

**Maker Faire  
Le invenzioni  
digitali  
protagoniste  
alla Sapienza**

Arnaldi all'interno

# Maker Faire: quei talenti verso il futuro

►Dal 16 al 18 ottobre alla Sapienza torna la più grande fiera europea dell'innovazione. Protagonisti inventori e creativi e oltre 700 progetti in esposizione provenienti da 65 Paesi

## LA KERMESSA

Circa 100mila metri quadrati di "villaggio", quindicimila di spazi espositivi, 300 metri quadri - e 22 metri di altezza - di voliera per droni, più di 600 stand, 65 Paesi rappresentati e, soprattutto, oltre 700 invenzioni, le migliori selezionate tra 1300 progetti giunti da tutto il mondo. Sarà una vera e propria cittadella dell'innovazione, tra formazione e impresa, quella che dal 16 al 18 ottobre, per la terza edizione europea della Maker Faire - la più grande al mondo insieme a quelle di San Francisco e New York - promossa da Camera di Commercio e organizzata da Asset Camera, animerà e trasformerà ambienti e programmazione dell'università La Sapienza. «Vogliamo essere la sede in cui non solo c'è il sapere e il saper fare ma in cui si progetta il futuro partendo dai giovani», ha spiegato il rettore, Eugenio Gaudio. «Questo evento è una bellissima sfida per allargare gli orizzonti della città», ha commentato il governatore del Lazio, Nicola Zingaretti, che poi ha promesso: «Presto all'interno dei laboratori del Lazio di tecnologia porteremo una stampante 3D». «L'impostazione del mondo imprenditoriale sta cambiando, anche a Roma, e in questo Maker Faire ha un grande ruolo», ha detto Marta Leonori, assessore comunale al Commercio. Sotto i riflettori della kermesse, il futuro, da costruire a colpi di fantasia, intuito e talento. Più ancora, scambio e condivisione. La Fiera nasce, infatti, come momento di incontro ed esposizione, non gara ma momento di confronto, per mettere a sistema conoscenze e competenze, creando opportunità di crescita e, magari, lavoro. Anzi,

lavori. Se la parola d'ordine è, infatti, innovazione, le sue declinazioni possono essere infinite e toccano praticamente ogni campo, mestiere e professione.

## MODA E DESIGN

Largo dunque a moda e design, con abiti musicali e gioielli stampati in 3d, ma pure all'ecologia, tra biciclette intelligenti e cestini capaci di gestire la raccolta differenziata, senza dimenticare le arti - Maker Music, area realizzata con Sugarmusic, accoglierà nuovi strumenti musicali, sperimentazioni e live - formazione e informazione, con la lampada che insegna le lingue e lo specchio interattivo per news e social media. Grande attenzione sarà dedicata pure alla tradizione ripensata, tra agricoltura e food, dal robot che fa cocktail alla stampa di crepes in 3d, dal tappo che traccia la conservazione del cibo al kit per fare l'aceto, fino a orti verticali e colture idropoiche. Ricco il programma che attirerà alcuni dei più interessanti innovatori della scena internazionale già prima dell'apertura ufficiale della fiera, in una sorta di countdown all'evento.

## LA MOSTRA

Il 25 settembre, in coincidenza con la Notte dei ricercatori e per l'anno internazionale della Luce, nella cripta dell'ateneo si inaugurerà la mostra "La scienza illumina". Il 9 e 10 ottobre l'appuntamento sarà al Macro per The Big Hack, maratona di sviluppatori che si confronteranno con l'"internet of things" applicata alle tematiche indicate da Eni - sicurezza sul lavoro, mobilità e open data - anche per nuove app da progettare in vista del Giubileo. A essere oggetto di riflessione sarà la stessa città, al

centro del convegno "Made in Rome, how to remake the eternal city", il 15 ottobre ai Mercati di Traiano. A salire sul palco startupper, maker e inventori romani, che potranno candidarsi fino al 30 settembre sul sito della fiera, [www.makerfairerome.eu](http://www.makerfairerome.eu).

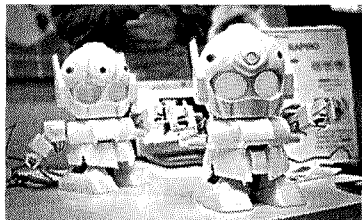
## AREA KIDS

Al domani si guarderà pure per nell'area Kids, per ragazzi da 5 a 16 anni, una vera "palestra" di techno-creatività, che venerdì mattina ospiterà lo speciale evento Start Coding, il più grande mai realizzato per ragazzi in Europa che vedrà 2500 giovani e giovanissimi muovere i primi passi nel coding. Testimonial della Maker Faire, Walkman, robot dell'Istituto italiano di Tecnologia di Genova, che ha debuttato alla Darpa Robotics Challenge.

Valeria Arnaldi

© RIPRODUZIONE RISERVATA

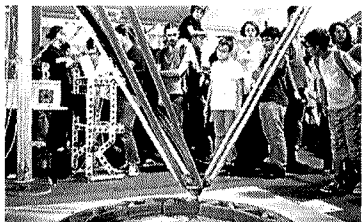
## Le idee



NEI LABORATORI  
MUSICA, DESIGN  
E ANCHE ECOLOGIA  
IL RETTORE GAUDIO:  
«PROGETTARE IL FUTURO  
PARTENDO DAI GIOVANI»

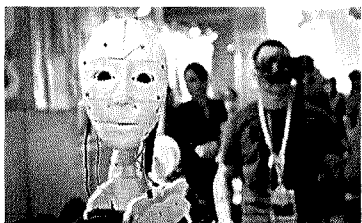
## Robot

Robotica sotto i riflettori con nuove creazioni e prototipi interattivi.



## Sculture

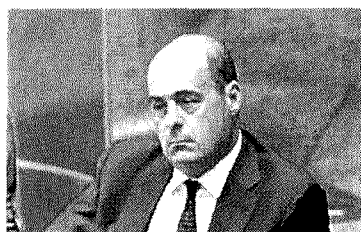
Macchine di sculture intelligenti, maxi stampante tridimensionale.



## Automi 2.0

Evoluzione dei tradizionali automi applicati all'assistenza e al corpo umano.

## La frase



«UNA BELLISSIMA  
SFIDA DA SOSTENERE  
PER ALLARGARE  
GLI ORIZZONTI  
DELLA CITTÀ»

Nicola Zingaretti



Un giovane inventore al lavoro durante il Maker Faire