

App per tutti i gusti in Regione Lombardia

Pubblicato: Giovedì 13 Dicembre 2012



È 'Readit' l'applicazione vincitrice della prima edizione del concorso 'OpenApp', promosso da Regione Lombardia con il sostegno di 16 sponsor, che ha messo a confronto la fantasia e la creatività di 111 sviluppatori under 35. 'Readit', realizzata da Giordano Tamburelli, permette praticamente tutto sui libri: cercarli, prenderli in prestito, acquistarli, suggerirli.

OLTRE 200 DATASET – Partendo dai 235 data set di Regione Lombardia (disponibili sul sito <https://dati.lombardia.it>, che si colloca al primo posto in Italia dopo quello di Istat per numero di data set pubblicati), i giovani genietti dell'informatica hanno creato nuove applicazioni di pubblica utilità, scaricabili gratuitamente per sei mesi dagli store di Apple, Android e Windows Phone. Con un semplice click, ad esempio, è possibile cercare libri in biblioteca o scoprire i giorni in cui si svolge il mercato nel posto in cui ci si trova.

Ci sono anche App che funzionano da vere e proprie guide turistiche o che propongono viaggi virtuali in siti lombardi di interesse turistico. Anche chi cerca feste, locali, eventi sociali o suggerimenti su luoghi di interesse turistico o che offrono servizi di tipo sociale troverà soddisfatta la propria curiosità.

I vincitori del concorso saranno premiati dal presidente della Regione Lombardia Roberto Formigoni sabato 15 dicembre, nel corso di un evento al quale sono stati invitati anche tutti gli sponsor che hanno favorito il successo dell'iniziativa, mettendo in palio stage e periodi formativi all'interno delle proprie aziende.

GLI SPONSOR – L'iniziativa è stata concretamente sostenuta da aziende del calibro di Microsoft, Vodafone, Delta80, Accenture, Wind Telecomunicazioni, Saef, Spindox, Thinking technologies, Esri Italia, Engineering, Prospera, Mezzi di Comunicazione Audiovisiva, Endivia, PrivateWave, Globo e Talentgarden.

I PREMI – Il concorso ha messo in palio 60.000 euro, che saranno divisi fra i primi 10 classificati, e possibilità di stage, formazione interna o contratti a progetto offerti dagli sponsor, di cui potranno godere anche coloro che si sono classificati dall'undicesima alla ventesima posizione.

Ecco i 20 vincitori del concorso con le loro invenzioni.

1 – **READIT**. E' un'applicazione che permette di cercare libri nei cataloghi di tutte le biblioteche, prenderli in prestito, oppure acquistarli in una libreria on line, segnalarli a un amico o sui social network. L'App è stata realizzata da Giordano Tamburelli, con un team di ingegneri e architetti. A lui anche un premio in denaro di 14.000 euro.

2 – **DÌ DE MERCAA**, di Davide Trevisan. È frutto del lavoro di alcuni Bustocchi e di una Milanese e consente di scoprire il mercato cittadino più vicino, salvare i venditori preferiti e i giorni di apertura. Premio in denaro: 10.000 euro.

3 – **JECO GUIDES**, di Luca Francesco Garibaldo. E una libreria condivisa di guide turistiche sulla Lombardia fruibili attraverso l'App. Premio in denaro: 8.000 euro.

4 – **PRIMA INFANZIA LOMBARDIA**, di Federico Carlo Bruni (ingegnere biomedico di Voghera (Pv), che ha collaborato con l'architetto di Voghera Tommaso Balladore). Semplifica la ricerca di strutture che offrono servizi di asilo nido, micronido, centro prima infanzia e nido famiglia. L'utente può pubblicare commenti e creare un rating sulle strutture in termini di qualità, professionalità e igiene. Premio in denaro: 7.000 euro.

5 – **EMOSCHOOL**, di Daniele Paviani, ingegnere ravvenate laureatosi a Bologna. Mette in contatto fra loro gli studenti che, tramite Facebook, possono esprimere e condividere le emozioni provate a scuola. Premio in denaro: 6.000 euro.

