



L'EVENTO

Software libero, premi a tre progetti innovativi

Si sono distinti i team di «UXMachina» «EcoCompanion» e «Green Dash»

BOLZANO. Oltre mille partecipanti da tutta Europa si sono riuniti al NOI Techpark di Bolzano per una full immersion nel mondo dell'Open Source. Esperienze, imprenditrici/ori, sviluppatori/rici/ori, ma anche appassionati/e hanno condiviso esperienze e novità su temi di grande attualità come IA ed etica, cybersecurity, software libero in sanità e molto altro. E come da tradizione, 83 giovani talenti hanno accettato le sfide lanciate da tre imprese durante il "NOI Hackathon SFSCON Edition", ideando progetti innovativi in una maratona di coding.

Creatività, collaborazione e problem solving sono state le competenze al centro dell'hackathon con cui si è conclusa la SFSCON 2025, la conferenza internazionale sul software libero. Tre i progetti arrivati sul podio: dalle interfacce uomo-robot alla sostenibilità quotidiana, fino alla democratizzazione dei dati ambientali. I team che si sono distinti durante l'ultima edizione dell'Hackathon sono stati: UXMachina, EcoCompanion e Green Dash.

I vincitori

UXMachina ha vinto la challenge di Telmekom sviluppando un'interfaccia che rende la robotica facile da gestire, misurare e scalare. Obiettivo: colmare il divario comunicativo tra persone e robot, favorendo trasparenza, fiducia e controllo in tempo reale.

EcoCompanion si è aggiudicato la challenge di Konverto. Ispirato ai celebri Tamagotchi, il prototipo aiuta le persone a scegliere abitudini più sostenibili. Tramite un dispositivo fisico con microcontrollore ESP32, una lancetta indica il "livello di salute" in base ad alcune abitudini ecologiche, come: andare al lavoro in bici, mangiare vegetariano o ridurre gli

sprechi energetici. Un modo divertente per rendere la quotidianità più green. Green Dash ha convinto nella challenge di Infominds con una piattaforma che rende i report di sostenibilità ESG più comprensibili e interattivi. Un'interfaccia dinamica dotata di un assistente AI integrato, consente di esplorare i dati

ambientali in modo visuale, personalizzare le analisi e scaricare sintesi in formato PDF o audio. Per rendere la conoscenza sui temi ESG chiara per chiunque, non solo per gli esperti/e. I tre team vincitori hanno ricevuto premi di valore e, come gli altri 25 team partecipanti, tornano a casa soprattutto con

un'esperienza fuori dal comune e tanti nuovi contatti.

L'edizione 2025.

Occhi puntati su intelligenza artificiale ed etica, su salute e cybersecurity, su automazione e sovranità digitale. E ancora: su formazione, cultura, data spa-

Il «Noi Hackathon» ha chiuso un'edizione record della rassegna

ces, community building e sviluppo software. Con un focus speciale sul Fediverse che è stato protagonista anche dell'SFS Award assegnato da LUGBZ ad Adrian Kuntner, fondatore, amministratore e forza trainante di tyrol.social, progetto nato tre anni fa e già diventato una delle più grandi istanze Fediverse in Tirolo e Alto Adige con più di 1.500 utenti registrati e oltre 300 utenti attivi ogni mese. Il simbolo di una ribellione ai giganti dei social media nato dal desiderio di creare uno spazio digitale libero, aperto e guidato dalla comunità, tanto da meritarsi l'SFS Award.

A ricevere l'European SFS Award 2025, consegnato da Free Software Foundation Europe (FSFE) e LUGBZ, è stato Jean-Baptiste Kempf, presidente dell'organizzazione no profit VideoLAN e uno dei principali sviluppatori del lettore multimediale open source VLC. È stato premiato in quanto è un brillante sviluppatore, un promotore della community, un ambasciatore del software libero e per aver dedicato la sua vita a garantire che miliardi di persone in tutto il mondo potessero godere di un accesso aperto e universale ai media. Sotto la sua guida, VLC ha raggiunto traguardi straordinari: miliardi di download, disponibilità su tutte le principali piattaforme e supporto per innumerevoli codec.

Ma l'opening di SFSCON ha segnato anche l'avvio dei tanti workshop tematici, utilissimi per apprendere competenze legate ai sistemi open source, per approfondire temi di attualità (dalla politica europea sull'open source all'inclusione di genere), per costruire app basate su sistemi aperti, e apprendere come maneggiare le immagini online, tra privacy e responsabilità, con il laboratorio Zanshin Tech pensato per una classe di scuola secondaria di primo grado.



Foto di gruppo per i tre progetti innovativi che hanno vinto la maratona dell'Hackathon