



ROME

**Maker Faire**

THE EUROPEAN EDITION

**COMUNICATO STAMPA*****“Maker Faire Rome – The European Edition” – Quarta edizione  
14 -16 ottobre - Fiera di Roma******Oltre 100mila metri quadrati  
per il più grande evento europeo sull'innovazione***

*Roma, 20 settembre 2016 – Torna l'appuntamento con “Maker Faire Rome – The European Edition”, dal 14 al 16 ottobre 2016 alla Fiera di Roma, con 6 padiglioni. 100mila mq totali per oltre 55mila mq di superficie espositiva coperta: quasi il triplo rispetto al 2015. Tra le centinaia di progetti sorprendenti, alcune anticipazioni assolute come: i primi “Wakeskate” magnetici al mondo; We-Lab, il laboratorio di analisi portatile; Ortuino, l'orto domestico intelligente a misura di bambino; il ristorante del Futuro e, tra le novità più importanti di questa edizione, il R.O.M.E. PRIZE da 100mila euro (lordi).*

**Maker Faire Rome – The European Edition** è promossa dalla Camera di Commercio di Roma e organizzata dalla sua Azienda speciale Innova Camera. Un evento di portata internazionale che fa convergere sulla Capitale il meglio dell'innovazione da tutto il mondo. **Settecento i progetti esposti**, selezionati tra i **1.500** raccolti grazie alle diverse Call.

In programma anche **centinaia** tra **conferenze, seminari e workshop formativi** su temi cruciali e attualissimi come la domotica, droni e robotica, stampa 3D, industria 4.0, IoT – *Internet* delle cose, credito, tecnologia applicata ai mezzi di trasporto, cucina e musica. La Maker Faire Rome propone anche una serie di *demo-workshop*, ovvero corsi dimostrativi sull'applicazione della fabbricazione digitale per le attività artigianali. L'obiettivo è quello di indurre gli artigiani a intraprendere percorsi di innovazione, sia di processo che di prodotto, sfruttando le opportunità di crescita derivanti dalle nuove tecnologie digitali. Nello specifico, verranno illustrate le nuove metodologie digitali per la lavorazione dei materiali (metalli e leghe, legno e oreficeria) e la loro integrazione con le tecniche tradizionali proprie del lavoro artigiano.

Per i visitatori Maker Faire Rome è l'unica occasione di interagire – in anteprima – con le innovazioni che cambieranno in meglio la nostra vita mentre per *maker*, imprenditori (o aspiranti tali) e artigiani digitali è il momento per confrontarsi con realtà internazionali affermate, che hanno scelto l'evento come piattaforma di lancio per i loro prodotti e le loro innovazioni.

Grande spazio anche ai giovanissimi: ben **8mila mq** dedicati ai bambini e ragazzi dai 4 ai 15 anni con i **laboratori** organizzati nell'apposita **Area Kids**.

## **UNA NUOVA VISIONE DEL FUTURO CON I PROGETTI DI MAKER, ARTIGIANI, SCUOLE, UNIVERSITÀ E ARTISTI**

La Maker Faire Rome è la celebrazione dell'impegno di chi "ci prova" in tutti i campi, con la convinzione che l'innovazione è, prima di tutto, un grande sforzo collettivo di sperimentazione e di costruzione del futuro. La manifestazione vuole dare visibilità all'energia di chi intraprende, grazie alla sua creatività, un proprio percorso imprenditoriale e che vuole condividere il risultato dei propri sforzi.

**I curatori della manifestazione sono, ormai da 4 anni, Massimo Banzi, co-founder di Arduino e Riccardo Luna - Digital Champion Italiano -** con l'ausilio di **Alessandro Ranellucci**, coordinatore esecutivo dei contenuti e un *team* di coordinatori di area: **Stefano Micelli**, autore di "Futuro Artigiano" e Professore della Ca' Foscari di Venezia con **Luca De Pietro**, docente di Innovazione digitale all'Università di Padova, per il New Manufacturing, **Fabio D'Agnano** direttore del Master in Architettura Digitale dell'Università IUAV di Venezia per Scuole, Centri di Ricerca e Università, **Paolo Mirabelli** per l'Area Droni, **Sara Roversi, co-founder** di You Can Group e Future Food Institute per l'Area Food e **Chiara Russo, co-founder** di Codemotion, per l'Area Kids.

