

Hackathon IA e Neurodivergenza 2025

Articolo I. Premessa

Il presente Regolamento è volto a disciplinare un Hackathon denominato “Hackathon IA e Neurodivergenza: potenziare l’efficacia sul lavoro con l’intelligenza artificiale” (di seguito anche “Evento” o “Hackathon IA”) organizzato da AssoSoftware, Fondazione Specialisterne ETS, Skilljob, Università degli Studi Link, Confprofessioni.

AssoSoftware è l'Associazione italiana produttori software, aderente a Confindustria, che riunisce, rappresenta e tutela le aziende dell'Information Technology che realizzano software per imprese, intermediari e Pubblica Amministrazione (<https://www.AssoSoftware.it/>).

Fondazione Specialisterne è un ente del Terzo Settore che promuove l’inclusione socio-lavorativa di persone autistiche attraverso progetti educativi, formativi e culturali. Opera con approcci innovativi per valorizzare il potenziale delle persone neurodivergenti, collaborando con scuole, università, aziende e istituzioni per costruire contesti più accessibili e inclusivi.

Skilljob è un'Agenzia per il Lavoro generalista di diritto comunitario che eroga servizi nel mondo delle Risorse Umane. I suoi Servizi comprendono: somministrazione di personale a tempo determinato e indeterminato, consulenza HR, ricerca e selezione, executive search, assessment, formazione aziendale e coaching.

L'Università degli Studi Link è un Ateneo privato situato nel cuore di Roma che propone un progetto educativo multidisciplinare e innovativo.

L’offerta formativa spazia da corsi dedicati al mondo dello spettacolo a quelli inerenti alle professioni medico sanitarie, passando per sport management, finanza e modelli di impresa, cybersecurity, videogames, giurisprudenza e comunicazione digitale, Scienze della Formazione con la caratteristica comune dell’attenzione all’innovazione e alle richieste del mercato del lavoro. L'Ateneo favorisce collegamenti con il mondo del lavoro, dell’imprenditoria e delle professioni collaborando con le Università, anche straniere, in attività di ricerca e formazione per lo sviluppo dei saperi.

Confprofessioni è la principale associazione di rappresentanza dei liberi professionisti in Italia. Attraverso l’adesione volontaria di 20 associazioni di categoria, la Confederazione italiana libere professioni riunisce un sistema economico e sociale composto da oltre 1,5 milioni di liberi professionisti, che sviluppano un comparto produttivo di 4 milioni di lavoratori che formano il 13% del Pil nazionale. È la parte sociale dei liberi professionisti in quanto firmataria del CCNL degli studi e delle attività professionali. La mission di Confprofessioni è promuovere e affermare il lavoro e la cultura professionale nella società e nell’economia, per favorire lo sviluppo e il benessere del Paese attraverso percorsi di crescita inclusivi e sostenibili nell’ambito del lavoro e dell’economia, del diritto e della giustizia, della sanità e della salute, dell’ambiente, del territorio e del patrimonio culturale italiano.

Articolo II. Obiettivi dell’Hackathon

In un mondo del lavoro ancora modellato su un’idea rigida di normalità, l’intelligenza artificiale rappresenta un’occasione unica per ripensare ambienti, processi e strumenti in modo più equo, accessibile e flessibile.

L’obiettivo dell’hackathon è progettare soluzioni di intelligenza artificiale che potenziano l’efficacia professionale delle persone neurodivergenti attraverso contesti di lavoro realmente inclusivi, capaci di

valorizzare la pluralità degli stili cognitivi — come il pensiero analitico, l'attenzione al dettaglio, la creatività o l'elaborazione non lineare.

Non si tratta di aiutare le persone neurodivergenti ad adattarsi a un sistema standardizzato, ma di progettare strumenti intelligenti e adattivi che sostengano il benessere e la produttività individuale. Le sfide proposte partiranno da bisogni concreti legati a:

- pianificazione e gestione del tempo,
- autoregolazione emotiva e sensoriale,
- comprensione e visibilità delle priorità,
- gestione delle eccezioni e imprevisti,
- ottimizzazione dei carichi di lavoro,
- interfacce inclusive e semplificate.

Le soluzioni AI ideate possono essere indirizzate a qualsiasi settore. A seguire alcuni **esempi**, pensati per stimolare l'ideazione di strumenti utili e ad alto impatto:

- **ICT**

Problema: gestire autonomamente un progetto complesso può essere disorientante senza strutture chiare.

Soluzione AI: uno strumento che suddivide le attività in fasi visibili e attivabili, con reminder personalizzati e aggiornamenti automatici.

- **Amministrazione**

Problema: la mancanza di priorità esplicite crea confusione e rallentamenti.

Soluzione AI: un cruscotto intelligente che segnala le urgenze previene ritardi e struttura visivamente le scadenze.

- **Logistica (magazzino)**

Problema: la gestione delle eccezioni genera stress, interrompe il flusso di lavoro.

Soluzione AI: un assistente su tablet che guida nel riconoscere e gestire problemi fuori standard con suggerimenti dialogici.

