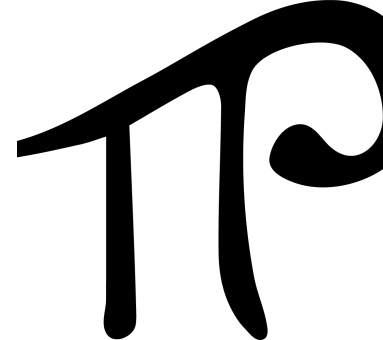


# Paidea Sas

Via Coroglio, 57 - 80124 (NA)  
0817352507



<b>1. INTRODUZIONE E OBIETTIVI.</b>	<b>2</b>
<b>2. REQUISITI E MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE</b>	<b>3</b>
2.1. Soggetti ammessi	3
2.2. Modalità di iscrizione	3
2.3. Gratuità e limitazione partecipanti	3
2.4. Natura della manifestazione	3
<b>3. MODALITÀ DI SVOLGIMENTO (FULL ONLINE)</b>	<b>4</b>
3.1. Struttura dell'Hackathon.	4
3.2. Piattaforme tecnologiche e canali ufficiali.	4
3.3. Calendario delle attività e milestone.	4
3.4. Monitoraggio e supporto.	5
<b>4. I TEAM E LA COLLABORAZIONE.</b>	<b>5</b>
4.1. Composizione e dimensioni dei team.	5
4.2. Modalità di formazione dei team.	6
4.3. Dinamiche di collaborazione online.	6
<b>5. LA CHALLENGE: SMART CHECKOUT &amp; INVENTORY FOR INCLUSION.</b>	<b>6</b>
5.1. Oggetto della sfida.	6
5.3. Linee Guida per l'Universal Design.	7
5.4. Output richiesti per la consegna.	7
<b>6. GIURIA E CRITERI DI VALUTAZIONE</b>	<b>7</b>
6.1. Comitato di valutazione.	7
6.2. Griglia di valutazione e punteggi.	7
6.3. Riconoscimenti e premi per il team vincitore.	9
<b>7. PROPRIETÀ INTELLETTUALE</b>	<b>9</b>
<b>7.1. Titolarità dei progetti</b>	<b>9</b>
7.2. Garanzie e manleve	10
<b>8. PRIVACY E TRATTAMENTO DATI (GDPR).</b>	<b>10</b>
8.1. Titolare del trattamento.	10
8.2. Finalità e base giuridica.	10
8.3. Riprese audio/video e fotografie	10
8.4. Diritti dell'interessato	10

## 1. INTRODUZIONE E OBIETTIVI.

La trasformazione digitale non deve essere solo un volano di efficienza produttiva, ma un catalizzatore di impatto sociale. Attualmente, molti contesti lavorativi restano preclusi a persone con disabilità a causa di interfacce software eccessivamente complesse, carichi cognitivi elevati e flussi operativi rigidi. La sfida di questo Hackathon è invertire questa tendenza: utilizzare la tecnologia non come barriera, ma come **facilitatore**. I partecipanti sono chiamati a ideare soluzioni che semplifichino l'interazione uomo-macchina, trasformando la complessità logistica in percorsi operativi intuitivi, sicuri e gratificanti per lavoratori con esigenze cognitive specifiche.

L'obiettivo concreto dell'hackathon è la progettazione di un modulo gestionale “*Smart Checkout & Inventory*” dedicato a un piccolo ente. La soluzione dovrà permettere a lavoratori con disabilità di gestire in autonomia le operazioni di:

- **Vendita e cassa:** identificazione dei prodotti, gestione dei pagamenti e interazione con il cliente finale.
- **Gestione magazzino:** stoccaggio, inventario e monitoraggio delle giacenze.

L'obiettivo è la progettazione di un flusso logico che integri aiuti visivi, feedback immediati e sistemi di prevenzione dell'errore (error-proofing). Vogliamo capire come la vostra mente ingegneristica possa rendere il lavoro quotidiano un'esperienza di reale empowerment. Per questo motivo, la valutazione premierà la qualità della logica proposta e della documentazione tecnica; tuttavia, verrà assegnato un punteggio bonus più alto ai team che riusciranno a realizzare un prototipo funzionale (PoC) capace di dimostrare concretamente la fattibilità della soluzione.

