

Comunicato Stampa

**Dal 25 al 27 ottobre 2024
torna “Maker Faire Rome – The European Edition”
al Gazometro Ostiense**

**Un’edizione molto ricca con tante novità divise in tre grandi
aree tematiche: Innovazione, Creatività e Scoperta
Oltre 350 gli stand espositivi presenti**

**Tagliavanti (Presidente Camera Commercio Roma): “Maker Faire
è testimonianza di come la creatività e la forza delle idee possano
generare modelli innovativi grazie alla contaminazione e divulgazione
di progetti brillanti. Siamo una piattaforma consolidata in grado
di coinvolgere imprese, scuole e appassionati in percorsi
di co-progettazione, apprendimento, formazione
e matchmaking”**

**Mocci (Presidente Innova Camera): “Torna, grazie
alla Camera di Commercio di Roma, l’evento europeo
dedicato all’innovazione tecnologica che, quest’anno, punterà ancora
più decisamente sulla diffusione della cultura dell’Open Innovation”**

Roma, 9 ottobre 2024 – Un’edizione ricca di nuovi contenuti e sorprendenti novità in uno dei luoghi più adatti a ospitare una manifestazione che ha fatto dell’innovazione il suo tratto distintivo: “Maker Faire Rome - The European Edition” (<https://makerfairerome.eu>), l’evento promosso e organizzato dalla Camera di Commercio di Roma, torna dal 25 al 27 ottobre, negli spazi del Gazometro Ostiense, con oltre 350 stand espositivi.

Are tematiche e settori principali

La manifestazione, quest'anno, propone ai visitatori tre grandi aree tematiche: Innovazione, Creatività e Scoperta. All'interno di queste aree, trasversalmente, sarà possibile ammirare e "toccare con mano" centinaia di progetti che spaziano dalla manifattura digitale all'Internet of Things, dalla robotica all'intelligenza artificiale, dall'economia circolare all'agritech, passando per i big data e il digital manufacturing, fino alle ultime scoperte nel campo sanitario, del meta-verso e della realtà aumentata. La manifestazione avrà anche un'area Learn (3 stage per talk e performance e 12 aule per conferenze) con tante proposte di attività didattiche, lezioni e laboratori: i contenuti sono tanti, nuovi e pronti a sorprendere. Anche l'edizione 2024 avrà un canale Main, sempre live, dal quale verranno raccontate tante storie d'innovazione.

Una novità importante: quest'anno, oltre all'area del Gazometro, la kermesse si svilupperà anche negli spazi dell'ISA (**Istituto Superiore Antincendi**). Una collaborazione preziosa, della quale gli organizzatori ringraziano sia l'intero Corpo nazionale dei Vigili del Fuoco che l'ISA, e che permette a Maker Faire Rome di diventare ancora più grande e attrattiva.

Come partecipare

Per partecipare è necessario acquistare - **in base alle proprie esigenze ed esclusivamente on line - le varie tipologie di biglietti per l'ingresso**: un'operazione semplice che va fatta direttamente dal sito ufficiale della manifestazione: www.makerfairerome.eu.

La Camera di Commercio di Roma

“Maker Faire Rome – spiega **Lorenzo Tagliavanti, Presidente della Camera di Commercio di Roma** – è testimonianza di come la creatività e la forza delle idee possano generare modelli innovativi grazie alla contaminazione e divulgazione di singole iniziative e progetti brillanti. Siamo una piattaforma consolidata in grado di coinvolgere imprese, scuole e appassionati in percorsi di co-progettazione, apprendimento, formazione e matchmaking. La Camera di Commercio di Roma – conclude Tagliavanti - agevola costantemente questo processo avvalendosi anche del prezioso impegno di tutti i partner che hanno condiviso con noi questo tipo di lavoro”.

“Torna al Gazometro Ostiense, nel cuore della Capitale, Maker Faire Rome - afferma **Luciano Mocchi, Presidente di Innova Camera, Azienda speciale della Camera di Commercio di Roma** – l'evento europeo più importante dedicato all'innovazione tecnologica, raccontata in modo semplice e informale e che quest'anno punterà, ancora più decisamente, sulla diffusione della cultura dell'Open Innovation consentendo al sistema produttivo di attingere a idee, soluzioni,

strumenti e competenze tecnologiche che arrivano dall'esterno e dal basso, attraverso una connessione virtuosa tra innovatori, creativi, startup, aziende, studenti, università e istituti di ricerca”.