- **Retail**

Problema: la pianificazione dei turni non considera il bisogno di routine o recupero, causando affaticamento.

Soluzione AI: uno scheduler adattivo che ottimizza i turni bilanciando benessere e produttività.

- **Turismo**

Problema: contesti con multitasking improvviso causano sovraccarico cognitivo.

Soluzione AI: un assistente che aggrega richieste le ordina per priorità e visualizza flussi operativi semplificati.

L'intelligenza artificiale può e deve diventare uno strumento per migliorare accessibilità, equità e benessere lavorativo. Questo hackathon è un invito a costruire insieme strumenti che rendano il lavoro un luogo più giusto, per tutte e tutti.

In particolare, durante l'hackathon, i partecipanti — divisi in team — sono chiamati a sviluppare un'idea di business che risponda il più possibile ai seguenti criteri:

- **Innovazione e automazione**

Utilizzare l'intelligenza artificiale per automatizzare processi complessi, semplificare attività ripetitive e migliorare l'efficienza operativa, con particolare attenzione alla riduzione del carico cognitivo.

- **Soluzioni personalizzate**

Creare strumenti intelligenti e adattivi che rispondano a bisogni specifici dei settori target, migliorando l'accessibilità, la personalizzazione dei servizi e l'efficacia sul lavoro per persone con profili neurocognitivi differenti.

- **Sostenibilità e responsabilità sociale**

Proporre soluzioni che contribuiscano alla sostenibilità ambientale e promuovano pratiche aziendali inclusive, eque e socialmente responsabili.

- **Integrazione tecnologica**

Assicurare che i nuovi strumenti possano integrarsi efficacemente con software esistenti tramite l'utilizzo di API, favorendo la compatibilità e l'adozione nei contesti reali di lavoro.

- **Sistemi IA aperti**

Utilizzare preferibilmente componenti di intelligenza artificiale open source (es. LLM, framework, librerie) per ridurre al minimo la dipendenza da fornitori terzi e favorire la trasparenza tecnologica.

- **Privacy e sicurezza**

Considerare fin dalle fasi progettuali la conformità ai migliori standard di sicurezza informatica (es. ISO 27001) e di protezione dei dati personali (es. GDPR), garantendo affidabilità e rispetto degli utenti finali.

Le soluzioni e le idee di business proposte dovranno essere sviluppate **principalmente durante le due giornate dell'hackathon**. Non saranno ammesse soluzioni già esistenti, precedentemente pubblicate su siti web o incluse in documentazione commerciale.

Articolo III. Data e luogo dell'evento

L'evento "Hackathon IA e Neurodivergenza", che richiederà la partecipazione in presenza dei team iscritti, si svolgerà **nei giorni 25 e 26 ottobre 2025 presso la sede dell'Università degli Studi Link di Roma**, Via del Casale di San Pio V, 44.

L'attività prenderà il via **alle ore 9:00 di sabato 25 ottobre** e si concluderà **alle ore 19:00 di domenica 26 ottobre**. Durante le due giornate, i partecipanti avranno l'opportunità di confrontarsi con esperti di intelligenza artificiale, specialisti dei settori coinvolti, docenti e mentor, affinando i propri progetti attraverso strumenti e metodologie di ultima generazione, in un contesto formativo e collaborativo di eccellenza.

Gli organizzatori dell'Hackathon si faranno carico, per tutta la durata dell'evento, delle spese relative al **vitto (colazioni e pranzi, esclusa la cena del 25)**. Restano invece a carico dei partecipanti **le spese di alloggio e quelle di trasporto** per raggiungere Roma e la sede dell'Università degli Studi Link. I partecipanti potranno usufruire delle convenzioni attive con le strutture situate nei pressi dell'Università degli Studi Link.

Per eventuali esigenze tecniche e organizzative, gli organizzatori si riservano la facoltà di modificare unilateralmente date, orari e sede dell'evento. Ogni variazione verrà comunicata tempestivamente via e-mail agli iscritti e pubblicata sul sito ufficiale dell'iniziativa all'indirizzo: <https://www.assosoftware.it/hackathon-25-26-ottobre-2025/>. Tali modifiche saranno effettuate a insindacabile giudizio dell'organizzazione e **non daranno diritto ad alcun rimborso o risarcimento** da parte dei partecipanti, per qualsiasi motivo.

Articolo IV. Materiali

I talenti e i team scelti per partecipare all'hackathon dovranno presentarsi il 25 e 26 ottobre con tutti i materiali e gli strumenti (hardware e software) necessari per ideare il progetto proposto. A titolo esemplificativo e non esaustivo:

- almeno due PC portatili per ciascun gruppo;
- possibilità di utilizzare programmi di impaginazione di slide come MS Power Point o simili;
- possibilità di utilizzare piattaforme di programmazione come Python o simili;
- registrazione ad una o più piattaforme di generative AI. La subscription a versioni a pagamento delle AI da utilizzare è facoltativa e a discrezione del singolo partecipante.

Articolo V. Destinatari

L'Hackathon si rivolge a persone fisiche o team di persone fisiche di età compresa tra i 18 e i 35 anni, domiciliate in Italia, che vogliono proporre nuove soluzioni e idee di business nell'ambito dell'intelligenza artificiale negli ambiti citati nell'articolo II.

