



POLITECNICO
MILANO 1863

Sport and Wellness Hackathon

Al Politecnico di Milano un vero e proprio bootcamp per preparare gli studenti a sfidarsi in un hackathon tecnologico di due giorni

Milano, 27 novembre 2017 - 48 ore no-stop, 125 studenti, 5 mesi di intensi allenamenti, prove e selezioni.

Questi alcuni dei numeri dello *Sport and Wellness Hackathon*, organizzato da **NECSTLab**, laboratorio del Dipartimento di Elettronica, Informazione e Bioingegneria del Politecnico di Milano.

L'hackathon, in programma il 3-4 marzo 2018, coinvolgerà fin **da oggi** decine di studenti di diversi corsi di Ingegneria del Politecnico di Milano: Informatici, Biomedici, Elettronici, Automatici, Telecom ed Elettrici. Chi si iscriverà con l'intento di partecipare a questa gara verrà inserito in un **programma speciale di formazione** per apprendere tecniche (hardware e software) da utilizzare durante l'evento ma anche per imparare a organizzare e gestire un progetto, sviluppare il planning e presentare le proprie idee in modo efficace e con i supporti più idonei al target di riferimento e alle tempistiche a disposizione.

*"Al NECSTLab - spiega il professor **Marco Santambrogio**, responsabile del laboratorio - abbiamo sempre creduto nella necessità di investire sulla formazione dei ragazzi a 360°, nell'ottica di creare una costruttiva cross-fertilizzazione tra **didattica e ricerca**. E proprio in progetti particolari come gli hackathon, gli studenti hanno modo di partecipare attivamente alla ricerca, sentendosi così parte di un mondo che spesso gravita intorno a loro, ma non li vede protagonisti. Viceversa, abbiamo avuto modo di testare che da questo tipo di approccio, sia la didattica che la ricerca stessa traggono grandissimi benefici soprattutto a livello di creatività e brainstorming".*

A fine training, i partecipanti del bootcamp verranno selezionati e opportunamente divisi in **25 team**, che si sfideranno nella maratona di inizio marzo secondo due macro-aree:

- 1. infrastrutture per la raccolta e l'analisi dei dati da dispositivi indossabili**
- 2. ideazione e progettazione di un dispositivo per la raccolta di dati legati al wellness e al fitness**

Dopo il weekend dell'hackathon, verranno selezionati **5 progetti finalisti**, che a **maggio 2018 saranno presentati nel quartier generale di un'importante società sportiva.**

L'evento è organizzato in partnership con Iterpro, startup italiana che sviluppa software innovativi in grado di aiutare i club di calcio a prendere le decisioni più rapidamente.

Per registrarsi:

<https://goo.gl/C2Zeqp>