

insegnamento

articolazione in moduli

cfu

ore di didattica frontale

anno di corso

semestre

docente

e-mail

ricevimento

Elementi di diritto della Games Industry - (IUS/09) - L20

No

6

40

1

1

Prof. Avv. Jacopo Ierussi

j.ierussi@unilink.it

Alla fine delle lezioni o per appuntamento da concordarsi via email.

OBIETTIVI FORMATIVI

Il Corso è rivolto, in primo luogo, allo studio delle dinamiche istituzionali nonché normative riferibili all'industria videoludica ed alla produzione di opere interattive, ponendo l'accento su aspetti quali, a titolo esemplificativo, la protezione del diritto d'autore e le leggi in materia di publishing. In questo modo gli studenti, alla fine del corso, saranno in possesso degli strumenti che permetteranno loro di muoversi nel mercato di riferimento.

Il corso porta, in particolare, gli studenti a comprendere il Diritto della Games Industry e si articola nell'esame dei vari settori dello stesso (che è materia specificamente interdisciplinare), ovvero con analisi della normativa di riferimento e dei casi giurisprudenziali di maggiore rilevanza, interesse ed attualità.

L'esame consiste in un colloquio orale in cui lo studente dovrà dimostrare di conoscere e comprendere gli istituti e i principi di Diritto della Games Industry e di saperli applicare a casi pratici sottoposti alla sua attenzione dal docente. Lo studente dovrà saper analizzare in autonomia le fonti e gli orientamenti giuridici rilevanti e utilizzare correttamente il lessico tecnico-giuridico della materia, così dimostrando di aver conseguito il metodo di studio e la capacità di apprendimento necessari a proseguire anche in autonomia l'approfondimento della materia.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire i seguenti risultati di apprendimento:

- 1. CONOSCENZA E COMPrensIONE:** lo studente – mediante la partecipazione alle lezioni frontali e alle attività pratiche del corso – avrà acquisito piena conoscenza delle categorie generali di Diritto della Games Industry e degli istituti codicistici. Al termine del corso si terrà un colloquio orale.
- 2. CAPACITÀ DI APPLICARE CONOSCENZA E COMPrensIONE:** lo studente – acquisendo gli strumenti e il metodo corretti – saprà interpretare e applicare, anche rispetto a casi concreti, i principi e gli istituti del Diritto della Games Industry. Al termine del corso si terrà un colloquio orale.
- 3. AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** lo studente, attraverso l'uso delle metodologie acquisite durante il corso, saprà raccogliere dati e materiali per analizzare le fonti normative e gli orientamenti rilevanti in dottrina e giurisprudenza con riferimento alla disciplina del Diritto della Games Industry e acquisirà la capacità di valutare in autonomia tali dati formulando il proprio giudizio critico sull'applicazione di essi a fattispecie concrete, individuando le opportune soluzioni ai casi pratici sottoposti alla sua attenzione.

- 4. ABILITÀ COMUNICATIVE:** al termine del corso lo studente sarà in grado di padroneggiare, con precisione terminologica adeguata, il lessico tecnico-giuridico proprio della materia di Diritto della Games Industry. Mediante la partecipazione alle diverse attività del corso – lezioni con discussioni d'aula, esami orali, processo simulato, verifiche scritte, laboratori – lo studente imparerà a mettere in pratica tali abilità comunicative in contesti diversi, adattando il lessico utilizzando all'interlocutore di riferimento, così acquisendo ulteriori abilità retoriche e argomentative, indispensabili per il proprio percorso professionale.
- 5. ABILITÀ DI APPRENDIMENTO:** le conoscenze tecnico-giuridiche acquisite durante il corso consentiranno allo studente di comprendere e interpretare autonomamente le novità normative, dottrinali e giurisprudenziali.

PREREQUISITI

Nessun prerequisito in particolare, ma una conoscenza quantomeno generale del Diritto con riferimento specifico ai settori indicati tra gli obiettivi formativi del Corso (Civile, Commerciale, Lavoro) rende più accessibile la materia allo studente.

Ad ogni modo, l'insegnamento fornirà allo studente gli strumenti per acquisire le nozioni di base in diritto.