I principali destinatari dell'Hackathon sono studenti, professionisti, startupper di diverse discipline (es. ingegneria, design, informatica, economia, comunicazione e marketing, ecc.) coinvolti nei processi di innovazione, quali ad esempio:

- Developer;
- Creativi/Designer;
- Esperti di tecnologie (IoT, AR/VR, ecc.)
- Esperti del settore marketing;
- Business Analyst;
- Specialisti in ambito delle Neurodivergenze.

Articolo VI. Modalità e regole di partecipazione

La partecipazione all'Hackathon è completamente gratuita ed è riservata ai soggetti indicati nel precedente articolo V.

Le candidature all'Hackathon potranno essere presentate da parte dei soggetti interessati (di seguito "Candidati") a partire dalle ore 00.00 CEST del giorno 7° luglio 2025 sino alle ore 23.59 CEST del giorno 30 settembre 2025, compilando l'apposito modulo disponibile online all'indirizzo: <https://www.assosoftware.it/hackathon-25-26-ottobre-2025/>

I Candidati potranno essere ammessi all'Hackathon sia singolarmente (di seguito "Talent") che in team composti da un minimo di 2 ad un massimo di 4 componenti (di seguito "Team").

I Talent potranno candidarsi anche se non in possesso di un'idea da sviluppare e parteciperanno con Team composti nel corso della prima giornata.

Ai **Talent**, nella fase di candidatura, sarà richiesto:

- Curriculum Vitae;
- Competenze specifiche nell'ambito dell'Hackathon;
- Eventuale descrizione dell'idea (opzionale).

Ai **Team**, nella fase di candidatura, sarà richiesto:

- Nome del Team
- Numero Componenti del Team;

- Competenze e CV dei componenti;
- Descrizione dell'idea (obbligatoria).

Ai Team con numero di componenti inferiore a 4 sarà inoltre richiesta la **volontà** di integrare ulteriori Talenti all'interno del team.

Al momento della registrazione, invitiamo i/le candidati/e a segnalare all'Organizzazione eventuali esigenze specifiche riferite a spazi e ambienti di lavoro.

Non saranno ammesse candidature pervenute attraverso altri canali. Le candidature che non siano complete di tutte le informazioni richieste dalla procedura online saranno automaticamente escluse dalla selezione.

Prima dell'avvio del processo di selezione, ai soggetti che hanno presentato la domanda di partecipazione all'Iniziativa potranno essere richieste – telefonicamente o via mail – eventuali integrazioni alla documentazione inviata.

L'organizzazione si riserva sin d'ora la facoltà, ove lo ritenesse opportuno, di modificare le modalità di presentazione delle candidature e di prorogare uno o più dei termini di consegna e presentazione delle domande indicati nella pagina web dedicata.

Ogni candidato, Talento o Team, garantisce che le informazioni fornite all'atto della registrazione sono veritiere, consapevole che la non rispondenza al vero delle informazioni fornite determinerà l'esclusione dall'Evento.

La selezione dei partecipanti (di seguito "Partecipanti"), sia singoli che in Team, all'Hackathon sarà effettuata a valle delle iscrizioni attraverso una attenta valutazione del curriculum e della pertinenza delle competenze dei Candidati e della qualità e livello di innovazione dell'idea proposta (nel caso di proposte di idee).

I criteri di selezione nel caso della proposta di idee prenderanno in considerazione i seguenti punti:

- Coerenza dell'idea
- Valore dell'idea: innovatività e fattibilità
- Valore candidati: CV e competenze

L'avvenuta ammissione del Candidato (in forma di Team o Talento) sarà determinata a insindacabile giudizio degli organizzatori, e sarà comunicata via e-mail a valle della chiusura delle iscrizioni, e comunque entro e non oltre il 07/10/25.

I Talenti e i Team sono informati che la partecipazione all'Hackathon non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, rimborsi e/o risarcimenti, e che le spese ad essa relative non saranno sostenute e/o rimborsate dagli Organizzatori. L'organizzazione si farà carico del vitto come previsto al precedente Art. III.

Ogni Team, sia in fase di iscrizione sia nel prosieguo dell'Hackathon, sarà identificato con un nome scelto dagli stessi componenti, che non potrà corrispondere o far riferimento a denominazioni sociali e/o a marchi registrati. I nomi dei gruppi non potranno, inoltre, contenere o essere associabili ad espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione o comunque contrari a norme di legge, pena l'inammissibilità dell'iscrizione o l'esclusione del Partecipante/i dall'Evento.

Per partecipare all'iniziativa è necessario che ciascun Candidato accetti il presente regolamento, come meglio specificato al successivo art. XIII, e rilasci il consenso al trattamento dei dati personali.

Articolo VII. Giuria e valutazione

In seguito alla procedura di ammissione ex Articolo VI., i progetti presentati dai Team nell'ambito dell'Hackathon saranno valutati da una giuria (di seguito "Giuria") composta principalmente da rappresentanti degli enti organizzatori e da *esperti di settore*.

