



HACKREATIVITY, L'HACKATHON DELLA CREATIVITÀ

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?

Hackreativity 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

1

Dove

L'hackathon si svolge 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 sfidano 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)

An initiative of



in collaborazione con





Programma

- 08.30 Accoglienza dei team partecipanti
- 09.00 Saluti di benvenuto
- Mirta Michilli, direttore generale Fondazione Mondo Digitale
 - Stefano Fantacone, presidente Lazio Innova
- 09.15 Come accelerare un progetto creativo
- Cecilia Lalatta Costerbosa, coach della Palestra dell'Innovazione
- Q&A con gli studenti e confronto creativo con i talenti di Lazio Creativo
- 09.45 Avvio dei lavori
- 10.00 Progettazione delle idee
- 17.00 Pitch dei team in gara
- Moderata Cecilia Lalatta Costerbosa, coach della Palestra dell'Innovazione
- 18.30 Conclusione e saluti finali
- Alfonso Molina, direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale
 - Antonella Pizzaleo, responsabile Agenda Digitale e Internet Governance, Regione Lazio

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 Design 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 Raum Zeit Piraten, 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, José 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 svolge il 29 aprile al MAXXI, nello Spazio D. Ai team vincitori vengono consegnati buoni Amazon (700 euro al primo classificato, 500 al secondo e 300 al terzo).