La città di Roma si conferma, per il quarto anno consecutivo, come centro propulsivo, a livello europeo, di nuove idee, contenuti e modelli economici: oltre **400 i progetti selezionati** tra gli oltre 1.200 presentati alla sola **Call for Makers** da **oltre 65 Paesi** fra i quali Germania, Spagna e Grecia ma anche Regno Unito, Turchia, Cina e Stati Uniti, Singapore, Emirati Arabi, Taiwan.

Alla Maker Faire Rome si può "toccare con mano" come il lavoro e la forza delle idee siano capaci di generare nuovi modelli produttivi fondati su varietà e personalizzazione dei prodotti. Un esempio concreto sono i 50 progetti provenienti della **Call for New Manufacturing** che uniscono saperi artigianali e nuove tecnologie proprie del nostro tessuto manifatturiero più all'avanguardia.

### **I centri della conoscenza alla Maker Faire Rome: scuole, università e centri di ricerca**

Le nuove generazioni guardano al futuro attraverso la Maker Faire Rome. Lo conferma la grande partecipazione di **Università, Centri di ricerca e scuole** attraverso le relative Call.

In un'apposita area dedicata della Fiera sono presenti, assieme al **CNR**, tutte le università pubbliche romane (Sapienza, Roma Tre, Tor Vergata) e le più importanti università italiane (i Politecnici di Milano e di Torino, gli Atenei di Firenze, Napoli, Siena e Trento, solo per citarne alcuni) e anche l'**Università di Pechino** e l'**Università di Coburgo**. Un totale di **40 tra Università e Centri di ricerca italiani e stranieri**.

**56 le scuole** selezionate per esporre alla Maker Faire Rome (40 istituti secondari e ITS italiani e 15 provenienti dai Paesi UE), quasi il doppio rispetto al 2015. Le scuole sono state scelte tra le 186 candidate che hanno partecipato con ben **285 progetti** alla **Call for Schools**, realizzata in collaborazione con il Miur.

### **Big Bang Projects**

Quest'anno è stata lanciata, per la prima volta, la "**Call for Big Bang Projects**" rivolta a *maker*, artisti e visionari con l'intento di costruire la manifestazione, oltre che nei contenuti, anche nelle sue attrazioni più importanti. Su **oltre 100** progetti pervenuti – dall'Italia e dall'estero – ne sono stati selezionati 15 in grado d'incantare i visitatori come: **la parete interattiva di 10 metri che reagisce al tocco; una pista di 200 mq per i gokart integrati con la Realtà Virtuale**, rivolta a un pubblico

di giovanissimi; **una caccia al tesoro per risolvere un delitto con la tecnologia dell'IoT - Internet delle cose.**

## PROGRAMMA E CONTENUTI

Si inizia la mattina di venerdì 14 ottobre con l'**Educational Day** e l'**Opening Conference**. A oggi, per l'**Educational Day**, la mattinata gratuita dedicata alle scolaresche dalle 9 alle 13, si sono già registrati – da tutt'Italia – **oltre 15mila studenti** di scuole elementari, medie e superiori. **Si prosegue, dalle 10,30 anche in live streaming, con l'Opening Conference – The Future of Everything.** Il pomeriggio, dalle 14, "Maker Faire Rome – The European Edition" si apre al grande pubblico fino a domenica 16 ottobre. Da segnalare, sabato 15 ottobre, la cerimonia di premiazione del **R.O.M.E. Prize**, il premio da 100mila euro lordi che andrà al miglior progetto *maker* europeo con il più alto impatto sociale. Il **R.O.M.E. Prize** è una novità assoluta, tra le Maker Faire, a livello mondiale.