Tutte le soluzioni saranno valutate dalla Giuria secondo i seguenti parametri:

- Innovatività della soluzione proposta (rispetto a tecnologia/modello di business);
- Aderenza alle tematiche proposte;
- Valore generato per i destinatari;
- Fattibilità tecnica;
- Competenze del team rispetto alla soluzione proposta.

I Partecipanti sono informati ed espressamente approvano il fatto che la Giuria valuterà secondo discrezione e che non motiverà le proprie decisioni. I Partecipanti, inoltre, espressamente acconsentono, sin d'ora, a non sollevare obiezioni nei confronti della composizione della Giuria, del processo decisionale o della decisione assunta, che pertanto risulterà insindacabile.

Articolo VIII. Riconoscimento al merito

I tre team con il punteggio più alto che si configurino come Imprese avranno la possibilità di iscriversi gratuitamente all'associazione AssoSoftware per un anno. Il team vincitore, primo classificato, riceverà un premio in denaro pari a € 4.000,00 (euro quattromila/00) che sarà corrisposto da AssoSoftware, Skilljob e Confprofessioni, oltre alla possibilità di avere accesso a due sessioni di coaching con esperti di Università degli Studi Link.

La ripartizione del *premio in denaro* tra i componenti del team vincitore sarà definita dal team stesso.

I teams vincitori riceveranno il grant e gli altri riconoscimenti al merito al termine della giornata del 26 Ottobre.

A norma dell'art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001, "Hackathon IA" non costituisce un concorso o operazione a premio, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale con conferimento di premi che rappresentano il riconoscimento del merito personale dei vincitori, nonché un incoraggiamento nell'interesse della collettività.

Il premio non è sostituibile, né convertibile, non essendo ammessa la richiesta da parte dei vincitori, di sostituzione del premio in qualsiasi forma.

Articolo IX. Responsabilità e manleve

Ciascun Partecipante utilizzerà i locali in cui si svolgerà l'Evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione da parte degli organizzatori e/o portati dai Partecipanti stessi, con la massima cura e diligenza e si atterrà strettamente a qualsiasi indicazione fornita dagli organizzatori al fine di assicurare la sicurezza e l'incolumità di tutti i Partecipanti.

Ogni Partecipante è responsabile e si impegna a manlevare e tenere indenne gli Organizzatori oltre al personale autonomo e/o dipendente e/o consulenti agli stessi riconducibili per la gestione operativa dell'Hackathon, da tutte le responsabilità per qualsiasi danno arrecato a persone e/o cose, causato dal Partecipante a terzi e/o a sé stessi, o anche da terzi per qualsiasi ragione.

Articolo X. Limitazioni di responsabilità

Viste le modalità di partecipazione all'iniziativa gli Organizzatori oltre al personale autonomo e/o dipendente e/o consulenti agli stessi riconducibili per la gestione operativa dell'Hackathon, non si assumono alcuna responsabilità circa disfunzioni tecniche, di hardware o software, interruzioni delle

connessioni di rete, registrazioni di utenti fallite, non corrette, non accurate, incomplete, illeggibili, danneggiate, perse, ritardate, incorrettamente indirizzate o intercettate, o circa registrazioni di Partecipanti che, per qualsiasi motivo non siano state ricevute, comunicazioni elettroniche o di altro tipo che siano state ritardate o circa altri problemi tecnici connessi alla registrazione e all'upload dei contenuti nell'ambito della presente iniziativa.

Gli Organizzatori oltre al personale autonomo e/o dipendente e/o consulenti agli stessi riconducibili per la gestione operativa dell'Hackathon, escluderanno qualsiasi forma di rimborso e/o di risarcimento, in favore dei Partecipanti e/o di terzi, a titolo sia parziale sia integrale, per:

- Eventuali danni a cose e/o a persone, nonché ammanchi per qualsiasi ragione e/o causa, verificatisi nello svolgimento delle diverse fasi dell'Hackathon;
- Eventuali infortuni e/o danni occorsi ai Partecipanti durante le diverse fasi dell'Hackathon;
- Eventuali furti e/o smarrimenti di oggetti o di beni di qualsiasi genere lasciati incustoditi dai Partecipanti negli spazi dove si svolgerà l'Evento.

Articolo XI. Proprietà intellettuale

Ciascun Partecipante dichiara espressamente che ogni prototipo, idea, progetto o parte di esso presentato nell'ambito dell'Hackathon è originale e non viola in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi, impegnandosi a manlevare e tenere indenne sin d'ora gli Organizzatori oltre al personale autonomo e/o dipendente e/o consulenti agli stessi riconducibili per la gestione operativa dell'Hackathon, da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da qualsivoglia terzo al riguardo.

I diritti di proprietà intellettuale inerenti ai progetti e ai concetti sviluppati e/o alle proposte presentate dal Partecipante singolo o dai componenti del Team rimangono, rispettivamente, in capo al medesimo Partecipante o a tutti i membri del Team, i quali saranno pienamente responsabili per la tutela di tali diritti attraverso i mezzi a tal fine apprestati dalla legge (a titolo esemplificativo e non esaustivo, domanda di registrazione, presentazione di domanda di brevetto, ecc.).