Eni

Eni si conferma, per l'undicesimo anno consecutivo, **main partner** di “Maker Faire Rome - The European Edition”. Una collaborazione che quest'anno si consolida ulteriormente con la decisione di tornare negli spazi Eni del Gazometro Ostiense, sito di grande valore storico e industriale che grazie all'importante opera di riqualifica e bonifica, si sta trasformando nel più grande polo dell'innovazione della capitale. Un luogo dove si incontrano persone, idee e innovazione anche grazie alla presenza di **Joule** (la scuola di Eni per l'impresa) e **ROAD** (Rome Advanced District).

Quest'anno, in occasione della Maker Faire, Eni racconterà le proprie soluzioni, di prodotti e servizi, messe in campo dalle proprie società: **Enilive**, **Plenitude** e **Versalis**.

Il visitatore potrà accedere in un “energy playground” che occuperà tutta la superficie del Gazometro G2 e, attraverso il gioco e il divertimento, i visitatori avranno l'opportunità di entrare in contatto con le diverse energie di Eni e approfondire anche il loro legame con lo sport, filo conduttore del racconto. È previsto, inoltre, un ricco palinsesto di attività, che include visite guidate all'interno dell'Eni2050Lab, tecnopolo e spazio espositivo dei progetti e delle tecnologie R&D della società, oltre a conferenze e workshop su diversi temi con la partecipazione di rappresentanti Eni.

Robotica e Intelligenza Artificiale

La robotica è tra le tecnologie più affascinanti in assoluto. Se solo fino a qualche anno fa questa disciplina era considerata pura fantascienza, oggi è più reale che mai e Maker Faire Rome è l'occasione per conoscere e toccare con mano i sempre crescenti progressi in questo settore.

Un'area che si avvale della collaborazione dell'**Istituto di Robotica e Macchine Intelligenti (I-RIM)** presieduto da **Antonio Bicchi** e il **Laboratorio nazionale di Intelligenza Artificiale** del **Cini** (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica) e presenta progetti proposti da singoli maker, atenei, spin-off universitari e Istituti di ricerca.

L'IA negli ultimi anni ha occupato uno spazio significativo in quanto rappresentativa di una tra le principali innovazioni scientifiche promosse nella manifestazione, ma anche perché, grazie alla possibilità di usare computer sempre più potenti e strumenti disponibili in rete, è arrivata alla portata dei maker per la realizzazione delle loro creazioni. In parallelo e in sinergia con

Maker Faire Rome si svolgerà dal 25 al 27 ottobre, sempre al Gazometro Ostiense, I-RIM 3D 2024, la sesta edizione dell'evento I-RIM 3D, organizzato dall'Istituto di Robotica e Macchine Intelligenti.

L'evento è un'importante opportunità per accademici, ricercatori, professionisti e aziende, per presentare i progressi della ricerca scientifica e tecnologica nel campo della robotica e delle macchine intelligenti e illustrare le sfide presenti e future, con attenzione alle prospettive e alle opportunità nazionali e internazionali. Le attività di I-RIM 3D 2024 saranno aperte da tre keynote speaker di rilievo internazionale che forniranno una panoramica sugli avanzamenti scientifici e tecnologici nell'ambito della robotica integrata con l'intelligenza artificiale, la robotica umanoide, la robotica per assistenza e riabilitazione: **Yasuhisa Hirata**, Professore presso il Dipartimento di Robotica alla Tohoku University (in Giappone); **Tamin Asfour**, Professore presso l'Institute for Anthropomatics and Robotics Karlsruhe Institute of Technology (in Germania) e **Hermano Igo Krebs**, Principal Research Scientist presso il Massachusetts Institute of Technology (Usa).

