



CIRCOLARE N. 96

**ALLA ATTENZIONE DEI DOCENTI
E DEGLI STUDENTI
DELLE CLASSI
QUARTE E QUINTE
SEDE**

OGGETTO: 100100 Challenge Evolution HACKATON

L'evento si svolgerà a Vicenza, nella prestigiosa cornice della Basilica Palladiana, il **26 e 27 novembre prossimi**, e vedrà la partecipazione di programmatori, makers, designer, studenti, marketer e creativi organizzati in squadre che si sfideranno nella realizzazione di soluzioni legate all'**Internet of Things**.

L'obiettivo sarà quello di valorizzare le capacità progettuali e i talenti provenienti da tutta Italia premiando i progetti che saranno in grado di dare un contributo originale nello sviluppo di nuovi prototipi o sistemi tecnologici applicabili ai settori menzionati.

I partecipanti saranno organizzati in team formati da un minimo di due ad un massimo di otto componenti e saranno impegnati in una "maratona" che inizierà indicativamente intorno alle 9.30/10.00 del 26 novembre per proseguire ad oltranza, notte compresa, fino al termine dei lavori il giorno successivo. Ad ogni squadra verranno messe a disposizione delle dotazioni tra cui alcuni kit Arduino e una variegata offerta di sensori. E' possibile comunque partecipare con attrezzature e dotazione proprie senza vincoli.

Il contest rinnoverà la grande attenzione che Confartigianato Vicenza ormai da più di 5 anni riversa sui temi della **mobilità sostenibile**, delle **smart city** e della **manifattura 4.0** e darà l'opportunità alla città di Vicenza di posizionarsi quale capitale dell'innovazione tecnologica attraendo Stakeholder e soggetti di rilievo internazionale (hanno già partecipato agli hackathon* di Confartigianato Vicenza partner del calibro di Google, Amazon, Microsoft, Dainese, Diesel, Roland DG, Cisco System ecc.).

Come istituto partecipante intendiamo formare delle squadre (fino a un massimo di 4), che dovrebbero avere al loro interno studenti provenienti dai diversi indirizzi, tutti uniti insieme per il raggiungimento dell'obiettivo finale. Le competenze richieste sono numerose: serve avere una buona capacità nello sviluppo software, saper collegare ed utilizzare sensori su piattaforme hardware, saper comunicare informazioni a cellulari o siti web, saper disegnare e progettare prototipi da stampare eventualmente in 3D, competenze di problem solving ma anche tanta fantasia ed immaginazione. Tutti i partecipanti dovrebbero possedere un minimo di capacità di programmazione.

Chiunque fosse interessato a partecipare comunichi il suo nominativo ad uno dei seguenti docenti:

prof. Alberto Viggi
prof. Massimo Maran

prof. Tullio Carlassara
prof. Antonio Monizio

Link per approfondire: <http://www.centocento.org/>

Per gli studenti minori di 18 anni sarà necessaria l'autorizzazione/liberatoria dei genitori.

Vicenza, 15 ottobre 2016
Il referente del progetto.
Prof. Alberto

Il Dirigente Scolastico
F.to prof. A. FRIZZO