



Kim M. Natoli, Console per la stampa e la cultura

Consolato Generale degli Stati Uniti a Milano

NASA Space Apps 2018 a Vicenza

Buon pomeriggio. Sono Kim Natoli e sono il Console per la Stampa e la Cultura del Consolato Generale degli Stati Uniti a Milano.

Sono felice di unirmi al sindaco di Vicenza Francesco Rucco, al Consigliere delegato per le politiche giovanili Marco Lunardi e al Presidente di Confartigianato Vicenza Agostino Bonomo nell'annunciare la seconda edizione di NASA Space Apps International Challenge, che si terrà a Vicenza il 20 e 21 ottobre. L'organizzazione di questo evento non sarebbe stata possibile senza il supporto e l'impegno di tutti i presenti.

Vorrei ringraziare il Comune di Vicenza ed il sindaco Rucco, che oggi ci ospitano in questa splendida sala e che quest'anno hanno concesso l'uso della Basilica Palladiana per l'hackathon. La Basilica è il simbolo di Vicenza e testimonia l'ingegno e lo spirito d'innovazione del suo prestigioso cittadino, Andrea Palladio.

Grazie a Confartigianato Vicenza, al suo Presidente Agostino Bonomo, e alla squadra di Space Apps, ancora una volta partner eccezionale in questa avventura, impegnato nel supporto ai giovani, alla scienza, alla tecnologia e all'innovazione.

Fin dalla prima edizione del 2012, lo Space Apps della NASA ha rappresentato una grande opportunità per i giovani di tutto il mondo, indipendentemente dalla loro formazione e dal loro livello di preparazione: essere coinvolti direttamente nell'affrontare sfide globali usando creatività e capacità d'innovazione. Space Apps è una competizione che punta sul lavoro di squadra e sulla condivisione della conoscenza, lezioni importanti nel mondo interconnesso di oggi.





I partecipanti lavorano alla diverse challenge utilizzando robotica, data visualization, hardware, e design. Traggono ispirazione gli uni dagli altri ed allo stesso tempo imparano e creano usando storie, il code, il design e soprattutto le loro idee. Mostrano la loro capacità di risoluzione dei problemi e condividono il loro talento con tutto il mondo!

L'anno scorso 25.000 giovani in 187 città di 69 paesi del mondo hanno partecipato a Space Apps e in 48 ore di lavoro hanno prodotto oltre 1.900 soluzioni open source, in risposta alle challenge poste dalla NASA per la creazione di applicazioni che, affrontando necessità globali, generassero soluzioni da applicare alla vita sulla Terra e nello spazio.

Le sfide proposte per questa edizione di Space Apps includono la creazione di applicazioni che aiutino le persone a scoprire come funziona la Terra; la comprensione e l'interpretazione della criosfera della Terra; la capacità di prevedere e monitorare eventi inaspettati e di gestire la ripresa (e forse anche di fare di questi eventi un uso migliore!).

Gli Stati Uniti e l'Italia condividono una lunga storia di collaborazione scientifica e tecnologica e di partnership nel campo dell'esplorazione spaziale. Space Apps rappresenta un ulteriore ed importante aspetto di questa collaborazione.

La Missione Diplomatica degli Stati Uniti in Italia aveva organizzato in passato eventi Space Apps a Roma e Napoli, ma solo lo scorso anno il Consolato di Milano ha scelto Vicenza per organizzare il primo Space Apps nel nord Italia.

Questa collaborazione con il Comune, Confartigianato e la Fondazione Studi Universitari è stata un grande successo con oltre 160 partecipanti, che comprendevano studenti delle scuole locali e ragazzi della scuola americana della Caserma Ederle.

Sull'onda del successo di Vicenza, il Consolato ha deciso di allargare la partecipazione del nord Italia e ha invitato altre tre città a seguire il vostro eccezionale esempio, partecipando all'edizione





di quest'anno con il patrocinio del Consolato degli Stati Uniti. Quest'anno l'hackathon di Vicenza sarà affiancato da quelli di:

- Milano, al Dipartimento di Ingegneria Aerospaziale del Politecnico
- Trieste, in collaborazione con il Centro Internazionale di Fisica Teorica
- Torino, alla terza edizione, organizzata da I3P (l'incubatore del Politecnico di Torino)

Il Consolato contribuirà a ciascun evento con un fondo di 3.000 Euro da destinare a premi in denaro per i primi tre team classificati.

A giudicare dall'entusiasmo che abbiamo visto fin dalle prime fasi dell'organizzazione e della pianificazione, siamo certi che questa edizione di Space Apps a Vicenza e nelle altre città del nord Italia sarà un grande successo e siamo lieti di prendere parte a questa avventura!

Due anni fa, il team primo classificato nell'evento di Roma ha vinto la selezione globale della NASA. Il nostro augurio è che uno dei team di Vicenza sia tra i vincitori globali di quest'anno!

Speriamo quindi che molti giovani decidano di lanciarsi e partecipare all'hackathon per entrare a far parte della grande squadra internazionale di coloro che possono contribuire a costruire e cambiare il mondo!

In bocca al lupo!

Ufficio stampa

Francesca Bettelli

Press Specialist | U.S. Consulate Milan

Via Principe Amedeo 2/10 | 20121 Milan - Italy

Tel: +39 02 29035 404 | Cell: +39 335 8468030