L'**Universal Design** è il cuore metodologico di questa iniziativa. Progettare secondo questi principi significa creare strumenti che siano utilizzabili dal maggior numero possibile di persone, senza necessità di adattamenti specialistici. Nei sistemi gestionali moderni, l'adozione dell'Universal Design implica:

- **Equità d'uso:** interfacce che non discriminano l'utente in base alle sue capacità.
- **Semplicità ed intuizione:** eliminazione di testi densi e processi lineari troppo lunghi a favore di icone, colori e flussi logici semplificati.
- **Tolleranza all'errore:** sistemi che minimizzano i rischi e le conseguenze negative di azioni involontarie. Attraverso questa challenge, dimostreremo che un software progettato per essere accessibile a un lavoratore con disabilità risulta, in ultima analisi, uno strumento **migliore, più efficace e più umano per tutti gli utenti**.

## 2. REQUISITI E MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

### 2.1. Soggetti ammessi

La partecipazione all'Hackathon è aperta a studenti iscritti a corsi di laurea triennale, magistrale, dottorati o master. Data la natura multidisciplinare della sfida, si incoraggia la partecipazione di profili provenienti da:

- **Ingegneria, Informatica e Automazione** per lo sviluppo logico e funzionale del software.
- **Design (UX/UI)** per la progettazione di interfacce accessibili e inclusive.
- **Scienze Sociali e Psicologiche** per l'analisi delle esigenze legate alla neurodiversità e alle disabilità.

### 2.2. Modalità di iscrizione

L'iscrizione deve avvenire entro e non oltre le ore **17:00** del giorno **31/05/2026**, esclusivamente attraverso il form ufficiale disponibile al link: [application form](#).

- **Iscrizione singola:** gli studenti possono iscriversi individualmente, in tal caso, l'organizzazione provvederà a inserirli in un team basandosi sulle competenze dichiarate.
- **Iscrizione di gruppo:** è possibile iscriversi come team già costituito (composto da un minimo di 4 a un massimo di 5 componenti). In questo caso, ogni membro deve compilare il form indicando il nome del proprio team di riferimento.

### 2.3. Gratuità e limitazione partecipanti

La partecipazione all'Hackathon è interamente **gratuita**. Al fine di garantire un supporto di alta qualità da parte dei mentor e una gestione fluida della piattaforma online, il numero massimo di partecipanti è fissato a **30 studenti**.

L'organizzazione si riserva il diritto di chiudere le iscrizioni anticipatamente al raggiungimento della soglia o di effettuare una selezione basata sulle motivazioni e competenze espresse nel modulo di iscrizione.

### 2.4. Natura della manifestazione

Ai sensi dell'art. 6, comma 1, lettera a) del D.P.R. 430/2001, la presente iniziativa non costituisce una manifestazione a premio. Essa si configura come una competizione di idee e progetti in ambito tecnologico e sociale, dove il riconoscimento finale ha carattere di corrispettivo per la prestazione d'opera o rappresenta un riconoscimento del merito personale dei partecipanti nell'interesse della collettività.

### 3. MODALITÀ DI SVOLGIMENTO (FULL ONLINE)

#### 3.1. Struttura dell'Hackathon.

L'Hackathon si svolge interamente online nell'arco di **tre settimane (09/06/2026 - 30/06/2026)**. Il percorso richiede ai partecipanti di seguire una metodologia rigorosa che va dall'analisi dell'utente alla consegna tecnica:

- **Analisi delle barriere (entro il 16/06/2026)**. I team devono studiare le *User Personas* fornite e condurre ricerche autonome sull'Universal Design e la neuro divergenza.
  - **Istruzione operativa:** non limitatevi a leggere i profili; cercate documentazione su standard di accessibilità cognitiva (es. Easy-to-Read) e analizzate come le attuali interfacce di cassa/magazzino creino barriere. L'obiettivo è produrre un report che guidi ogni scelta successiva.
- **Progettazione e architettura (entro il 23/06/2026)**. In questa fase i team devono tradurre le evidenze raccolte in flussi logici (User Flow) e bozze grafiche.
  - **Istruzione operativa:** dovete mappare ogni singolo passaggio che il lavoratore compie. Create i primi prototipi a bassa fedeltà (ad esempio con Figma) focalizzandovi sulla semplicità dei processi piuttosto che sull'estetica.
- **Sviluppo e finalizzazione del prototipo (entro il 29/06/2026)** interattivo funzionante e dei materiali per la presentazione.
  - **Istruzione operativa:** consegnare un prototipo (cassa/magazzino) che dimostri chiaramente come la soluzione risolva le barriere identificate nella fase 1. Preparate un Pitch che metta in luce il valore sociale e tecnico del progetto.