In sinergia con Maker Faire Rome si svolgeranno, poi, due tavole rotonde dedicate a due temi di grande attenzione nella società contemporanea: **1)** “I giovani talenti della robotica”, ovvero un approfondimento sulle carriere e le prospettive dei giovani appassionati di robotica attraverso il racconto delle esperienze di giovani ricercatori e imprenditori brillanti; **2)** “Robotics and Society 5.0., un confronto tra esperti provenienti dal mondo accademico, industriale, sociale ed economico sul ruolo della robotica e dell'intelligenza artificiale nella società del futuro. I-RIM 3D 2024 insieme al Maker Faire Rome ospita anche la terza edizione della competizione RoboPitch: una Pitch battle tra startup di robotica provenienti da tutta Italia che hanno passato la selezione della fase tenutasi presso la fiera BI-MU di Milano.

Infine, dopo due giorni di preparazione e allenamento, domenica 27 ottobre si terranno le competizioni di robotica che vedranno affrontarsi robot quadrupedi nella gara intitolata “Robotic Dog Race” e robot antropomorfi nella sfida dedicata a “Robotics in Agriculture”.

Il Laboratorio Artificial Intelligence and Intelligent Systems (AIIS) del **Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica** (CINI) è alla sua quarta partecipazione a Maker Faire Rome. All'interno di questa cornice, il LAB CINI-AIIS ha sempre proposto iniziative dedicate a realtà industriali di piccole/medie dimensioni, che sviluppano tecnologia e soluzioni nell'ambito dell'Intelligenza Artificiale, con spazi espositivi volti a dare visibilità a progetti e realizzazioni ad alto contenuto tecnologico. Quest'anno il Laboratorio ospiterà otto espositori specializzati in Machine Learning, Natural Language Processing e Computer Vision con applicazioni in diversi settori: AI per i Beni Culturali, AI per il Turismo, AI per la Medicina, AI per l'Agrifood, AI per Cybersecurity e AI per l'Industria.

A MFR 2024 ci sarà, poi, la **Robot Arena Challenge**, un progetto che nasce dall'idea di dare uno scopo davvero accattivante agli studenti. A qualunque età saranno più stimolati a imparare modellazione e stampa 3D, programmazione ed elettronica se l'obiettivo finale è la costruzione di un vero robot da combattimento. Le sfide nell'arena fanno parte del percorso didattico, perché formazione e intrattenimento sono le due colonne su cui poggia la Robot Arena Challenge (RAC).

STMicroelectronics, leader globale nei semiconduttori con clienti in tutti i settori applicativi dell'elettronica, torna per la nona volta a Maker Faire Rome (Area N – B.05 e B.06) e offrirà ai visitatori l'opportunità di accostarsi all'elettronica sia mostrando alcune applicazioni che guardano al futuro, come quelle su intelligenza artificiale e guida autonoma, sia mettendo a disposizione strumenti e conoscenze per sviluppare prototipi di progetti elettronici. Come nelle edizioni precedenti, sullo stand ci saranno workshop dedicati a studenti, appassionati e professionisti e i responsabili del *talent acquisition* per spiegare le professionalità e le *internship* su cui STMicroelectronics punta per i prossimi mesi e anni. Due gli ecosistemi di sviluppo che saranno presenti e oggetto di workshop dedicati: STM32 Open Development Environment (STM32ODE), l'ecosistema che permette di sviluppare prototipi di dispositivi innovativi e applicazioni per il mondo dell'Internet of Things (IoT) sia consumer sia industriale e AutoDevKit, ecosistema di sviluppo integrato per realizzare rapidamente prototipi di applicazioni destinate al settore della mobilità.

Maker Faire Rome 2024 è pronta, poi, a stupire il pubblico con una straordinaria esposizione di ingegno e innovazione tecnologica, grazie agli **Elettronici Entusiasti**. Questo collettivo di creatori appassionati, attraverso i loro canali YouTube e la loro competenza tecnica, ha saputo catturare l'attenzione di centinaia di migliaia di follower. La loro missione? Risvegliare l'interesse per l'elettronica, il making e la cultura del fai-da-te in Italia e oltre. Con oltre un decennio di esperienza e una passione contagiosa, si dedicano alla condivisione di conoscenze, ispirando le nuove generazioni di maker.

