

MUSEI E NUOVE TECNOLOGIE, ALL'AQUILA IL TERZO HACKATHON DEL MAXXI

29 Settembre 2019



L'AQUILA - Ci sarà tempo fino alle ore 12,00 dell'11 ottobre per partecipare all'evento, organizzato dal Museo nazionale delle arti del XXI secolo (Maxxi) per rinnovare di energia creativa i musei.

Trentaquattro ore non stop di incontri, di lavoro, per sviluppare soluzioni innovative per il mondo museale.

La "Museum Booster Hac", giunta alla terza edizione, si terrà quest'anno il 19 e 20 ottobre e la città ospitante sarà L'Aquila, con il patrocinio del Comune.

Mentre si attende di poter di nuovo fruire di palazzo Ardinghelli restituito alla città, e come da accordi ministeriali, sede distaccata del Maxxi, è il museo stesso che mette il suo primo

segno, portando in città un evento che punta allo sviluppo di soluzioni innovative, allo stimolo della creatività, per una sempre più soddisfacente fruizione dell'esperienza museale.

Non è definito il luogo dell'evento, ma il programma è ben dettagliato.

Ci si può iscrivere da soli o in team, entro il termine stabilito.

L'iniziativa è rivolta a sviluppatori, programmatori, designer, maker, esperti di comunicazione e di marketing, copywriter, data analyst, art director, per realizzare idee e servizi che sappiano reinventare e migliorare l'esperienza museale.

Tecnicamente l'evento è un hackathon, neologismo inventato dai due termini inglesi: hacker e marathon. Letteralmente è una maratona di pirati informatici. In realtà il significato è quello, ben più ampio, di una maratona di cervelli.

La sfida ha come tema la gamification. Si potranno sviluppare soluzioni e prototipi in grado di rispondere alle principali sfide dell'intrattenimento digitale applicato al mondo museale e, più in generale culturale, grazie anche al supporto di mentor ed esperti che saranno presenti durante l'evento.

I partecipanti saranno divisi in team, composti da un minimo di 4 a un massimo di 8 persone o da singoli individui che potranno creare il loro gruppo il giorno stesso dell'hackathon in modo autonomo o con il supporto dell'organizzazione.

Ai tre team vincitori andrà un riconoscimento in denaro e per il primo classificato la possibilità di sperimentazione del progetto al Maxxi.

Si inizieranno i lavori alle ore 9,00 del 19 ottobre e la sfida terminerà alle ore 19 del 20 ottobre.

L'intero regolamento è reperibile sulla pagina web del Maxxi nella sezione "Open call".
(b.b.)