#### 3.2. Piattaforme tecnologiche e canali ufficiali.

L'ecosistema digitale si basa sulla suite **google workspace**:

- **Google Chat:** hub per la comunicazione. Ogni team opererà nel proprio sotto-spazio privato. È obbligatorio monitorare lo spazio generale per gli annunci.
- **Google Meet:** utilizzato per i momenti sincroni: Kick-off, revisioni con i mentor e Pitch Day.
- **Google Drive & Tasks:** ogni team deve usare la scheda *file* dello spazio per i materiali di lavoro e la scheda *attività* per segnare il completamento delle Milestone.

#### 3.3. Calendario delle attività e milestone.

Le scadenze sono perentorie e il mancato rispetto di una *milestone* può compromettere il punteggio finale:

Data	Attività	Strumento utilizzato.
------	----------	-----------------------

<b>09/06/2026</b>	Saluti istituzionali e avvio delle attività.	Google Meet - sincrona.
<b>16/06/2026</b>	<b>Milestone 1</b> - consegna del report sui bisogni dell'utente.	Google Chat - asincrona.
<b>23/06/2026</b>	<b>Milestone 2</b> - consegna della bozza e dello schema architettonico.	Google Chat - asincrona.
<b>29/06/2026</b>	<b>Milestone 3</b> - consegna del prototipo e del video-demo.	Google Chat - asincrona.
<b>30/06/2026</b>	Presentazione live e determinazione del vincitore.	Google Meet - sincrona.

### 3.4. Monitoraggio e supporto.

I mentor presidieranno i sotto-spazi Team in finestre prefissate. I partecipanti sono incoraggiati a taggare i mentor per dubbi specifici derivanti dalla fase di ricerca.

**Stato Avanzamento Lavori (SAL):** ogni martedì e giovedì, entro le ore 12:00, ogni team deve pubblicare un breve aggiornamento nel proprio canale per informare l'organizzazione sui progressi.

L'organizzazione non risponde di problemi tecnici dei partecipanti. Tuttavia:

- in caso di assenza del relatore durante il **pitch**, il team deve designare un sostituto entro 2 minuti.
- la consegna di un video dimostrativo entro la deadline finale è **obbligatoria**. In caso di problemi di banda o condivisione schermo durante il *pitch live*, la giuria valuterà il video caricato.

## 4. I TEAM E LA COLLABORAZIONE.

### 4.1. Composizione e dimensioni dei team.

L'Hackathon è una sfida collettiva. Ogni team dovrà essere composto da un minimo di 4 a un massimo di 5 partecipanti. Questa dimensione è studiata per garantire una distribuzione ottimale dei carichi di lavoro e una varietà di prospettive necessaria per l'Universal Design.

Data la natura della sfida si raccomanda caldamente che ogni team includa profili con competenze diversificate:

- Sviluppatore (dev): per l'architettura logica e la stabilità del software di cassa/magazzino.
- Designer (UX/UI): focalizzato sull'accessibilità cognitiva, la scelta cromatica e l'iconografia semplificata.
- Human Factor Specialist: per validare la coerenza delle soluzioni rispetto alle esigenze dei lavoratori dell'ente.

#### **4.2. Modalità di formazione dei team.**

L'organizzazione favorisce la creazione di team equilibrati attraverso due modalità:

1. Team precostituiti: gli studenti che si iscrivono già in gruppo (comunicandolo nel form di iscrizione) verranno confermati come team unico, previa verifica dei requisiti.
2. Team-Building organizzato: gli studenti iscritti singolarmente verranno assegnati a un team dall'organizzatore durante la fase di Kick-off. L'assegnazione avverrà incrociando le competenze dichiarate per garantire che ogni gruppo sia autosufficiente.

#### **4.3. Dinamiche di collaborazione online.**

Poiché l'evento si svolge interamente da remoto, i team sono tenuti a:

- Utilizzare i canali di comunicazione ufficiali (Google Chat) per permettere ai mentor di monitorare l'avanzamento e intervenire in caso di necessità.
- Designare un Team Leader (portavoce), che fungerà da punto di contatto principale con l'organizzazione e si occuperà di caricare i materiali finali.
- Mantenere un clima di co-creazione.