### **I temi della Maker Faire Rome – The European Edition 2016**

Stampa 3D, IoT – *Internet delle cose*, *Education*, *Digital Fabrication*, *Innovazione Open Source*, *Robot*, *New Manufacturing*, *Wellness & Healthcare*: ecco alcuni dei temi offerti dall'evento.

Per un'esperienza di visita soddisfacente, ogni padiglione è stato pensato con un *leitmotiv*:

**Move**: dedicato ai droni volanti, acquatici e terrestri, ma anche ai mezzi di trasporto dalle biciclette alle soluzioni innovative per la mobilità urbana, e poi i *robot* e in generale la tecnologia animata; ospita due grandi voliere e una vasca d'acqua.

**Life**: dedicato alla vita in tutte le sue forme, da quella umana con decine di progetti dedicati alla salute, alla qualità della vita e alla disabilità, a quella animale fino a quella vegetale con una vasta area di progetti di agricoltura e giardinaggio; infine una importante zona dedicata all'alimentazione.

**Interaction**: dedicato all'elettronica, alla domotica, ai giochi, alle invenzioni interattive, ma anche a scienza, *wearable*, arte e musica

**Fabrication**: dedicato al futuro della manifattura, con artigiani innovativi, bracci robotici per l'industria, stampanti 3D, macchinari di *digital fabrication*, progetti di riciclo e riuso.

**Young makers**: dedicato alle scuole e ai *maker under 20*; contiene inoltre tutte le attività *kids*, ovvero decine di *workshop* rivolti ai più piccoli.

**Universities**: le università italiane e internazionali che portano i progetti di ricerca e quelli dei propri studenti.

In programma, inoltre, decine di *workshop*, conferenze ed esibizioni – alcune in anteprima assoluta – in grado di soddisfare la voglia di innovazione e divertimento dei curiosi di tutte le età.

### **AREA KIDS**

L'attesissima **AREA KIDS** di ben 8mila mq coinvolgerà bambini e ragazzi dai 4 ai 15 anni in un denso programma di attività interattive: laboratori tecnologici, *tour* guidati e isole didattiche dedicate a: elettronica, *making*, robotica e *coding*. Nel corso dei tre giorni, si alterneranno anche dimostrazioni e spettacoli scientifici. Inoltre, saranno attivi veri e propri FabLab4kids, nei quali i

piccoli apprendisti *maker* potranno trasformare le loro idee in prototipi funzionanti come: realizzare un braccio bionico, far funzionare un sensore, inventare il proprio gioco da tavolo, programmare un videogame ma anche divertirsi con il cibo grazie a 10 *kids lab* interamente dedicati al *food*. Nel padiglione kids ci sarà anche il gioco interattivo di Ferrovie dello Stato Italiane “Sfreccia 1000” lo *smart game* ideato per avvicinare i giovani ai temi della sostenibilità ambientale, ma anche alta velocità, tecnologie e sicurezza del Frecciarossa 1000, il nuovo convoglio di Trenitalia progettato e costruito per toccare la velocità massima di 400 km/h e quella commerciale di 360 km/h. In ogni angolo del padiglione Kids i ragazzi saranno protagonisti del cambiamento e creatori di innovazione.

### **THE HOUSE OF DRONES**

L'area, dedicata a tutte le novità del mondo dei droni, quest'anno raddoppia con ben due voliere che consentiranno lo svolgimento simultaneo di diverse attività. Nella più grande, **ben 800 mq al chiuso e tra le voliere più grandi al mondo**, l'associazione di piloti di droni da corsa “**FPV Racing Club**” svolgerà dimostrazioni di volo acrobatico con droni autoprodotti e pilotati con l'ausilio di occhiali per l'FPV (Front Person View) che consentono di guardare ciò che la telecamera a bordo del drone stesso inquadra. Nella voliera grande sarà presente il gruppo di **Facebook** più grande d'Italia: (9.200 iscritti) che presenterà esibizioni e coreografie, tentando anche il *record* mondiale di 32 particolari droni fermi in aria contemporaneamente. La voliera più piccola, invece, sarà dedicata al **battesimo del volo**. Anche il pubblico potrà far volare i propri droni. Gli appassionati, inoltre, potranno assistere a mini - conferenze con professionisti del settore in ambito legale, sicurezza e utilizzo professionale.