Chi sono gli Elettronici Entusiasti? Dietro questo gruppo si cela una miscela eterogenea di ingegneri, tecnici ed esperti di vario tipo, tutti accomunati dal desiderio di esplorare nuove frontiere tecnologiche e condividere le loro scoperte. Ogni membro porta con sé un background tecnico specifico e una notevole abilità comunicativa, trasmettendo non solo competenze tecniche ma anche un profondo amore per il processo creativo. Attraverso video tutorial, riparazioni e progetti innovativi, rendono accessibili a tutti concetti complessi. Durante la Maker Faire Rome, saranno presenti per condividere le loro esperienze con dimostrazioni pratiche e discussioni volte a trasmettere l'entusiasmo per questi campi. Che si tratti di analisi, riparazione, modifica o invenzione, il loro obiettivo è far crescere questa vibrante comunità di "geek" appassionati, dove supporto e condivisione sono alla base del successo.

Durante la Maker Faire, all'interno dello stand della Direzione Centrale Ricerca **Inail**, verrà mostrato per la prima volta **FloatEVO**, dispositivo nato da Rehab Technologies IIT – Inail, il laboratorio congiunto frutto della collaborazione tra **Istituto Italiano di Tecnologia** e Inail. Questo dispositivo è l'evoluzione della versione precedente FLOAT, co-sviluppato con il Centro di Riabilitazione Motoria Inail di Volterra. FloatEVO è un dispositivo medico robotico indossabile per arto superiore, che grazie all'innovativo sistema di ribaltamento, può essere usato per la riabilitazione del braccio sinistro e destro.

FloatEVO è stato progettato per promuovere ed accelerare il recupero motorio e funzionale del complesso articolare di spalla e del gomito non solo in seguito lesioni ortopediche post-traumatiche o post-chirurgiche, ma anche a seguito di lesioni neurologiche da trauma. Allo stesso stand sarà presente Twin, un esoscheletro robotico per gli arti inferiori con applicazioni in medicina e nelle terapie di riabilitazione. Questo dispositivo fornisce energia sufficiente per consentire a persone con ridotte o addirittura assenti capacità motorie degli arti inferiori di mantenere la posizione eretta, camminare con l'ausilio di stampelle o deambulatori, alzarsi e sedersi. È stato progettato e costruito da Rehab Technologies IIT - Inail, in particolare è stato co-sviluppato con il Centro Protesi Inail di Budrio.

IIT Softbots

Lo stand espone le più recenti innovazioni robotiche e protesiche sviluppate dall'unità Soft Robotics for Human Cooperation and Rehabilitation dell'IIT di Genova in collaborazione con il Centro "E. Piaggio" dell'Università di Pisa. **AlterEgo** è un robot umanoide telecomandato dotato di mani robotiche per interagire con l'ambiente, per l'assistenza remota in situazioni pericolose, controllato tramite visori e sensori indossabili. **SoftHand Pro** è una protesi flessibile con 19 articolazioni che si adatta intuitivamente agli oggetti, offrendo un controllo semplice e preciso. **SoftFoot Pro** è, invece, un innovativo piede artificiale ispirato alla struttura umana, progettato per adattarsi a superfici irregolari e garantire stabilità e comfort nell'quotidiano.

Biostampa microfluidica di tessuti umani

La biostampa 3D rappresenta una delle tecnologie più promettenti nel campo della medicina rigenerativa e per lo studio di condizioni patologiche. **L'unità Nanotechnologies for neurosciences del Center for Life Nano and Neuroscience IIT di Roma** porterà una dimostrazione delle tecnologie di biostampa 3D, in grado di riprodurre, fedelmente, specifici tessuti umani. I visitatori di tutte le età potranno assistere alla stampa in 3D di cellule, interagendo con oggetti stampati al momento. L'esperienza sarà unica e interattiva, permettendo ai visitatori più piccoli di giocare e imparare a maneggiare biomateriali.

Inoltre, grazie alle tecnologie per la realtà virtuale aumentata dell'unità Neuroscience and society del Center for Life Nano- and Neuroscience IIT di Roma, visitatori e visitatrici avranno l'opportunità di sperimentare come l'adozione di un corpo virtuale differente possa influenzare percezioni e comportamenti. Attraverso distinte esperienze di realtà virtuale, ci si potrà immergere in tre scenari: vestire i panni di una famosa leader mondiale per tenere un discorso davanti a un pubblico virtuale, giocare a un gioco di dadi online contro un'altra persona mentre il proprio corpo virtuale svanisce, e sentire tocchi virtuali su un corpo di un genere diverso dal proprio.

