmazione promossa da Wurth Italia che si è svolta oggi 28 Nov 2018, in collaborazione con Fondazione Mondo Digitale, **ottenendo il massimo dei risultati**. La squadra formata da Simone Argento, Gabriele Proietti, Emanuele Iuorno e Michele Lorenzoni, si è distinta per competenza, determinazione e creatività. L'idea che è stata premiata dalla commissione esaminatrice, consiste nella progettazione e realizzazione di una smart-box per l'utilizzo razionale degli attrezzi di lavoro.



Alla manifestazione hanno partecipato allievi di diverse scuole di Roma e dell'hinterland, per un totale di 170 allievi, suddivisi in varie squadre

HACKATHON "CLICODE"

Idee per la creazione di soluzioni integrate per migliorare l'esperienza di vendita e di onboarding in Wurth Italia

DEFINIZIONE DI HACKATHON

È l'evento al quale partecipano, a vario titolo, esperti di diversi settori che, per un tempo fissato (in genere una o due giornate), si riuniscono per elaborare proposte in risposta a un problema specifico posto dai promotori della sfida. Lo svolgimento tipico di un hackathon prevede la scelta di un tema o di una sfida, la suddivisione dei partecipanti in squadre, sessione di lavoro, presentazione dei progetti (pitch elevator) e scelta del progetto migliore a giudizio di una giuria.

ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO

Il giorno 28 novembre 2018, dalle 9 alle 19, si svolge l'Hackathon "Clicode" insieme a Wuerth Italia, che coinvolge gruppi di professionisti e studenti, in una maratona di lavoro comune della durata di 8 ore non stop. I partecipanti sono chiamati a elaborare soluzioni tecnologiche attraverso l'IoT, processi di selezione / onboarding di Wuerth innovativi e prodotti virtuali o reali nell'ambito del tema individuato dagli organizzatori. L'ente promotore dell'iniziativa è la Fondazione Mondo Digitale. Ogni team è formato da un massimo di 6 studenti della scuola superiore individuati dalla Fondazione Mondo Digitale. Nel progetto-evento sono coinvolti l'azienda Wuerth, che mette a disposizione un team di mentor e personale aziendale, e lo staff di Fondazione Mondo Digitale che si occupa delle attività organizzative e gestionali per il corretto svolgimento della maratona.

OBIETTIVO

L'evento si pone l'obiettivo di stimolare i giovani talenti a proporre soluzioni, premiando i team che presenteranno prodotti ritenuti più vicini alle richieste del cliente. Le idee elaborate durante le 8 ore possono:

- sviluppare servizi e soluzioni IoT per il sistema dell'esperienza di vendita b2b nella sua accezione più ampia e in particolare correlata alla vendita di prodotti e servizi Wuerth
- Ideare soluzioni innovative per il processo di selezione/onboarding in Wuerth Italia (candidate experience)
- integrare materiale già esistente
- stimolare un più ampio accesso ai prodotti attraverso l'uso delle tecnologie