



UN EVENTO DI CAMERA DI COMMERCIO

Cultura e tecnologia, imparare a metterle in connessione

MANTOVA PromolImpresa – Borsa Merci, azienda speciale della Camera di Commercio di Mantova, promuove l'hackathon "Culturaindigitale: Soluzioni e prototipi per valorizzare il patrimonio culturale mantovano" per mettere in connessione il mondo della cultura e quello della produzione tecnologica. Scopo dell'hackathon, che si inserisce nel progetto "Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l'innovazione e l'occupabilità" sostenuto da Fondazione Cariverona, è l'ideazione, la progettazione e la prototipazione di soluzioni creative/innovative volte a promuovere il territorio mantovano in collaborazione con il sito Unesco "Mantova e Sabbioneta Patri-

monio Mondiale", l'Associazione Distretto Culturale "Le Regge dei Gonzaga" e il Museo Diffuso del Risorgimento.

L'investimento sulle importanti realtà culturali del territorio si lega, come racconta il segretario generale della Camera di commercio **Marco Zanini**, a quanto indicato in premessa dell'ultimo rapporto "Io sono cultura" prodotto da Fondazione **Symbola** e Unioncamere, ossia che la "forza della nostra economia e del made in Italy, in tutti i campi, deve molto alla cultura e alla bellezza". Il collegamento tra il sistema produttivo, a partire dalle imprese creative/culturali e dalle aziende ad alto potenziale di innovazione, permette a chi si occupa di va-

lorizzazione e promozione del patrimonio di sfruttare le potenzialità offerte dai processi di innovazione in atto e al mondo delle imprese di avviare, come sottolinea sempre il rapporto di **Symbola**, logiche cross-over ad alto valore aggiunto.

A lavorare concretamente alla realizzazione dei prototipi, fisici o digitali, saranno sei realtà che si occupano di prototipazione rapida e fabbricazione digitale oppure di programmazione e produzione software.

L'hackathon ha preso il via a inizio novembre con la presentazione dei temi di lavoro ai team partecipanti da parte delle tre realtà culturali coinvolte. Dopo l'avvio della collaborazione, i sei soggetti sele-

zionati sono attualmente all'opera per produrre una prima proposta da sviluppare concretamente in un prototipo. Particolarmente importanti saranno le ricadute che, a partire dalla presentazione dei progetti e dei prototipi prodotti prevista a gennaio 2024, si potranno generare sul territorio e sui giovani coinvolti nelle numerose scuole in rete. Grazie alla presentazione pubblica delle soluzioni e soprattutto alla formalizzazione del filone "Cultura in digitale" come azione di promozione di competenze e di nuove idee, si potranno moltiplicare le occasioni di collaborazione, la replicabilità degli interventi sui vari livelli e, soprattutto, l'impatto dell'hackathon sul territorio.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.



074078