Ringhio

Ringhio (Robot for Inspection and Navigation to Generate Heritage and Infrastructures Observations) è un prototipo dell'**Industrial Robotics Facility dell'IIT di Genova e il Center for Cultural Heritage Technology IIT di Venezia**, insieme all'Università Politecnica delle Marche e all'Università degli Studi di Macerata. Si tratta dell'evoluzione in un progetto inizialmente ideato per il monitoraggio del Ponte San Giorgio di Genova, in collaborazione con Camozzi Automation, SDA Engineering e Ubisive srl. Ringhio è un robot sia autonomo che teleoperato, dotato di 4 ruote motrici, capace di raggiungere una velocità di 10 km/h. Pesa 40 chili ed è equipaggiato con telecamere ad alta risoluzione stabilizzate. E' progettato per ispezionare autonomamente strutture moderne, come ponti e gallerie, oltre a essere utile nella conservazione di siti archeologici. Oltre a verificare l'integrità delle strutture per garantire sicurezza e preservazione, il robot è in grado di creare un database che monitora e prevede l'evoluzione di eventuali danni, consentendo una pianificazione ottimale degli interventi di manutenzione nel tempo.

Agrifood

Anche quest'anno l'area della manifestazione dedicata all'Agrifood presenta un panorama di innovazioni applicabili alle imprese, alle filiere agricole e ai sistemi locali. Partecipano alle attività di Maker Faire 2024 i più importanti enti nazionali di ricerca, tra cui l'**ENEA** (Agenzia nazionale per le nuove tecnologie, l'energia e lo sviluppo economico sostenibile), il **CREA** (Consiglio per la Ricerca in Agricoltura e l'Analisi dell'Economia Agraria) e il **CNR** (Consiglio Nazionale per le Ricerche) e il mondo universitario di Roma e del Lazio.

Non manca la presenza di imprese private impegnate nel mondo dell'innovazione. Ecco alcune delle innovazioni che saranno presenti a Maker Faire: **Switch Food Explorer**, la web app di pOsti (startup innovativa nel settore Agrifoodtech) sviluppata nell'ambito del progetto EU Horizon Switch che permette di esplorare oltre 400 alimenti in base ai loro valori nutrizionali e alla sostenibilità ambientale e consente di creare ricette sostenibili.

Passaporto Digitale, uno strumento di informazione al consumatore dell'Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato, basato sul controllo integrale del ciclo produttivo con il supporto dell'intelligenza artificiale.

Terragrid, la soluzione Agritech sviluppata da Terravionics, consente il monitoraggio/alert in tempo reale del vigneto attraverso un modello matematico (Digital Twin) e metodologie di data science con l'obiettivo di fornire uno strumento di monitoraggio/simulazione e tracciabilità al tecnico/consulente.

E-Nose ed E-Tongue, sviluppati dall'Università degli studi di Roma "Tor Vergata" nell'ambito del progetto curato da Fosan "Sensorial analysis by e-nose and e-tongue", con i quali i ricercatori di Tor Vergata effettueranno misure dimostrative del profilo sensoriale di alimenti e bevande.

Tessellis

Alla Maker Faire Rome 2024, la sinergia tra arte e tecnologia sarà assoluta protagonista grazie al progetto **Tessellis - Il Cerchio della Vita**, ideato dall'artista **Angelo Bonello**. Questo progetto non solo celebra la creatività, ma esplora come l'innovazione tecnologica e l'espressione artistica possano collaborare per creare nuove prospettive. Angelo Bonello, noto per le sue installazioni spettacolari e il suo approccio innovativo alla Land Art, ha concepito Tessellis come una fusione perfetta tra tecnologia e arte. Situata nel piano -1 del Gazometro G3, l'opera si estende lungo un percorso di 130 metri e coinvolgerà i visitatori in un'esperienza immersiva di luce e suono. Utilizzando le tessere del Tangram, gioco tradizionale cinese, Bonello ha creato una struttura di geometrie in ferro ricoperte da tubo Led a controllo numerico. Questi tasselli, sincronizzati con una colonna sonora, danno vita a una danza caleidoscopica di colori e forme, trasformando lo spazio industriale in una gigantesca bussola luminosa.

