

Il campus

Academy, il diktat di Apple «Niente computer da soli state insieme al Campus»

Il programma: creare un App ogni tre mesi



Off limits
 Nelle aree dei corsi l'accesso è permesso solamente con un badge



I team
 «Discussant» e gruppi le lezioni si aprono agli spazi Inglese unica lingua

Riservatezza totale sui corsi ogni ammesso ha firmato un accordo con Cupertino

Mariagiovanna Capone

Neanche al Pentagono c'è un clima così impenetrabile. Eppure a vederli tra la caffetteria e i giardini del Polo tecnologico di San Giovanni a Teduccio, i 100 corsisti dell'iOS Developer Academy sembrano degli studenti uguali a tutti gli altri. Confusi tra le matricole del corso di ingegneria, li riconosci perché ormai in queste due settimane hanno già formato dei gruppi di lavoro e non si separano mai dai loro «Apple device» ricevuti in comodato d'uso per nove mesi nel kit di benvenuto (un iPhone 6S e un MacBook pro da 15 pollici).

Prendono appunti, parlano, si confrontano, dibattono. Davanti a una pizza o ad un vassoio di dolci domenicali trascorrono molto più che le quattro-cinque ore di lezione. Insieme agli oggetti di lavoro con cui creano e provano le app che dovranno realizzare in team e presentare ogni tre mesi (per un totale di tre) i diretti interessati hanno firmato un accordo di riservatezza: nulla di ciò che accade all'interno delle aule potrà essere descritto, fotografato o documentato in qualsiasi modo. L'imprinting made in Cupertino è tutto sintetizzato in questo punto, alla base della filosofia della Apple tanto cara a Steve Jobs che la creò per primo e raccolta con uguale coerenza dall'attuale CEO Tim Cook. Però alla fin fine ci sono un centinaio di ragazzi, entusiasti di essere entrati nella scuola più ambita d'Europa e che stanno vivendo un momento indimenticabile. Quindi, inevitabilmente, qualcosa trape-

la. Qualcuno anonimamente parla dell'esperienza alla iOS Developer Academy sui forum di settore dedicati al mondo Apple e alla programmazione.

Tutti, studenti e docenti, hanno il badge per accedere all'area dedicata all'Academy posta al secondo piano dell'edificio di vetro e acciaio nel Campus realizzato dallo studio di architettura giapponese Ishimoto. Le aule sono attrezzate con schermi a 84 pollici 4K di risoluzione ovvero ultra Hd. Ogni tavolo rotondo ospita tre studenti, che hanno lavagne utili per abbozzare qualsiasi appunto, idea, disegno, formula che può essere poi proiettato sullo schermo gigante e quindi visibile a tutti. I docenti possono decidere di mettere in visione ora un gruppo di lavoro ora l'altro, per rendere partecipi tutti dei progressi o anche degli errori di un altro gruppo. Lingua ufficiale è l'inglese. Non esistono cattedre e addio alle lezioni frontali dove gli studenti sono passivi. La didattica è Challenge Based Learning ovvero un approccio multidisciplinare ideato da Apple che incoraggia gli studenti a sfruttare la tecnologia che usano nella vita quotidiana per risolvere i problemi del mondo reale. Il CBL è collaborativo e stimola a sviluppare una profonda conoscenza di un argomento, identifica-

re e risolvere i problemi, agire e condividere esperienze.

Tra i ragazzi l'ambiente di lavoro è considerato fantastico. Si sono formati già dei gruppi di lavoro spontanei, basati sull'approccio immediato e il fattore simpatia. Per ora i docenti lasciano che si proceda in questo modo, soprattutto per suscitare l'interesse del lavoro in team, cosa alcune volte mal digerita dai geek, i geni del computer, che nell'immaginario collettivo lavorano da soli nei garage, con un vecchio processore da trasformare. La personalità forte di alcuni ragazzi campani e pugliesi (non faremo nomi per non indurli a violare l'accordo di riservatezza firmato) ha reso le cose piuttosto facili e l'amalgama si è ormai creata. Cosa verrà fuori nella fase successiva, dal sesto mese in poi, lo sanno soltanto i docenti, che dovranno costruire dei gruppi di lavoro ben equilibrati tra programmatori, designer e creativi. Dopo le ore di lezione in aula, ai ragazzi è suggerito di proseguire gli approfondimenti non singolarmente a casa ma lì, sempre negli spazi del Campus di San Giovanni, non attaccarsi al computer isolandosi da tutti e dal mondo, ma lavorare insieme, guardare il mondo intorno a sé.