### **5. LA CHALLENGE: SMART CHECKOUT & INVENTORY FOR INCLUSION.**

#### **5.1. Oggetto della sfida.**

La sfida consiste nel definire il flusso operativo e l'architettura tecnica di un sistema di Smart Checkout & Inventory. I team dovranno dimostrare come la logica software possa guidare l'utente.

#### **5.2. Requisiti funzionali minimi.**

I progetti dovranno affrontare obbligatoriamente i seguenti moduli operativi:

- **Modulo cassa:** gestione del carrello, riconoscimento facilitato dei prodotti (es. tramite icone, colori o scansione semplificata) e guida al completamento del pagamento.

- **Modulo magazzino:** operazioni di carico/scarico merci e verifica delle giacenze, trasformando i dati numerici complessi in informazioni visive immediate.

### 5.3. Linee Guida per l'Universal Design.

Per rispondere correttamente alla sfida, i partecipanti dovranno implementare strategie di design che riducano il carico cognitivo, tra cui:

- **Semplificazione del linguaggio:** uso di testi minimi, chiari e supportati da pittogrammi (Comunicazione Aumentativa Alternativa - CAA).
- **Feedback multisensoriale:** conferme sonore e visive per ogni operazione riuscita o errore commesso.
- **Error Proofing:** design che impedisca fisicamente o logicamente l'errore (es. disabilitare pulsanti non pertinenti alla fase attuale del processo).
- **Gerarchia visiva:** uso strategico dei colori e delle dimensioni per guidare l'occhio verso l'azione successiva da compiere.

### 5.4. Output richiesti per la consegna.

Ai fini della valutazione, ogni team dovrà consegnare:

1. **Relazione sui bisogni dell'utente:** un documento (max 3 pagine) redatto secondo le modalità e i tempi indicati nell'Articolo 3.3
2. **Prototipo interattivo:** un link a un prototipo navigabile (es. Figma, Adobe XD). Secondo le modalità e i tempi indicati nell'articolo 3.3. Il link deve essere impostato con permessi di visualizzazione pubblici ("*Anyone with the link can view*").
3. **Pitch Deck:** la presentazione (max 10 slide) che verrà utilizzata durante la sessione finale di Pitch.

**Costituisce un bonus la realizzazione del proof of concept - repository code (GitHub/GitLab):** l'accesso a una repository pubblica o una Web-App funzionante che dimostri l'implementazione tecnica della soluzione.

## 6. GIURIA E CRITERI DI VALUTAZIONE

### 6.1. Comitato di valutazione.

I progetti consegnati saranno valutati da una giuria multidisciplinare composta da un minimo di 3 membri, nominati dall'organizzazione,

### 6.2. Griglia di valutazione e punteggi.

Ogni progetto riceverà un punteggio massimo di 100 punti, ripartiti secondo i seguenti macro-criteri:

<b>AREA 1 - ANALISI E RICERCA.</b>		
<b>Criterio di valutazione.</b>	<b>Descrizione dettagliata.</b>	<b>Punteggio.</b>
Rigore metodologico.	Capacità di condurre una ricerca autonoma coerente, citando standard di Universal Design (es. Easy-to-read, CAA) e applicandoli correttamente all'analisi-	1 - 15
Analisi delle barriere.	Profondità nell'identificazione delle barriere specifiche nelle procedure di cassa e magazzino per le User Personas fornite.	1 - 15
<b>AREA 2 - UX &amp; INCLUSIVITÀ.</b>		
<b>Criterio di valutazione.</b>	<b>Descrizione dettagliata.</b>	<b>Punteggio.</b>
Usabilità dell'Interfaccia.	Qualità complessiva dell'esperienza utente (UX): intuitività dei comandi, leggibilità dei contenuti, gerarchia visiva e facilità di interazione con gli elementi a schermo.	1 - 20
Architettura dell'informazione.	Coerenza e fluidità del flusso di navigazione ( <i>User Flow</i> ). Logica dei passaggi che guidano l'utente al completamento del compito senza errori.	1 - 20
<b>AREA 3 - QUALITÀ TECNICA.</b>		
<b>Criterio di valutazione.</b>	<b>Descrizione dettagliata.</b>	<b>Punteggio.</b>
Qualità del software.	Qualità della documentazione tecnica, scelta dello stack tecnologico e chiarezza dei diagrammi logici (backend semplificato).	1 - 10
Efficacia della soluzione e prototipazione.	Livello base: coerenza della logica funzionale proposta per risolvere le barriere.  Livello premiale (extra score): verrà assegnato il massimo punteggio in questa categoria ai team che, oltre alla	1 - 10

	progettazione, presenteranno un prototipo software funzionale (Proof of Concept) che dimostri concretamente la fattibilità della logica proposta.	
<b>AREA 4 - PITCH.</b>		
<b>Criterio di valutazione.</b>	<b>Descrizione dettagliata.</b>	<b>Punteggio.</b>
Efficacia comunicativa.	Capacità del team di sintetizzare e presentare il valore tecnico e l'impatto sociale della soluzione in modo chiaro e coinvolgente.	1 - 10