I Partecipanti, singoli e/o in Team, prendono atto ed autorizzano fin d'ora gli Organizzatori a comunicare, divulgare e/o pubblicare le proprie opere o parte di esse nell'ambito dell'Evento e/o tramite mezzi e supporti di comunicazione eventualmente utilizzati per la promozione dell'Evento medesimo (anche dopo il suo svolgimento).

I Partecipanti, singoli e/o in Team, prendono atto del fatto che tale pubblicità comporterà la visibilità a tutti i Partecipanti all'Evento e/o ai terzi destinatari delle azioni di comunicazione, e che gli Organizzatori, ed i loro partner, non assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea e/o opera e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza, rinunciando per l'effetto i Partecipanti medesimi ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti degli Organizzatori e dei loro partner e collaboratori a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

Articolo XII. Garanzie di sviluppo e manleve

Partecipando all'Hackathon, ciascun Partecipante garantisce che ogni prototipo, idea, progetto o parte di esso sviluppato:

- Sarà creato durante l'Hackathon;
- È un'opera originale del Partecipante;
- Non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà industriale o diritto d'autore di proprietà di terzi, o che, ove esistano diritti di terzi, il Partecipante si sia previamente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare;

- Non violi altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, i diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela;
- Non costituisce l'oggetto di contratto con terzi;
- Non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione degli Organizzatori o di qualunque altra persona o società;
- Non contiene alcun contenuto di carattere pornografico o sessuale, o contenuto di carattere discriminatorio in qualsivoglia modo (includere specificamente la discriminazione basata sulla razza, sul sesso, orientamento sessuale, sulla religione e/o credo politico di individui o gruppi), né contenuti che promuovano violenza o lesioni nei confronti di qualsiasi essere vivente o qualunque altro contenuto offensivo, osceno o inappropriato;
- Non contiene alcuna minaccia o alcun contenuto volto a intimidire, molestare, o maltrattare la vita privata di una persona;
- Non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.

I Partecipanti all'Hackathon dichiarano, per sé e per i loro aventi causa di essere consapevoli che le responsabilità, anche penali, dei contenuti dei prototipi, idee e progetti consegnati, al fine della partecipazione all'iniziativa disciplinata dal presente regolamento, sono a loro unico ed esclusivo carico, impegnandosi a manlevare e tenere indenne fin da ora gli Organizzatori ed ogni collaboratore degli stessi nell'ambito della gestione operativa dell'Hackathon da qualsivoglia rivendicazione, pretesa risarcitoria o richiesta di danno avanzata da terzi, anche in relazione alla violazione delle disposizioni di cui al precedente comma.

Gli Organizzatori, oltre al personale autonomo e/o dipendente e/o consulenti agli stessi riconducibili per la gestione operativa dell'Hackathon, ribadiscono la loro estraneità a qualsiasi atto e/o comportamento, compiuto e/o assunto nel corso della manifestazione dell'Hackathon dai singoli Partecipanti, che si configureranno come violazione delle vigenti leggi civili e penali.

L'instaurarsi di eventuali contenziosi in relazione a quanto previsto nel presente articolo sospende con effetto immediato la partecipazione all'iniziativa del soggetto o del team coinvolto e potrà comportare la restituzione del premio, se già erogato.

Articolo XIII. Trattamento dei dati personali

In conformità all'art. 13 del Regolamento UE 2016/679 ("Regolamento generale sulla protezione dei dati"), i dati personali forniti dai partecipanti per la partecipazione all'iniziativa saranno trattati da Assosoftware per finalità connesse all'organizzazione dell'Hackathon, inclusi la gestione delle candidature, la selezione dei partecipanti e qualsiasi altra attività strettamente necessaria per lo svolgimento dell'iniziativa.

I dati saranno trattati sia manualmente che tramite strumenti informatici e telematici, adottando misure idonee a garantire la sicurezza e la riservatezza degli stessi.

Durante l'Hackathon, potranno essere effettuate registrazioni audio e video dei partecipanti e delle attività. Tali registrazioni verranno utilizzate a fini promozionali e di comunicazione dell'evento, comprese pubblicazioni su piattaforme digitali e social media, nel rispetto delle normative vigenti sulla protezione dei dati personali in conformità con il Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR).

Partecipando all'evento, i partecipanti acconsentono e autorizzano l'uso della loro immagine e voce per le finalità sopra descritte.

I dati personali saranno conservati per tutta la durata dell'Iniziativa e successivamente, per tutto il tempo strumentale e necessario alla gestione del programma di cui al presente regolamento.