### **NEW MANUFACTURING/ARTIGIANI DIGITALI**

Abbiamo spesso la sensazione che le grandi trasformazioni legate a Industria 4.0 siano l'esito degli sforzi di poche grandi imprese *high tech*. In realtà – come spesso afferma Stefano Micelli - molte delle tecnologie della nuova manifattura sono oggi al centro di una sperimentazione promossa da una fitta rete di innovatori che stanno promuovendo dal basso una trasformazione del modo di produrre e di fare impresa. Ciò che rende interessanti molti casi selezionati nell'ambito della MFR16 è che questa sperimentazione *bottom up* si salda a una cultura del progetto e a un saper fare di matrice artigianale. Il risultato è un percorso di innovazione che rilancia un modo di fare impresa incentrato sulla produzione di varietà e sul potenziale di personalizzazione offerto dalle nuove tecnologie. La sezione dedicata alla New Manufacturing, realizzata con la collaborazione delle associazioni di categoria Cna e Confartigianato, propone una serie di aziende già oggi avviate su questo percorso, in grado di stupire non solo per la propria creatività ma anche per la capacità di rispondere al mercato.

### **AREA FOOD**

**Maker Faire Rome** offrirà al pubblico eventi, conferenze, laboratori e *workshop* tutti dedicati al mondo del cibo. Ci sarà anche “**OffiCucina**”, spazio ibrido tra una cucina e un'officina, in cui saranno organizzati *showcase* a ciclo continuo con il coinvolgimento di 15 talenti internazionali. L'area *food* sarà animata da serre, robotica, cibi del futuro, alghe, sensori, stampanti 3D, nuovi utensili e inconsueti oggetti di *design*. Elementi che contamineranno la Maker Faire dando vita, tra innovazione e tradizione, a vere e proprie collisioni tra tecnologia e alimenti. I visitatori dal palato più curioso potranno assaggiare il cibo del futuro cucinato in modo alternativo e rivoluzionario al “**Food Tech Jungle**”, il ristorante del futuro.

### **R.O.M.E. PRIZE (Rome Outstanding Maker of Europe) - Sabato 15 ottobre**

Il R.O.M.E. Prize è la grande novità dell'edizione 2016 della Maker Faire Rome – The European Edition. Una giuria d'eccezione, presieduta da **Neil Gershenfeld** (professore americano del MIT, Massachusetts Institute of Technology e fondatore del Centre For Bit&Atoms), **Bruce Sterling**

(famoso autore di fantascienza e saggista) e **Simona Maschi** (cofondatrice e direttore dell'Istituto di Copenaghen di Interaction Design) selezionerà, tra una rosa di dieci finalisti, il miglior progetto *maker* che si aggiudicherà il premio da 100mila euro lordi messo a disposizione dagli *sponsor*. A guidare i giurati nella loro scelta saranno due criteri di valutazione: l'impatto sociale del progetto (in termini di diffusione ed efficacia sul maggior numero di persone) e la sua sostenibilità economica (possibilità concreta di affermarsi e svilupparsi sul mercato).

### ATTRAZIONI PRINCIPALI

Il percorso dei visitatori attraverso la "Maker Faire Rome – The European Edition" sarà ulteriormente arricchito dalla presenza di attrazioni di grande impatto visivo ed emotivo:

