

L'hackathon del Rise-Gulliver: 9 ore per incoronare MyEcoWash

Un'app per dire quanto è ecologica la nostra lavatrice. Gioco e studio: la «maratona» piace

Università

Chiara Daffini

BRESCIA. Nove ore per progettare un'app. Non è fantascienza, ma la sfida 4.0 messa in campo dal laboratorio Rise dell'Università degli Studi di Brescia e dalla software house Gulliver. L'occasione è stata l'hackathon «Applichiamoci», tenuto la scorsa settimana in via Orzinuovi 73, sede della società bresciana di progettazione software Gulliver, a conclusione di un ciclo di seminari sull'industria 4.0 organizzato dal laboratorio di ricerca universitario Rise e rivolto agli studenti di Ingegneria.

Nove ore di lavoro di squadra per far convergere le competenze dei singoli in prodotti digitali collettivi destinati a migliorare la qualità della vita.

L'hackathon - letteralmente: «maratona di hacker» - non sono una novità per Gulliver, che negli anni ne ha organizzati diversi per i propri clienti e gli operatori del settore: «La particolarità di questo - precisano Luca Zaninello e Giovanni Tonelli, che insieme all'ad Giuseppe Capoferri hanno accolto l'evento negli uffici della

società - è che si rivolge agli studenti universitari».

E qui entra in gioco il laboratorio di ricerca Rise, costituito da docenti e ricercatori, tra cui Marco Perona, Nicola Sacconi e Andrea Bacchetti, che hanno chiesto il supporto di Gulliver per organizzare l'hackathon «Applichiamoci». «Abbiamo selezionato 13 partecipanti - spiegano Sacconi e Bacchetti -, cioè quelli più intraprendenti e che si sono dimostrati maggiormente interessati ai seminari delle scorse settimane». Ragazze e ragazzi in t-shirt e blue jeans con le idee già chiare in testa.

Ore 9. Si parte. Lo start alle nove di mattina, quando ai partecipanti sono stati presentati i temi su cui avrebbero dovuto lavorare: gestione degli eventi, consuntivazione e monitoraggio produttivo, elettrodomestici (nello specifico, lavatrice) consapevoli. I ragazzi sono stati divisi in tre gruppi, ciascuno affiancato da tre facilitatori: un ricercatore di Rise e due professionisti (grafico e commerciale) di Gulliver. Poi l'estrazione a sorte per assegnare un tema per squadra e, subito dopo, la messa all'opera dei team per sviluppare i progetti.

Il primo gruppo ha ideato AurORA, un'app da utilizzare



Da Gulliver. La società bresciana ha ospitato l'hackathon organizzato dal Rise di Ingegneria

negli stabilimenti produttivi per dichiarare le attività svolte da parte degli operatori a bordo macchina o in magazzino, con un meccanismo di incentivazione basato sulla gamification (gratificazione dall'acquisizione di punti, come nel gioco). La seconda squadra ha invece sviluppato «WEvent», app per organizzare e gestire eventi, che permette di registrarsi, ricevere informazioni e interagire con l'organizzazione e gli altri partecipanti: una sorta di incrocio tra chi crea eventi e li vuole promuovere e chi è alla ricerca di iniziative d'interesse specifico a cui partecipare.

Ma è stato il terzo gruppo, composto dagli studenti Piergiorgio Cucchi, Giorgio Edoar-

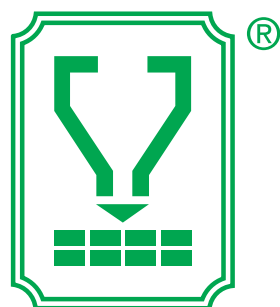
do Greca, Sara Marengi, Riccardo Siciliano e Lorenzo Stringa, a conquistare il primo gradino del podio. Il progetto prende il nome di MyEcoWash ed è un'app che permette di valutare l'incidenza economica e ambientale delle abitudini d'uso della lavatrice. Rispondendo ad alcune semplici domande sulla lavatrice posseduta e sulle abitudini di lavaggio, l'utente ottiene una misura dell'impronta ambientale e una serie di consigli su come ridurre consumi e costi. Ma, oltre a questo, l'app consente di entrare in un contatto con persone disposte a condividere con altri le proprie lavatrici, che vengono geolocalizzate dalla app, sfruttando così al meglio il parco di elettrodomestici esistenti.

I progetti sono stati valutati da una giuria composta da rappresentanti di Rise, Gulliver, del Politecnico di Milano e dell'impresa Mutti, il cui direttore del servizio agricolo Ugo Peruch ha assistito come ospite speciale all'hackathon, mostrando particolare interesse sia per la creatività degli studenti sia per la piattaforma Gulliver.

L'app vincitrice verrà premiata da Gulliver durante il convegno «Verso l'impresa Smart», organizzato da Rise il 14 maggio all'Università degli Studi di Brescia, e verrà utilizzata durante gli UniBs Days (11 e 12 maggio), all'interno dello stand del Dottorato in Ingegneria Meccanica e Industriale. //

Piccole aziende crescono Dopo Brescia Roma e Dubai

BRESCIA. Uno scampolo di Silicon Valley nascosto in uno stabile grigio della periferia sud-occidentale della città. Si chiama Gulliver ed è una società nata a Brescia nel 2000 (oggi presente anche a Roma e Dubai) e specializzata nello sviluppo di app mobile e soluzioni per il web. Un ambiente in pieno stile googliano, con spazi di lavoro aperti e pensati per il team-work, lavagne tappezzate di post-it per Swat e business plan, il laboratorio dove creare "fisicamente" i prodotti dell'iot, l'area svago con il biliardino e, ça va sans dire, un clima di assoluta informalità. I cinquanta dipendenti hanno un'età media 28 anni e gestiscono clienti come Vodafone, Dhl, Danone, Piquadro, TNT, Pepsi, Keys e Bellavista. «Sono orgoglioso di ognuno di loro - commenta l'ad Giuseppe Capoferri -. Hanno talento, creatività, ma soprattutto ci mettono tanto impegno». Gulliver non ha però puntato solo sui ragazzi - la dipendente più giovane ha 24 anni -, ma anche su una cassetta di strumenti digitali ad altissima efficienza: «Abbiamo creato una piattaforma di lavoro che ci consente di sviluppare soluzioni tecnologiche in modo rapido e intuitivo - spiega Capoferri -, in questo modo, partendo dalle analisi dei nostri professionisti e dalle esigenze dei clienti, siamo in grado di creare app e soluzioni web in poche ore».



G. MONDINI S.p.A.
DOSATRICI - CONFEZIONATRICI AUTOMATICHE

Cologne - BS - Via Brescia, 5/7 tel. 030 705600
www.gmondini.com

45 YEARS
BRINGING
VALUE
TO OUR
CUSTOMERS

1972
2017