Il conferimento dei dati è facoltativo, ma il mancato conferimento renderà impossibile ai Titolari del trattamento effettuare le valutazioni necessarie per consentire la partecipazione all'Iniziativa. La vigente normativa riconosce numerosi diritti al partecipante. Tra questi:

1. Accesso alle seguenti informazioni:

- finalità del trattamento,
- categorie di dati personali in questione,
- destinatari o categorie di destinatari a cui tali dati personali sono stati o saranno comunicati, in particolare se destinatari di paesi terzi o organizzazioni internazionali,
- esistenza del diritto del partecipante di chiedere ai Titolari del trattamento la rettifica o cancellazione dei dati personali o limitazione del trattamento dei dati personali che lo riguardano o di opporsi al loro trattamento;

2. Rettifica, con ciò intendendo:

- correzione dei dati personali inesatti che riguardano il partecipante senza giustificato ritardo,
- integrazione dei dati personali incompleti, anche fornendo una dichiarazione integrativa;

3. Cancellazione dei dati che riguardano il partecipante senza ingiustificato ritardo, se:

- i dati non sono più necessari rispetto alle finalità per le quali sono stati raccolti o altrimenti trattati,
- è formulata una revoca del consenso e non sussiste altro fondamento giuridico per il trattamento,
- il partecipante si oppone al trattamento e non sussiste alcun motivo legittimo prevalente per procedere al trattamento,
- i dati personali sono stati trattati illecitamente,
- i dati personali devono essere cancellati per adempiere un obbligo legale,
- i dati personali sono stati raccolti relativamente all'offerta di servizi della società dell'informazione;

4. limitazione del trattamento:

- qualora contesti l'esattezza dei dati personali, per il periodo necessario ai Titolari del trattamento di verificare l'esattezza di tali dati personali
- quando il trattamento è illecito e l'interessato si oppone alla cancellazione dei dati personali e chiede invece che ne sia limitato l'utilizzo,
- quando i dati personali sono necessari all'interessato per l'accertamento, l'esercizio o la difesa di un diritto in sede giudiziaria, benché il titolare non ne abbia più bisogno ai fini del trattamento,
- qualora l'interessato si opponga al trattamento in virtù del diritto di opposizione;

5. Ricevere notifica in caso di avvenuta rettifica o cancellazione dei dati personali o limitazione del trattamento;

6. Portabilità dei dati, ovvero diritto di ricevere in un formato strutturato, di uso comune e leggibile da dispositivo automatico i dati personali che riguardano l'interessato e ha il diritto di trasmettere tali dati a un altro titolare del trattamento, qualora:

- il trattamento si basi sul consenso espresso dell'interessato per una o più specifiche finalità o avvenga in ragione di un contratto siglato con l'interessato e
- il trattamento sia effettuato con mezzi automatizzati;

7. Opposizione in qualunque momento, per motivi connessi alla sua situazione particolare, al trattamento dei dati personali che lo riguardano.

L'interessato ha il diritto di proporre reclamo a un'autorità di controllo qualora ritenesse che i diritti qui indicati non siano stati riconosciuti.

Specifiche misure di sicurezza sono osservate per prevenire la perdita dei dati, usi illeciti o non corretti ed accessi non autorizzati.

Conferendo i propri dati, in relazione ai medesimi, ai sensi degli artt. 15 e ss. GDPR, sono riconosciuti i seguenti diritti:

a) ottenere dal titolare del trattamento la conferma che sia o meno in corso un trattamento di dati personali che lo riguardano e in tal caso, di ottenere l'accesso ai dati personali e alle seguenti informazioni: le finalità del trattamento; le categorie di dati personali in questione; i destinatari o le categorie di destinatari a cui i dati personali sono stati o saranno comunicati, in particolare se destinatari di paesi terzi o organizzazioni internazionali; quando possibile, il periodo di conservazione dei dati personali previsto oppure, se non è possibile, i criteri utilizzati per determinare tale periodo; qualora i dati non siano raccolti presso l'interessato, tutte le informazioni disponibili sulla loro origine; l'esistenza di un processo decisionale automatizzato, compresa la profilazione, e, almeno in tali casi, informazioni significative sulla logica utilizzata, nonché l'importanza e le conseguenze previste di tale trattamento per l'interessato.

b) ottenere dal titolare del trattamento la rettifica dei dati personali inesatti che lo riguardano senza ingiustificato ritardo. Tenuto conto delle finalità del trattamento, l'interessato ha il diritto di ottenere l'integrazione dei dati personali incompleti, anche fornendo una dichiarazione integrativa.

c) ottenere dal titolare del trattamento la cancellazione dei dati personali che lo riguardano senza ingiustificato ritardo, se sussiste uno dei motivi seguenti: a) i dati personali non sono più necessari rispetto alle finalità per le quali sono stati raccolti o altrimenti trattati; b) l'interessato revoca il consenso su cui si basa il trattamento conformemente all'articolo 6, paragrafo 1, lettera a), o all'articolo 9, paragrafo 2, lettera a), e se non sussiste altro fondamento giuridico per il trattamento; c) l'interessato si oppone al trattamento ai sensi dell'articolo 21, paragrafo 1, e non sussiste alcun motivo legittimo prevalente per procedere al trattamento, oppure si oppone al trattamento ai sensi dell'articolo 21, paragrafo 2; d) i dati personali sono stati trattati illecitamente; e) i dati personali devono essere cancellati per adempiere un obbligo legale previsto dal diritto dell'Unione o dello Stato membro cui è soggetto il titolare del trattamento; f) i dati personali sono stati raccolti relativamente all'offerta di servizi della società dell'informazione di cui all'articolo 8, paragrafo 1.