- **Watly**, il primo computer termodinamico al mondo, in grado, attraverso l'energia solare, di purificare l'acqua contaminata fornendo, al tempo stesso, energia e connettività.
- **R1 "Your Personal Humanoid"**, il primo *robot* specificamente pensato per operare in ambienti domestici e professionali, realizzato dall'**IIT - Istituto Italiano di Tecnologia**. **R1** è composto per il 50% in plastica, ed è una delle caratteristiche che nei prossimi anni potrà permettere di produrlo a livello industriale con costi accessibili. Inoltre, **R1** è unico in due aspetti: nell'essere stato progettato per essere piacevole e sicuro nell'interazione con l'uomo, e nell'essere dotato di un'**Intelligenza Artificiale** (IA) che si sviluppa in maniera funzionale al suo corpo umanoide, in linea con gli ultimi risultati delle neuroscienze. **R1** ha, per esempio, il senso del tatto grazie alla **pelle artificiale** che gli ricopre le mani e gli avambracci.
- Il simulatore di plancia della fregata multiruolo "Carlo Bergamini" e il *bus* tecnologico "Centro Mobile Informativo" della **Marina Militare**. Il **simulatore di Plancia** è costituito da tre *monitor* e una poltrona comando dalla quale si può provare a manovrare la fregata "Carlo Bergamini". Il **Centro Mobile Informativo** è allestito con sette *monitor* e una postazione a forma piramidale in grado di proiettare ologrammi che riproducono mezzi attualmente impiegati dalla Marina Militare.

### MAKER MUSIC

L'area Maker Music sarà presente – anche quest'anno – con una proposta di artisti scelti tra i più rappresentativi della nuova scena musicale italiana e *maker* dedicati a progetti musicali che hanno saputo suscitare l'interesse di *sponsor* e addetti ai lavori internazionali. Artisti e *maker* si alterneranno sul palco nelle due giornate di sabato 15 e domenica 16 per sorprendere con le loro *performance* tanto il pubblico più inesperto quanto quello dei musicofili più attenti.

### PARTNER E SPONSOR

L'incredibile "Maker Faire Rome – The European Edition" è resa possibile grazie alla collaborazione con la **Regione Lazio** che, oltre a sostenere finanziariamente l'evento, sarà presente con un suo spazio espositivo (il **CLUSTER FLUX**) dove saranno organizzate una serie di iniziative per illustrare le attività dei FabLab e degli incubatori/acceleratori d'impresa del Lazio e le azioni della Regione in materia di internazionalizzazione delle imprese e sostegno allo sviluppo della nuova Industria 4.0. Con lo spazio "**Make Your Job**; dalla tua idea alla tua impresa" è presente anche **Italia Lavoro**, di recente entrata in Anpal, la nuova Agenzia Nazionale per le Politiche Attive del Lavoro. Quest'anno Italia Lavoro e altri partner, tra cui **Ferrovie dello Stato Italiane** che è *official carrier* dell'evento, presenteranno le iniziative dedicate al mondo del lavoro e Maker Faire Rome – The European Edition ospiterà progetti per l'auto-imprenditorialità, l'alternanza scuola lavoro, lo sviluppo del sistema duale e la creazione di contatti diretti tra aziende e candidati per vere e proprie opportunità di lavoro. Tra i *partner* di Maker Faire Rome anche **SIAE** – Società Italiana degli Autori ed Editori, che sostiene l'evento.

Fondamentale l'apporto dei *main sponsor*: **Intel** che anche quest'anno conferma il proprio impegno a sostegno della *community* dei *maker*, giocando un ruolo di primo piano all'interno della Maker Faire e supportando l'evento, **DWS** ed **Eni**. Importantissimo anche il supporto garantito da tutti gli altri *sponsor*, in particolare dai Gold: **Artigiancassa**, **Unidata**, che conferma la sua presenza per il quarto anno e presenta **LoRa**, un nuovo standard per l'IoT e **TIM** che è presente anche quest'anno come Gold Sponsor a "Maker Faire – European Edition 2016", confermando la *leadership* nell'innovazione e nell'abilitazione della vita digitale del Paese anche grazie alla realizzazione delle infrastrutture di rete *ultrabroadband* e alla diffusione dei servizi innovativi di ultima generazione.

