

TOR VERGATA HACKATHON SECONDA EDIZIONE.

Siamo lieti di comunicare che la seconda edizione del **Tor Vergata Hackathon**, tenutasi il 22 Maggio nella Macroarea di Scienze MM.FF.NN., si è conclusa con successo.



Questa edizione ha superato tutte le aspettative di partecipazione, contando **più di 50 partecipanti attivi** e ha visto il ritorno dei **Let's Make**, un'associazione di Informatici che ha accettato anche quest'anno di aiutare gli studenti nel realizzare i loro progetti utilizzando Tecnologie Hardware moderne come **Arduino**.

Il tema di quest'anno consisteva nel realizzare **supporti informatici a Giochi da Tavolo esistenti**, o inventarne uno ex-novo in **24 ore continue** e gli studenti partecipanti hanno saputo svolgere egregiamente il compito della gara presentando progetti innovativi.

Tutto ciò è stato reso possibile grazie al Dipartimento di Ingegneria dell'Impresa, che ha supportato finanziariamente l'evento.

L'Hackathon è stato sponsorizzato anche da importanti Aziende produttrici ed Editori di Giochi da Tavolo, come **Studiogiochi** e **Cartamundi Digital**, che per l'occasione hanno messo a disposizione dei partecipanti i loro giochi, in modo da studiarli ed ampliarli.

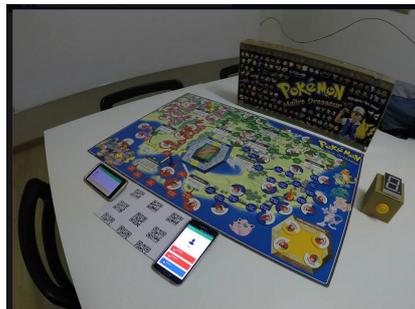
I professori del C.D.L. di Informatica Tor Vergata B. Intrigila e L. Gualà sono stati presenti in diverse fasi della gara, assistendo alla presentazione e alla premiazione dei prototipi

Al termine della gara sono stati presentati 7 Prototipi funzionanti, e di questi i primi 3 classificati **parteciperanno ufficialmente al prossimo Maker Faire, la più grande fiera Europea dell'Innovazione Informatica, per conto di Let's Make.**

Alcuni esempi di progetti creati durante il Tor Vergata Hackathon:



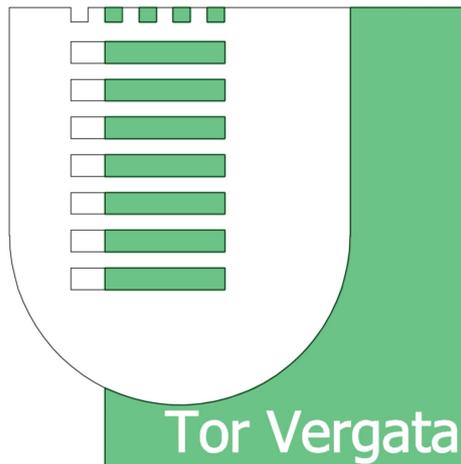
Tower(Gata): una rivisitazione in chiave "Tower Defense" di un famoso gioco per smartphone "Angry Birds" sviluppato come gioco da tavolo tra due giocatori. Vincitore di Questa edizione, tra le tecnologie usate è presente Arduino.



I componenti di questo gruppo hanno invece deciso di creare un **app-supporto** a un gioco da tavolo esistente per semplificare diverse azioni durante lo svolgimento (cui la gestione dei turni). L'app permette di memorizzare gli eventi che si verificano nel corso di una partita, dando così all'utente la possibilità di eseguire determinate azioni (attraverso Qr-code), visionare il proprio punteggio e interagire tramite smartphone con gli altri giocatori.

(altre foto di progetti tra le foto dell'evento)

Università di Roma



Cartamundi



Ci vediamo alla prossima edizione.