d) ottenere dal titolare del trattamento la limitazione del trattamento quando ricorre una delle seguenti ipotesi: a) l'interessato contesta l'esattezza dei dati personali, per il periodo necessario al titolare del trattamento per verificare l'esattezza di tali dati personali; b) il trattamento è illecito e l'interessato si oppone alla cancellazione dei dati personali e chiede invece che ne sia limitato l'utilizzo; c) benché il titolare del trattamento non ne abbia più bisogno ai fini del trattamento, i dati personali sono necessari all'interessato per l'accertamento, l'esercizio o la difesa di un diritto in sede giudiziaria; d) l'interessato si è opposto al trattamento ai sensi dell'articolo 21, paragrafo 1, in attesa della verifica in merito all'eventuale prevalenza dei motivi legittimi del titolare del trattamento rispetto a quelli dell'interessato.

e) ricevere in un formato strutturato, di uso comune e leggibile da dispositivo automatico i dati personali che lo riguardano forniti a un titolare del trattamento e trasmettere tali dati a un altro titolare del trattamento senza impedimenti da parte del titolare del trattamento cui li ha forniti qualora: a) il trattamento si basi sul o su un contratto b) il trattamento sia effettuato con mezzi automatizzati. Nell'esercitare i propri diritti relativamente alla portabilità dei dati l'interessato ha il diritto di ottenere la trasmissione diretta dei dati personali da un titolare del trattamento all'altro, se tecnicamente fattibile.

f) opporsi in qualsiasi momento, per motivi connessi alla sua situazione particolare, al trattamento dei dati personali che lo riguardano ai sensi dell'articolo 6, paragrafo 1, lettere e) o f), compresa la

profilazione sulla base di tali disposizioni. Qualora i dati personali siano trattati per finalità di marketing diretto, l'interessato ha il diritto di opporsi in qualsiasi momento al trattamento dei dati personali che lo riguardano effettuato per tali finalità, compresa la profilazione nella misura in cui sia connessa a tale marketing diretto.

g) diritto di non essere sottoposto a una decisione basata unicamente sul trattamento automatizzato, compresa la profilazione, che produca effetti giuridici che lo riguardano o che incida in modo analogo significativamente sulla sua persona.

h) diritto di proporre reclamo a un'autorità di controllo. Per esercitare i diritti già indicati può rivolgersi al Titolare del trattamento, inviando una comunicazione a AssoSoftware sede legale Milano, Piazza Ernesto de Angeli, 3 (AssoSoftware@legalmail.it)

Articolo XIV. Accettazione del regolamento

La partecipazione all'Hackathon implica la totale accettazione del presente regolamento e dei suoi allegati, che i Partecipanti dichiarano di aver letto, compreso e accettato. La mancata accettazione del regolamento, il difetto di consenso al trattamento dei dati personali, e la compilazione del form di iscrizione in maniera incompleta, inesatta o falsa, da parte dei Partecipanti, comporta l'impossibilità di iscriversi all'Evento e, quindi, la squalifica dal concorso, con la conseguente perdita di ogni diritto ad eventuali premi, con rinuncia ad ogni forma di rivalsa nei confronti degli Organizzatori. Ciascun Partecipante si dichiara edotto delle conseguenze civili e penali che la dichiarazione di false generalità comporta.

Il presente regolamento potrà essere modificato in qualsiasi momento, di tali modifiche sarà fornita comunicazione sul sito internet di riferimento all'indirizzo: <https://www.assosoftware.it/hackathon-25-26-ottobre-2025/>

In caso di conflitto tra il regolamento e le sue modifiche queste ultime prevarranno. Il regolamento modificato entrerà in vigore una volta che sarà pubblicato sul sito di riferimento, senza necessità di un'espressa accettazione da parte dei Partecipanti.

Gli Organizzatori si riservano il diritto, a propria esclusiva discrezione e senza alcuna responsabilità, di decretare la squalifica di qualsiasi Partecipante, singolo e/o in Team, e qualsiasi proposta, che:

- Tenti di manomettere il processo di iscrizione o il funzionamento dell'Hackathon;
- Si comporti in modo inappropriato, antisportivo e contrario all'interesse di un sano e corretto svolgimento dell'Hackathon;
- Agisca in o costituisca una violazione del presente regolamento.

In nessuna circostanza la presentazione della domanda d'iscrizione e dei progetti, nonché la loro selezione, sarà intesa o potrà essere interpretata come offerta o contratto di lavoro. In nessun caso l'Hackathon e il presente regolamento potranno essere intesi e/o interpretati come un'offerta al pubblico ai sensi dell'art. 1336 c.c.

Articolo XV. Controversie

Tutte le controversie che dovessero insorgere con riferimento all'Evento ed al presente regolamento saranno di competenza esclusiva del Foro di Milano.