L'opera, che si propone di raccontare il delicato equilibrio tra natura e sviluppo tecnologico, si sviluppa come un viaggio visivo attraverso forme astratte che si evolvono in figure animali, simboli di una "tecnologica arca di Noè". Attraverso la sua arte, Bonello ci invita a riflettere sulla necessità di una circolarità economica ed energetica per un futuro sostenibile.

La nuova era del Made in Italy attraverso la Digital Fabrication

A MFR 2024 verrà presentato l'innovativo progetto "**La nuova era del Made in Italy attraverso la Digital Fabrication**" che punta a dimostrare come le tecnologie di fabbricazione digitale possano rilanciare il Made in Italy, combinando innovazione, artigianato e sostenibilità. L'esposizione mostrerà prodotti realizzati attraverso queste tecnologie, destinati sia agli ambienti interni che esterni, con la possibilità di essere replicati su larga scala.

Un elemento fondamentale del progetto è la sostenibilità, che sarà approfondita non solo nei processi produttivi, ma anche nella scelta dei materiali. Saranno esposti campioni di materiali realizzati con componenti organiche come sughero e corteccia e pronti alla Stampa 3D, eviden-

ziando l'uso di risorse naturali e rinnovabili nella creazione di oggetti di design. La scelta di questi materiali è orientata a ridurre l'impatto ambientale, mostrando come la fabbricazione digitale possa integrarsi perfettamente con pratiche produttive sostenibili.

Inoltre, il progetto dedica una particolare attenzione al tema del riciclo. Verranno presentati oggetti realizzati interamente con plastica riciclata al 100%, dimostrando la possibilità di dare nuova vita a materiali già utilizzati senza compromettere la qualità o l'estetica del prodotto finale. Un'area espositiva sarà, inoltre, riservata a dimostrazioni pratiche del processo di riciclo della plastica, illustrando come questa possa essere trasformata e riutilizzata in modo innovativo. Questa parte del progetto vuole sensibilizzare il pubblico e i maker sull'importanza del ciclo di vita dei materiali e sul loro impatto ambientale, mostrando come le nuove tecnologie possono offrire soluzioni efficaci al problema dello smaltimento dei rifiuti.

Videogiochi e gaming

I **videogiochi** non sono solo un mezzo di intrattenimento, ma anche uno strumento didattico, formativo e terapeutico. Le competenze relative allo sviluppo dei videogiochi sono trasversali, richieste in ambiti professionali diversi dal mero intrattenimento.

AIV (Accademia Italiana Videogiochi) porta a Maker Faire Rome 2024 la propria esperienza ventennale nella formazione e nello sviluppo di videogiochi, in un'ampia area divisa in due parti:

1) Area dedicata a formazione, orientamento, divulgazione, con dimostrazioni, talk e workshop su temi inerenti lo sviluppo e l'applicazione di competenze in altri ambiti diversi da quello videoludico, il tutto in silent-disco; 2) Area dedicata all'hands on dei giochi degli studenti (6 titoli previsti), in modo da mostrare al pubblico le competenze professionali ed i risultati del team work. In tutte le aree saranno presenti tecnici in grado di raccontare al pubblico le opportunità della game industry.

Dai videogiochi al gaming il passaggio è breve. **Maker Camp** utilizzerà Minecraft per sensibilizzare i più giovani sulla sostenibilità ambientale, immergendoli in mappe tematiche che trasformano l'apprendimento in un'avventura creativa. Avremo anche simulatori di guida che, sia per adulti che per bambini, offriranno un'esperienza sicura e formativa per comprendere le regole della strada. Non mancherà il divertimento con la pista **Mario Kart Live**, dove grandi e piccoli potranno sfidarsi in emozionanti corse. E per chi desidera un momento speciale con i propri figli, abbiamo predisposto postazioni dove genitori e bambini potranno giocare insieme, rafforzando il legame attraverso esperienze di gioco condivise.

Mostra “The new Green is Black”

Durante i giorni di Maker Faire Rome sarà anche possibile visitare (ingresso libero) “**The new Green is Black**”, la prima mostra collettiva di arte contemporanea sul Biochar presso la sede dell'ISA, Istituto Superiore Antincendi (adiacente il Gazometro, in via del Commercio 13).

