



IL PROGETTO

Invenzione di marca iblea
Un software per imparare
le poesie del Leopardi

E' l'invenzione di quattro studenti che hanno vinto la prima edizione di Hack your talent che ha fatto registrare subito un grande successo.

SERVIZIO pag. XV

Un software con realtà aumentata per imparare le poesie di Leopardi

➤ Ragusa: il progetto di 4 studenti ha vinto il primo Hack your talent

➤ Anche la Bapr a supporto dell'iniziativa che ha fatto misurare le idee più geniali

RAGUSA. Un software basato sulla realtà aumentata potrà aiutare gli studenti ad imparare perfino a memoria le poesie di Leopardi ma anche ad acquisire più facilmente tutte le altre nozioni che si incrociano nel proprio percorso di studi. Un apprendimento immersivo attraverso "Metacultura", il software immaginato dal team che ha vinto la prima edizione di "Hack Your Talent", l'hackathon (nome che unisce hacking e marathon) ri-

servato agli studenti del quarto e quinto anno delle scuole superiori della provincia di Ragusa. Nel fine settimana scorso, dal 13 al 15 maggio, su iniziativa delle aziende del polo informatico Ricca IT (che ha ospitato l'evento nei propri locali dell'ex Villa Di pasquale), Sikuel (gruppo Maggioli) ed eVision insieme alla Banca Agricola Popolare di Ragusa, con il patrocinio dell'assessorato comunale alle Politiche Giovanili di Ragusa e main spon-

sor Lenovo, 20 studenti divisi in 5 team, con il supporto di docenti e mentori, hanno lavorato al proprio progetto partendo da zero, passando dall'analisi alla progettazione, allo sviluppo.

Si sono misurati nella gestione di strumenti di pianificazione strategica come la swot analysis, tesa a validare la sostenibilità della startup, hanno simulato applicazioni mobile attraverso tool di prototipazione rapida come

Figma (già usato in aziende come Twitter, Dropbox, Slack), hanno scritto codici per realizzare un sito e-commerce con animazioni create in After Effect. E per cercare fondi hanno strutturato una propria campagna di lending crowdfunding, forma di finanziamento alternativo basato sul prestito tra privati, o ancora hanno creato e distribuito una moneta virtuale in blockchain secondo le logiche della gamification.

Tre le challenge su cui i giovani sono stati chiamati a cimentarsi: evoluzione dei servizi alla città, ecosostenibilità ed energia per migliorare l'ambiente e nuovi scenari per un futuro in chiave innovativa. Sfide finalizzate a generare nuove possibili applicazioni, come illustrato sul portale hackyourtalent.it. Premiato il progetto "Metacultura", il più meritevole in una prospettiva di crowdfunding, realizzato dagli studenti Elio Cerraj, Giuseppe Occhipinti, Rosario Di Quattro e Stefano Vitale. Menzioni speciali per il progetto "E-compost", un'e-commerce dedicato all'ecologia innovativa, e per il progetto "Art at app" che attraverso il mercato online vuole dare nuova vita ad oggetti artistici restaurati o da restaurare, mentre i progetti "Meta-tour" e "Pingu" hanno guardato all'innovazione nel campo dell'accoglienza turistica. Apuntamento alla prossima edizione.

R. R.



I vincitori di Hack your talent



Confronto. I progettisti che si sono cimentati con la prima edizione di Hack your talent e che si sono mossi lungo la direzione dell'innovazione tecnologica per cercare di immaginare il futuro con software dell'ultima generazione.