### 6.3. Riconoscimenti e premi per il team vincitore.

L'Organizzazione intende valorizzare l'impegno di tutti i partecipanti e premiare l'eccellenza tecnica e progettuale dimostrata.

- Attestato di partecipazione. Tutti i partecipanti che avranno completato l'evento e consegnato regolarmente gli output richiesti riceveranno un attestato di partecipazione in formato digitale. Tale documento verrà inviato via email al termine dell'evento.
- Premio per il Team Vincitore. Al team che si posizionerà al primo posto della graduatoria finale (sulla base dei criteri definiti all'Art. 7) verrà assegnato un **Academy Grant** - uno sconto del 20% per l'iscrizione ai corsi della nostra Academy sui Microcontrollori. Il contributo ha un valore commerciale di 100,00 € a persona e rappresenta un'opportunità esclusiva per approfondire le competenze su tecnologie hardware e firmware leader di mercato.

## 7. PROPRIETÀ INTELLETTUALE

### 7.1. Titolarità dei progetti

La proprietà intellettuale e i diritti d'autore relativi ai progetti, ai codici sorgente e ai prototipi sviluppati durante l'Hackathon rimangono in capo ai rispettivi autori (i membri del team). Ogni partecipante garantisce che il progetto è originale e non viola diritti di proprietà intellettuale, diritti d'autore o marchi di terze parti.

## 7.2. Garanzie e manleve

I partecipanti dichiarano di non aver inserito nel progetto alcun componente (codice, librerie, icone) che non sia liberamente utilizzabile o di cui non detengano i diritti. I team manlevano l'organizzazione da qualsiasi responsabilità derivante da eventuali pretese di terzi relative alla violazione di brevetti o diritti d'autore preesistenti.

## 8. PRIVACY E TRATTAMENTO DATI (GDPR).

### 8.1. Titolare del trattamento.

I dati personali forniti dai partecipanti all'atto dell'iscrizione saranno trattati da Paidea sas (di seguito "Titolare del Trattamento") nel pieno rispetto del Regolamento UE 2016/679 (GDPR) e del D.Lgs. 196/2003.

### 8.2. Finalità e base giuridica.

Il trattamento dei dati persegue le seguenti finalità:

- Gestione dell'Evento: registrazione, formazione dei team, comunicazioni tecniche relative all'Hackathon e rilascio di attestati di partecipazione.
- Finalità di valutazione: analisi dei profili e delle competenze per l'assegnazione ai team e per la valutazione del merito personale da parte della Giuria.
- Promozione e comunicazione: previo specifico consenso, i dati potranno essere utilizzati per l'invio di newsletter e aggiornamenti su future iniziative dell'ente o dell'azienda.

### 8.3. Riprese audio/video e fotografie

Data la natura online dell'evento, le sessioni di Kick-off e di Pitch finale saranno registrate.

- I partecipanti, accettando il presente regolamento, autorizzano Paidea sas ad acquisire e registrare la propria immagine e voce durante le sessioni live.
- Tale materiale potrà essere utilizzato per scopi di comunicazione interna, pubblicazione sui siti web istituzionali, social network (es. LinkedIn, YouTube) e report di sostenibilità, senza che nulla sia dovuto al partecipante a titolo di compenso.
- La registrazione della fase di Pitch è necessaria per consentire alla Giuria di rivedere le esposizioni e garantire la correttezza della valutazione.

### 8.4. Diritti dell'interessato

Ogni partecipante può, in qualsiasi momento, esercitare i diritti previsti dagli artt. 15 e seguenti del GDPR (accesso, rettifica, cancellazione, limitazione del trattamento o opposizione) inviando una comunicazione scritta all'indirizzo email ufficiale dell'evento: [hackathon@paidea.it](mailto:hackathon@paidea.it)