Al centro del progetto, l'Arte che incontra il Biochar: quest'ultimo altro non è che carbone vegetale ottenuto da riscaldamento ad alte temperature di scarti, biomasse perlopiù certificate, in assenza di ossigeno (pirolisi) e risultante dall'evitamento di combustione e di emissione di CO₂ in atmosfera, oltreché prezioso alleato nella cattura e nello stoccaggio della stessa CO₂. La mostra è curata da **Velia Littera**. Ad aderire al progetto espositivo anche un grande maestro di fama mondiale, **Michelangelo Pistoletto**, con un "Terzo Paradiso" realizzato interamente con il Biochar e che sarà collocato nell'area verde esterna dell'ISA.

I partner istituzionali

Tra i partner istituzionali sarà presente la **Regione Lazio** che, in collaborazione con la Camera di Commercio di Roma, avrà a disposizione un'area istituzionale di circa 100 mq dedicata all'innovazione e alle opportunità per makers e startup.

Lo spazio ospiterà una collettiva di imprese del Lazio selezionate tramite una apposita call con il contributo del PR FESR Lazio 2021-2027. Sarà allestita, inoltre, una area specifica dedicata al FabLab Lazio e agli Spazi Attivi di Lazio Innova, con una vetrina sui migliori progetti nati con la "**Faber School Digital Manufacturing**" e durante il programma "**Startupper School Academy**".

Una collaborazione, quella con Maker Faire Rome, che si è consolidata nel corso degli anni anche grazie al progetto "Maker Faire Academy", un programma di interventi qualificati sulla prototipazione digitale e sulle nuove tecnologie rivolto a imprese, startup e team con progetti d'impresa.

Nel corso della manifestazione è in programma una serie di incontri per potenziare e valorizzare l'ecosistema dell'innovazione a livello internazionale. In particolare, un "Investor Safari", nel corso del quale le imprese avranno l'opportunità di presentare la propria offerta di servizi attraverso l'inserimento in un tour guidato delle aziende regionali dedicato agli investitori internazionali coinvolti in partnership con Agenzia ICE e Innova Camera; uno "Speed Pitching" con buyer internazionali; e infine un workshop "Cross-Generational Entrepreneurship" per promuovere la collaborazione tra imprenditori esperti e giovani talenti.

Maker Faire Rome può contare sul sostegno di **Roma Capitale** che, attraverso la **Casa delle Tecnologie Emergenti di Roma (CTE Roma)**, presenterà al grande pubblico uno stand interattivo progettato per sensibilizzare e coinvolgere cittadini e imprese nella transizione verso un futuro più sostenibile.

E quest'anno farà il suo debutto a MFR2024, la **Fondazione Rome Technopole** che presenterà una selezione di progetti all'avanguardia, progettati per affrontare le sfide della transizione energetica, della digitalizzazione e della salute bio-farmaceutica.

I contest di quest'anno

Maker Faire Rome non è solo un punto di arrivo per i tanti maker che espongono i propri progetti, ma un punto di partenza verso un futuro migliore. L'edizione 2024 prevede due contest finalizzati a valorizzare i migliori progetti, per garantire visibilità e lo sviluppo delle diverse iniziative presentate: un riconoscimento pubblico e tangibile al valore della creatività esposta durante la manifestazione.

Il contest “**Make it Circular**” premia le migliori idee in linea con i principi della Carta del Consumo Circolare e che ne favoriscano la sua diffusione e il coinvolgimento di diversi attori nella sua implementazione. Il contest - realizzato da Innova Camera e dalle Associazioni dei consumatori del Consiglio Nazionale Consumatori e Utenti (CNCU) - richiede che i progetti mirino a far conoscere gli impatti ambientali dei prodotti e dei processi industriali che li generano, promuovano la conoscenza dei concetti di “circolarità” e di “impronta ambientale” dei prodotti/servizi; superino l'approccio “usa e getta”, nel consumo e nella produzione, promuovendo valori di durabilità, condivisione, riparazione, riuso e riutilizzo dei prodotti e delle risorse materiali. In palio ci sono 3mila euro per l'idea migliore e tre premi da mille euro per altrettante menzioni speciali.