Articolo XVI. Misure per l'inclusività Neurodivergente

Al fine di garantire che l'Hackathon "IA e Neurodivergenza" sia realmente accessibile a tutte e tutti, con particolare riferimento alle persone neurodivergenti (es. autismo, ADHD, dislessia, disprassia, sindrome di Tourette, ipersensibilità sensoriale, ecc.), gli enti organizzatori adottano le seguenti misure di inclusione:

1. Ambienti e logistica

- Presenza di aree tranquille e spazi di decompressione accessibili a chiunque ne senta la necessità, in modalità libera.
- Postazioni di lavoro ergonomiche e flessibili, anche in zone separate per chi necessita di bassa stimolazione sensoriale.
- Evitamento, ove possibile, di stimoli luminosi o acustici eccessivi (es. luci al neon, musica in sottofondo, speaker rumorosi).

2. Comunicazione e interazione

- Utilizzo di una comunicazione diretta, chiara e priva di ambiguità, sia nei briefing in plenaria che nelle comunicazioni scritte.
- Supporto visuale per ogni fase dell'evento: agende illustrate, segnaletica iconografica, reminder visivi.
- Possibilità di esprimersi senza vincoli sullo stile comunicativo (es. assenza di contatto visivo, modalità scritte anziché orali).

3. Tempo e ritmo

- Possibilità per ciascun partecipante di autogestire le pause, nel rispetto delle esigenze del gruppo.
- Predisposizione di un calendario visuale delle attività, condiviso in anticipo e aggiornato in tempo reale durante l'evento.
- Previsione di tempi distesi per l'elaborazione delle idee, con evitamento di eccessiva pressione sulla performance.

4. Supporti e accompagnamento

- Disponibilità di facilitatori neurodivergent-friendly formati (Buddy), individuabili e contattabili per bisogni di supporto, orientamento o mediazione.
- Attivazione di un canale WhatsApp dedicato per richieste e segnalazioni.
- Possibilità di utilizzare strumenti compensativi, propri o messi a disposizione (es. timer visivi, noise-cancelling, occhiali con filtro luce blu).

5. Preparazione e formazione

- Tutto lo staff organizzativo, i mentor e la giuria riceveranno una formazione specifica sulla neurodiversità e sulle buone pratiche di interazione, secondo quanto indicato nell'Allegato I al presente Regolamento.
- I team sono incoraggiati a condividere i propri eventuali bisogni specifici nella fase di registrazione, senza che ciò influisca in alcun modo sull'ammissibilità o valutazione.
- Tutte le misure sopra indicate sono intese come azioni a garanzia della piena partecipazione e del benessere dei partecipanti. I Partecipanti sono inoltre invitati a prenderne visione nel documento di approfondimento "Allegato I – Vademecum per l'inclusione".

Allegato I – Vademecum per l'inclusione neurodivergente

Che cos'è la neurodivergenza?

Con "neurodivergenza" si fa riferimento a una **varietà di funzionamenti cognitivi e sensoriali** che si discostano dalle aspettative normotipiche. Questo include, ma non si limita a: autismo, ADHD, dislessia, disprassia, ansia sociale, sindrome di Tourette, alessitimia, ipersensibilità sensoriale, pensiero non lineare, ecc.

Essere neurodivergenti non è una condizione da “curare”, ma una **modalità diversa di percepire, elaborare e interagire con il mondo**.

Suggerimenti pratici per lavorare in modo neuroinclusivo

Comunicazione efficace

- Usa frasi **chiare, esplicite e non metaforiche**.
- Non interpretare il silenzio come disinteresse.
- Offri **scelte concrete** (“preferisci rispondere per iscritto o a voce?”).
- **Evita pressioni sociali** o battute potenzialmente ambigue.

Gestione dei tempi

- Fai attenzione ai **tempi di elaborazione**: non interrompere dopo pochi secondi.
- Evita frasi come “dai è facile” o “ci vuole poco”.
- Se cambi i piani, **comunica le modifiche con chiarezza e anticipo**.

Interazioni nei team

- Rispetta le **differenze nei modi di partecipare**: c'è chi pensa e poi parla, chi osserva prima di agire, chi lavora meglio da solo e chi in gruppo.
- Chiedi esplicitamente ai membri del team:
“C'è qualcosa che possiamo fare per lavorare meglio insieme?”

Buone pratiche per mentor e organizzatori

- Non interpretare il disagio come maleducazione: ogni comportamento ha sempre una funzione.
- Se noti segni di stress (irrequietezza, ritiro, disagio sensoriale), **offri uno spazio sicuro** senza invadere.
- Non forzare la partecipazione a momenti sociali o attività “di gruppo”.

Contatti e segnalazioni

Per qualsiasi esigenza, richiesta di adattamento, disagio o suggerimento, puoi:

- parlare con un facilitatore (badge colorati)
- inviare un messaggio WhatsApp all'Organizzazione, al numero: +39 331 616 6811

Ricorda

Inclusività non significa trattare tutti allo stesso modo, ma **offrire a ciascuno ciò di cui ha bisogno**. Questo hackathon vuole essere uno **spazio di co-creazione realmente accessibile**, dove il valore nasce dalla pluralità dei modi di pensare.