

IT's No Time To Travel.
IT's Time To TimeTravel!

download
INNOVATION
Learn. Share. Play.
download-event.io

IL RESOCONTO promosso da

**Download Innovation supera ogni record:
in 10 giorni oltre 6mila utenti e 40mila
pagine visitate**

Si è concluso il 24 settembre Download Innovation 2021. Learn. Share. Play



di Redazione

29 Settembre 2021 - 7:00



La quarta edizione di [Download Innovation](#) appuntamento annuale con l'innovazione tecnologica organizzato da Sorint.Lab - dal 14 al 24 settembre - si è reinventata ed è diventata un gioco-evento online.

"I numeri hanno battuto ogni record, questa quarta edizione è stata davvero un successo: 10 giornate con più di 60 sessioni tecniche di alto livello, più di 6000 utenti hanno esplorato la piattaforma, più di 40.000 le pagine visitate, più di 4.000 gli accessi alle Tech session di cui 1.143 partecipanti" dichiara soddisfatto Luca Pedrazzini direttore generale di

Sorin.lab.

L'evento ormai non è più seguito solo dall'Italia (3.000 accessi), ma anche dagli Stati Uniti (900 accessi), dall'Inghilterra (250 accessi) e da altre nazioni (1.900 accessi).

L'anima Tecnologica dell'evento è rimasta invariata: sono stati quindi 10 giorni di studio, condivisione, progetti, ispirazioni, scoperte e creatività attorno alle ultime tendenze IT e al tema Innovazione.

Durante il SORINT.day- convention aziendale tenutasi il 25/09 – sono stati proclamati i vincitori dei vari contest e sfide.

Lo **School Contest** Premio GF Marilli, in memoria del fondatore di Sorint.lab, ha visto coinvolti decine di ragazzi, con più di 20 progetti provenienti da scuole di tutta Italia. I vincitori sono stati:

Per la categoria "Miglior progetto classi III/IV"

1 SHADE – eletto vincitore anche dalla giuria popolare

2 ATENA

3 STRAWBERRY SUITE

Per la categoria "Miglior progetto classi V"

1 SELF DRIVING CAR

2 PARK+

3 PGCOVAPI

La **maratona Hackathon**, anche quest'anno di 48 h, ha invece coinvolto quasi 20 persone organizzate in 8 squadre tra sviluppatori, esperti di UI e UX, grafici, designers, creativi ed analisti che si sono sfidati per dare forma alle loro idee innovative, applicate al tema del viaggio: l'obiettivo era un progetto per semplificare e migliorare il modo di viaggiare, che aiutasse ad affrontare le sfide organizzative di un viaggio tenendo anche conto di eventuali repentini cambiamenti che possono avvenire durante il viaggio.

I team vincitori sono stati:

Gli Hackatomici per la categoria "Progetto meglio implementato e realizzato": per aver realizzato un'applicazione completa e utilizzabile dal back-end al front-end all'interfaccia grafica. La realizzazione è un ottimo prototipo che si presta ad una rapida evoluzione per renderlo commerciabile. Hanno inoltre presentato il progetto in modo chiaro e accattivante.

I T-Reds per la categoria " Progetto più originale e innovativo" per aver immaginato un mobilità nuova che permette di ridurre le auto in circolazione, il traffico e l'inquinamento favorendo lo sharing nei limiti consentiti dalle normative Covid utilizzando tecnologie che permettono l'ottimizzazione dei percorsi e l'incrocio di disponibilità dei driver e di domanda dei viaggiatori.

Ma quest'anno anche la parte ludica ha avuto molto spazio ed è stata molto apprezzata: sono stati quasi 50 i giocatori che si sono sfidati nelle diverse competizioni.

Tre gli appuntamenti dedicati agli appassionati di **e-sports, enigmi e sfide**: il gioco-evento basato sul viaggio nel tempo, il torneo di Call of Duty che ha avuto come vincitori al primo posto la squadra dei Virtualescion, al secondo posto la squadra dei PAMPALIONI e al terzo la squadra Toma paga l'ICE ed il gioco Command line heroes primo classificato Davide Chinni.

Un **ringraziamento** va a tutti coloro che hanno reso possibile la realizzazione di questa edizione: innanzitutto alle persone di Sorint.lab, ai co-organizzatori quindi il Comune di Bergamo e Bergamo Smart City, alle eccellenze del territorio Confindustria Bergamo, Hoval srl e FAE Technology, all'Università degli Studi di Milano - Dipartimento di Informatica, all'Università degli Studi Milano-Bicocca e al partner tecnologico Red Hat.

"Grazie questo evento è diventato più grande di quanto ci si potesse aspettare" conclude Chiara Marilli People Development Responsible presso Sorint.LAB.



Più informazioni

Download Innovation

Continua con **Facebook**

COMMENTA

Accedi o registrati per commentare questo articolo.

Il contenuto di questo commento esprime il pensiero dell'autore e non rappresenta la linea editoriale di BergamoNews, che rimane autonoma e indipendente. I messaggi inclusi nei commenti non sono testi giornalistici, ma post inviati dai singoli lettori che possono essere automaticamente pubblicati senza filtro preventivo. I commenti che includano uno o più link a siti esterni verranno rimossi in automatico dal sistema.