L'altro contest si chiama “**STEAM in Minecraft**” ed è organizzato da Maker Faire Rome e Maker Camp in collaborazione con ANP (Associazione nazionale dirigenti pubblici e alte professionalità della scuola) e con il patrocinio di ASviS. Un contest rivolto agli studenti italiani che ispira a una riflessione approfondita sull'attualissimo tema della transizione ecologica. Abbraccia temi cruciali come l'energia sostenibile, l'economia circolare, la gestione delle risorse naturali e il riciclo innovativo. Un'iniziativa, gratuita, rivolta alle classi delle scuole primarie (limitatamente alle quarte e quinte) e secondarie di primo e secondo grado, degli istituti pubblici e paritari italiani che mira a sensibilizzare i giovani sull'importanza della transizione ecologica, della consapevolezza ambientale e della cittadinanza attiva, incoraggiandoli a concepire soluzioni sostenibili per tutti noi. La partecipazione al contest è stata entusiastica e molto elevata con oltre 350 candidature. La premiazione si svolgerà il prossimo 12 novembre nel Tempio di Vibia Sabina e Adriano, sede della Camera di Commercio di Roma.

Venerdì 25 ottobre, poi, sul palco di Maker Faire Rome si svolgerà la premiazione di **Top of the PID 2024**, iniziativa di Unioncamere che nasce nell'ambito dei servizi offerti alle imprese dai PID - Punti Impresa Digitale delle Camere di commercio per promuovere la diffusione della cultura e della pratica digitale nelle Micro, Piccole e Medie Imprese (MPMI). L'obiettivo dell'edizione di quest'anno è stato quello di individuare e dare visibilità a progetti innovativi nell'ambito della doppia transizione e del nuovo paradigma “Transizione 5.0”.

Saranno premiate le iniziative e i progetti presentati da singole imprese o da raggruppamenti di imprese rispetto ai seguenti ambiti di intervento: Sostenibilità, Manifattura Intelligente e Avan-

zata, Servizi e Commercio, Turismo, Cultura e creatività, Nuovi modelli di business 5.0, Artificial Intelligence per la Digital Trasformation ed Education.

Organizzazione e partner

La **Maker Faire Rome**, giunta alla sua dodicesima edizione, è promossa e organizzata dalla **Camera di Commercio di Roma**, attraverso la sua Azienda speciale Innova Camera ed è curata nei contenuti da **Alessandro Ranellucci** affiancato da un qualificato team di responsabili di area.

MFR2024 ha il sostegno di **Roma Capitale** e il patrocinio dell'**Ambasciata degli Stati Uniti** in Italia e si avvale della partnership di **Inail**, **InfoCamere**, **Dintec - Unioncamere**, **Pid**, **Rome Technopole**, **Fondazione Leonardo**, **CNA** e **Camera di Commercio di Agrigento**.

I tanti sponsor, nazionali e internazionali, rendono fattibile la realizzazione della manifestazione e moltiplicano l'offerta di contenuti fruibili. Tra questi **Eni** (main partner), **Arduino**, **Di-giKey**, **Maire**, **STMicroelectronics**, **Terna**, **Unidata** (gold partner).

La Maker Faire Rome conta, poi, sul prezioso supporto di media partner quali la **RAI** (main media partner che racconterà la Fiera attraverso tutti i mezzi del Servizio Pubblico), **Il Messaggero** (main media partner press & digital), **Ansa** e **Rinnovabili.it**.

ROME
Maker Faire
THE EUROPEAN EDITION

An event powered by



Con il supporto di



In collaborazione con



Con il sostegno di



Con il patrocinio



In partnership



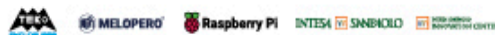
Main Partner



Gold Partner



Silver Partner



Bronze Partner



Main Media Partner



Main Media Partner
Press & Digital



Media Partner



Technical Media Partner



Licensed by



Per restare costantemente aggiornati: www.makerfairerome.eu - #MFR2024;
 Facebook: @Maker Faire Rome; Twitter: @MakerFaireRome; Instagram: @Maker Faire Rome;
 Ufficio stampa Camera di Commercio di Roma: tel. 06-6781178,
ufficiostampa@innovacamera.it – press@makerfairerome.eu