6 – **QUILOMBARDIA**, di Mattia Confalonieri, classe 1983, da 12 anni grafico in campo editoriale. Consente all'utente di viaggiare all'interno di 9.000 siti di interesse turistico tra cui agriturismi, biblioteche, musei, fiere e mercati fornendo per ciascuna di esse una scheda informativa. Premio in denaro: 5.000 euro.

7 – **LOMBARDIA4ALL**, di Sergio Mascetti. Garantisce informazioni sull'accessibilità dei luoghi pubblici. E un'App sviluppata sull'esperienza di non vedente di uno dei soci della EveryWare Technologies. Premio in denaro: 4.000 euro

8 – **NOW.HERE**, di Mattia Perazzoli. Offre informazioni su feste, locali ed eventi sociali. Scattando una foto, l'utente può condividere con altri il proprio giudizio su un certo punto di interesse. Premio in denaro: 3.000 euro.

9 – **MERCATO 2.0**, di Massimo Gazzaniga. Consente di trovare un mercato, selezionando provincia e Comune oppure in modalità 'around me', utilizzando la posizione determinata dal GPS. Permette di localizzare i mercati sulla mappa, di calcolare l'itinerario e di salvare i preferiti. Premio in denaro: 2.000 euro.

10 – **HERETALK** è la creazione per Windows Phone di Giovanni Zuolo, 28enne sviluppatore di Rovigo. Consente di raggiungere luoghi in Lombardia (musei, meteo, sport) e, con la funzione social, inviare messaggi alle persone interessate alle medesime località. Premio in denaro: 1.000 euro.

GLI ALTRI VINCITORI

11 – **MERCATIDITALIA.COM**, di Bernardo Picaro, bresciano classe 1991, attualmente web developer presso Visiocontrol srl, promuove la conoscenza dei mercati del territorio.

12 – **CERCALOMBARDIA**, di Andrea Berardi e Nazzareno Cantalamessa di San Benedetto del Tronto (Ap) e Nereto (Te), permette di trovare musei, agriturismi, negozi, ostelli, mercati, parchi naturali e architetture.

13 – **AGRILOMBARDIA**, di Cristian Maganetti, 28enne di Bormio (So), consente di cercare e visualizzare gli agriturismi lombardi.

14 – **IL MERCATO DI OGGI**, di Mauro Mezzenzana, aggiorna, in tempo reale, sui mercati che si svolgono vicino alla posizione dell'utente che chiede l'informazione.

15 – **CLASSBUMP**, di Giuseppe Catalfamo, è un progetto che si pone l'obiettivo di essere un vero aiuto per gli studenti. Al contrario dei pesanti e lenti siti universitari, innavigabili da cellulare, questa App è in grado di arrivare alle lezioni dei vari corsi e agli esami del giorno in modo veloce.

16 – **BOOKTECA**, del cagliaritano Alessandro Bellu, che ora vive a Londra per approfondire le sue conoscenze di programmazione, e del trapanese Gaspare Frazzitta, studente presso l'Accademia di Belle Arti di Firenze, è dedicata a tutti coloro che amano leggere e consente di ricercare qualsiasi genere di documento nel catalogo bibliotecario della Lombardia.

17 – **MIALOMABRDIA**, di Andrea Zucca di Milano e Alessio Filippini di Cagliari, si propone di rendere maggiormente fruibili i dati sulla Lombardia, per convertire un luogo di interesse in uno di incontro.

18 – **FIERE IN LOMBARDIA**, di Annalisa Berti, di Riva del Garda (Tn), monitora oltre 150 fiere in regione, con date e tipo di esposizione.

19 – **LOMBARDYOUNG**, di Sergio Meloni, giovane di Treviglio (Bg) del 1991, è un'applicazione gratuita per Windows Phone e Windows 8, che vuole aiutare i giovani a divertirsi, scoprendo nuovi luoghi.

20 – **MERCATI E FIERE DELLA LOMBARDIA**, infine, è la creazione per Windows Phone di Cristian Civera, 31enne nato a Montichiari (Bs) ma che vive a Dello (Bs), che consente di scoprire i mercati dei paesi e le fiere presenti sul territorio della Lombardia conoscendo, giorno dopo giorno, gli eventi e ricevendo un promemoria al mattino per gli eventi preferiti.

Redazione VareseNews
redazione@varesenews.it