Tutti i *partner* di Maker Faire Rome – The European Edition hanno sposato la logica dell'interazione con pubblico e addetti ai lavori per offrire esperienze indimenticabili e moltiplicare l'offerta di contenuti fruibili da un pubblico variegato, composto anche da imprenditori e investitori. Con alcuni *sponsor* sono stati avviati progetti che si sono svolti nell'arco di 6 mesi come, ad esempio, l'**Intel FabLab Tour**; il percorso **ReNEWables** sulle energie rinnovabili realizzato insieme con **Eni** sui temi dell'*harvesting* energetico a partire dai nuovi pannelli fotovoltaici organici e dei concentratori solari luminescenti sviluppati da Eni. **Eni** è da sempre attenta all'innovazione tecnologica e negli ultimi anni ha rafforzato in modo esponenziale il suo sguardo al futuro dell'energia anche grazie alla collaborazione con il mondo dei "makers", muovendosi tra *virtual reality*, stampa 3D, *software*, *app developing* e Internet of Things. In Maker Faire Rome Eni ha trovato un *partner* autorevole con cui confrontarsi su questi temi, aprendo il proprio *know how* tecnologico anche verso l'esterno. E poi il progetto "**Fabbrica 4.0: business your idea**" con **DWS**: la prima installazione di *smart manufacturing* economicamente accessibile che si avvale della stampa 3D; le soluzioni per agevolare l'accesso al credito delle imprese artigiane, messe a punto da **Artigiancassa** e dal **Gruppo BNP Paribas**; il concorso d'idee **#Maketocare** lanciato con **Sanofi Genzyme** con l'obiettivo di favorire nuove soluzioni per migliorare la qualità di vita di chi deve fare i conti con la disabilità; il concorso **Start-Up Contest**, organizzato insieme con **Digi-Key** che mette in palio **75mila euro (50mila in contanti e 25mila in servizi)** per le *start-up* IoT – Internet delle cose che hanno partecipato alla Call for Makers.

L'edizione 2016, nel complesso, fa registrare 65 aziende/*sponsor*, provenienti, oltre che dall'Italia, dagli Stati Uniti e da numerosi Paesi europei e non (Austria, Francia, Germania, Olanda, Portogallo, Repubblica Ceca, Spagna e anche dalla Svizzera e Israele).

Si ringraziano **ROMA CAPITALE**, **Ferrovie dello Stato Italiane** e **ADR - Aeroporti di Roma** per il supporto e per la collaborazione nella comunicazione della manifestazione.

Da menzionare, infine, le *partnership* con la **Festa del Cinema** e **Romaeuropa Festival** con i quali si è instaurato un rapporto che trova il suo fondamento nella comune missione di promuovere l'innovazione, la creatività e l'arte in quanto occasione di sviluppo.

Per restare costantemente aggiornati: [www.makerfairerome.eu](http://www.makerfairerome.eu)

Facebook: Maker Faire Rome

Twitter: @MakerFaireRome #MFR16

Ufficio stampa: tel. 06-6781178 – [ufficiostampa@innovacamera.it](mailto:ufficiostampa@innovacamera.it) – [press@makerfairerome.eu](mailto:press@makerfairerome.eu)

#### MAKER FAIRE

Maker Faire è il più importante spettacolo dell'innovazione al mondo - un evento "family-friendly" ricco di invenzioni, creatività e inventiva, e una celebrazione della cultura e del movimento #makers. E' il luogo dove maker e appassionati di ogni età e background si incontrano per presentare i propri progetti e condividere le proprie conoscenze e scoperte. La prima Maker Faire si è tenuta a San Mateo, in California nel 2006, neanche un anno dopo la pubblicazione del primo numero di "Make: Magazine", la rivista di riferimento per tutti i #makers, nel 2005.

#### MAKER FAIRE ROME – THE EUROPEAN EDITION

Organizzata dalla Camera di Commercio di Roma, attraverso la sua Azienda speciale Innova Camera, la MFR punta a rimettere al centro del dibattito sull'innovazione la città di Roma e favorire la diffusione della cultura dell'innovazione. Maker Faire Rome è la più grande Maker Faire al di fuori degli Stati Uniti. Una manifestazione in continua crescita che, nella passata edizione e in solo tre giorni, ha fatto realizzare oltre 100mila visitatori.