

CORSO DI LAUREA: (IUS/09) - L20

INSEGNAMENTO: Elementi di diritto della Games Industry

CFU: 6

EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI: No

ANNO DI CORSO: 1<sup>^</sup> Anno

NOME DOCENTE: Jacopo Ierussi

INDIRIZZO EMAIL: j.ierussi@unilink.it

ORARIO DI RICEVIMENTO: venerdì mattina 9:15 – 10:15 (previo appuntamento)

## **RISULTATI DI APPRENDIMENTO DELL'INSEGNAMENTO**

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.

## **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

### **EVENTUALI PROPEDEUTICITA' CONSIGLIATE**

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.

### **MODALITA' 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 DELL'INSEGNAMENTO**

**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.

**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.

**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.

**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.

**Capacità di apprendimento:** le conoscenze tecnico-giuridiche acquisite durante il corso consentiranno allo studente di comprendere e interpretare autonomamente le novità normative, dottrinali e giurisprudenziali.

## **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.

## **MATERIALE DIDATTICO**

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

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

## **CONSIGLI DEL DOCENTE**

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