Nei primi giorni sono state dedicate delle ore extra per raccontarsi, esprimere le proprie passioni, idee, traguardi e obiettivi da raggiungere. Farsi conoscere insomma. Qualcuno ha rinunciato, mentre altri sono stati rispescati e non nascondono la sorpresa. Dal lunedì al venerdì si va all'Academy (50 seguono i corsi di mattina e altri 50 al pomeriggio), ma ci sono gruppi che si vedono anche al sabato e alla domenica

per lavorare ai progetti di gruppo o ripetere le lezioni. Qualche scatto da casa (dove si lavora ancora in gruppo) o nei giardini del Campus, sempre per via della rigida politica di privacy voluta dalla società di Cupertino. A eccezione fatta di una breve ri-

presa per festeggiare il compleanno di uno dei corsisti, proprio a ridosso del via alle lezioni.

Cosa studieranno? Per metà corso molta teoria, soprattutto per migliorare le conoscenze e capacità di programmare in Swift, il linguaggio di programmazione tipico dei sistemi Apple. Poi nell'altra metà del corso svilupperanno App. Ma fondamentalmente, prima di arrivare alla App, do-

vanno elaborare la "big idea" (la grande domanda), che deve avere rilevanza globale e favorire una profonda conoscenza dei contenuti multidisciplinari. Qualche big idea? La sostenibilità delle risorse naturali come l'acqua, il cibo, l'energia e l'aria, i cambiamenti climatici e i suoi effetti sul pianeta, la salute pubblica, temi economici. Secondo il team di Cupertino, a Napoli di "big idea" ne arriveranno davvero tante.

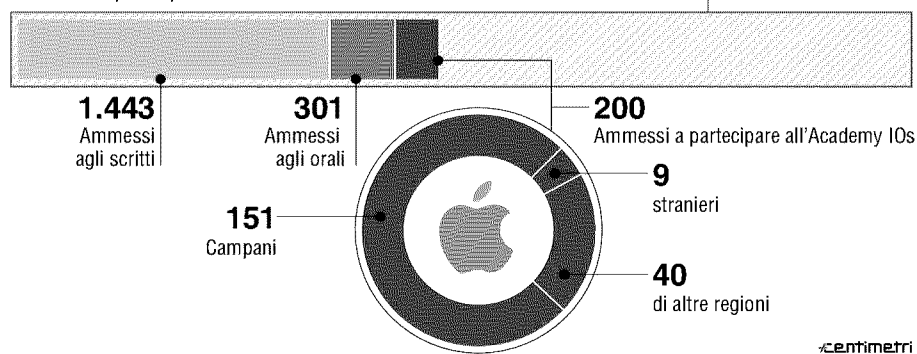
© RIPRODUZIONE RISERVATA



I numeri dell'Academy

4.174

Domande di partecipazione



centimetri



La didattica

Stop a lezioni frontali

Ogni tavolo rotondo ospita tre studenti che hanno lavagne per appuntare idee o progetti visibili poi a utti su schermi 84 pollici ultra HD

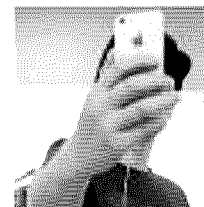
La scheda

Mille studenti in tre anni, l'università dell'App

La iOS Developer Academy ha sede al secondo piano del Polo tecnologico dell'Università degli Studi Federico II a San Giovanni a Teduccio. In tre anni formerà 1.000 studenti, di cui i primi 100 hanno iniziato i corsi lunedì 10 ottobre, e altri 100 a gennaio. Ogni sessione durerà 9 mesi. Tra

gli studenti selezionati 151 sono campani, 40 arrivano da fuori regione, 17 donne, 9 gli stranieri che si piazzano tra i primi cento, di provenienze diverse tra cui Olanda, Madagascar, Moldavia, Lettonia, Brasile, Filippine e Turchia. I docenti sono 16 (uno in più rispetto al bando iniziale perché in due utilizzeranno forme di

collaborazione part-time), di cui la più giovane è una brasiliana (l'unica straniera) di 23 anni che si è formata nella Academy gemella di Rio de Janeiro. Per alcune settimane i docenti hanno seguito intensi corsi di formazione per impostare la didattica secondo la metodologia richiesta direttamente da Apple.



Il percorso

Obiettivo App

Prima di sviluppare App, i corsisti dovranno produrre in team una big idea sulla sostenibilità delle risorse naturali e sui cambiamenti climatici

Gli ammessi

Altri cento in classe

a gennaio

La graduatoria degli ammessi all'Academy

conta complessivamente duecento studenti, che sono stati divisi

in due gruppi. I primi cento hanno iniziato i corsi il 6 ottobre, gli altri cento corsisti devono

invece aspettare il mese di gennaio. Tra tutti gli ammessi,

i primi dieci, i «migliori» delle selezioni, hanno avuto accesso alle borse di studio da

ottocento euro al mese messe a disposizione direttamente dalla Apple.