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Il corso vedrà una disamina della materia che si articolerà in due distinte sezioni:

Sezione Generale

Elementi di diritto del lavoro nella games industry
IP e Games Industry
Relazioni industriali della Games Industry
Etica giuridica del Metaverso

Sezione Sport Elettronici

Introduzione al fenomeno
I rapporti di lavoro (e)sportivi
Sponsorizzazioni e Diritti audiovisivi
Aspetti giuridici degli impianti (e)sportivi

METODOLOGIE DIDATTICHE

- 1.** Le **lezioni frontali** in aula sono impiegate per l'acquisizione delle conoscenze teoriche mediante uno stile di apprendimento basato su modelli. Sono quindi in generale uno strumento suggerito nei casi in cui i partecipanti all'attività formativa siano sprovvisti di elementi conoscitivi rispetto al contenuto trattato. A seconda delle diverse fasi e dei differenti contenuti, la lezione può assumere la forma di una lezione frontale o una modalità di insegnamento più interattiva, all'interno della quale il docente agisce da facilitatore del confronto e delle discussioni con e tra i partecipanti.
- 2.** I **seminari** professionalizzanti rientrano nella cosiddetta didattica integrativa, che prevede la realizzazione di incontri di approfondimento nel corso dei quali vengono ospitati rappresentanti del mondo imprenditoriale ed universitario. I seminari

professionalizzanti vengono svolti parallelamente alle lezioni o durante le stesse. Attraverso questa metodologia didattica gli studenti hanno la possibilità di avere un maggior contatto con la realtà operativa e di verificare l'applicazione pratica delle conoscenze teoriche acquisite.

- 3. Il *case practice*** è una presentazione scritta e orale di una situazione verificatasi nel mercato di riferimento e di cui si fornisce una lettura accademica ai propri colleghi di corso. Questo metodo simula la realtà, si riallaccia alle esperienze e alle conoscenze dei partecipanti, li coinvolge più attivamente nel processo di apprendimento e li forza ad applicare la teoria alla pratica.
- 4. Il *role-play*** è un particolare tipo di esercitazione che richiede ai partecipanti di svolgere, per un tempo limitato, il ruolo di "attori", di rappresentare cioè alcuni ruoli in interazione tra loro, mentre altri partecipanti fungono da "osservatori" dei contenuti e dei processi che la rappresentazione manifesta. È in pratica una rappresentazione improvvisata e quasi teatrale di una scena simile a quello che può accadere in azienda. Viene messo in atto un "incidente" e si dà ai partecipanti l'opportunità di riesaminare il proprio comportamento, di esercitarsi e sperimentare nuovi atteggiamenti, di enfatizzare differenti punti di vista e di ricevere un feedback sul proprio comportamento.

MATERIALI DIDATTICI

- ***THE GAME - Aspetti giuridici e socio-economici del settore videoludico***
Casa Editrice La Tribuna – Anno di pubblicazione 2023
A cura di IERUSSI JACOPO con FRANCHI STEFANO e FILOSA DOMENICO

L'ulteriore materiale didattico sarà messo a disposizione dal docente.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

Prova orale.

Per i frequentanti potrebbero essere organizzate delle attività facoltative grazie alle quali potrà essere conferito un bonus rispetto al punteggio ottenuto in sede di esame ed utile per la valutazione finale.

L'esame si svolge oralmente con tre domande di cui la prima sempre a carattere facoltativo per saggiare la preparazione dello studente e, al contempo, mettendo a proprio agio.

CRITERI DI VALUTAZIONE

Nell'esame finale, la/o studente dovrà dimostrare:

- 1. CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** degli argomenti di base richiesti nel corso della prova orale.
- 2. CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** con riferimento a casi pratici su cui l'esaminando può essere chiamato a cimentarsi tramite ragionamento.
- 3. AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** superando la mera esposizione mnemonica ed esponendo le proprie valutazioni personali fondate sulle nozioni acquisite e testate tramite scenari comparativi rispetto alle quali l'esaminando può essere chiamato a decidere.
- 4. ABILITÀ COMUNICATIVE:** comprovate da un lessico idoneo e tecnico.
- 5. ABILITÀ AD APPRENDERE:** maturata durante l'intero corso sino alla fase di studio finale sui testi previsti dal programma del corso.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Ai fini dell'attribuzione del voto in trentesimi si terrà conto dei seguenti criteri di valutazione:

- conoscenza e comprensione degli istituti e dei principi della materia e capacità di applicarli a casi concreti (65%);
- proprietà del lessico tecnico-giuridico, capacità di consultare e valutare le fonti rilevanti e acquisizione del metodo di studio (35%).

La presenza di lacune formative su uno o più istituti o principi comporterà una valutazione insufficiente anche in presenza di una conoscenza di base della materia.

CONSIGLI DEL/LA DOCENTE

Nessuno, salvo la frequentazione della prima lezione introduttiva del corso.