

Realtà virtuale: tecnologie, applicazioni e aspetti legali

Docenti:

Massimo Ballerini (docente Bocconi, esperto di media e comunicazione)

Stefano Gallarini (giornalista e conduttore radio televisivo)

Barbara Indovina (avvocato e docente Bocconi)

Gianluca Pedrazzini (avvocato e docente Bocconi)

Altri professionisti di settori nei quali trovano applicazione le soluzioni di VR

Lingua

Italiano

Descrizione del corso e obiettivi

Il corso, dopo aver analizzato il processo che ha caratterizzato l'evoluzione tecnologica dei dispositivi immersivi, presenterà le principali soluzioni di Realtà Virtuale oggi disponibili, introducendo e chiarendo la loro evoluzione verso il paradigma noto come Metaverso.

In particolare, verranno illustrate alcune delle implicazioni della Realtà Virtuale sulle modalità di fruizione di nuovi beni e servizi basati su soluzioni Blockchain e NFT. Verrà inoltre illustrato l'impatto della Realtà Virtuale in ambiti più tradizionali, esplorandone sia le potenzialità, sia le criticità. In ultimo, verranno analizzate le delicate questioni che le tecnologie VR sollevano in ambito giuridico.

Nel corso dei diversi incontri interverranno professionisti esperti di ciascuna delle tematiche trattate.

Al termine del corso i partecipanti saranno in grado di:

- Riconoscere caratteristiche e specificità dei principali strumenti di VR
- Comprendere significato e implicazioni del concetto di Metaverso dal punto di vista delle relazioni sociali e degli scambi di beni e servizi in un ambiente virtuale
- Comprendere gli elementi di criticità legati allo sviluppo delle applicazioni VR e del Metaverso

Destinatari

Il corso è aperto a tutti gli studenti Bocconi. In particolare si rivolge:

- A coloro che desiderano conoscere le caratteristiche delle tecnologie per la Realtà Virtuale e le differenze tra i principali strumenti oggi disponibili

- A coloro che desiderano comprendere l'impatto nell'uso di questi strumenti, con particolare riferimento alle logiche del Metaverso
- A coloro che desiderano esplorare nuove possibilità nell'applicazione di questi strumenti

Prerequisiti

Non è previsto alcuno specifico requisito per la frequenza di questo corso.

Regolamento

Iscrizione:

Le iscrizioni ai corsi possono essere effettuate esclusivamente tramite l'agenda dello studente yoU@B, nel box "Adesione attività varie".

È possibile annullare la propria iscrizione esclusivamente tramite agenda **entro e NON oltre** il termine delle iscrizioni al corso stesso. Non sono consentite altre modalità di cancellazione.

L'iscrizione verrà confermata qualche giorno prima dell'inizio del corso attraverso un messaggio nell'agenda yoU@B.

Frequenza:

- Frequenza pari o superiore al 75% delle lezioni: ottenimento dell'Open Badge
- Frequenza inferiore al 25% delle ore di lezione: inserimento in blacklist

Durata

12 ore

Modalità didattica

Sarà possibile partecipare al corso esclusivamente in maniera presenziale.

Calendario

Lezione	Data	Ora	Aula
1	Mar 04/02/2025	18.15 - 19.45	14 (Sarfatti)
2	Mer 05/02/2025	18.15 - 19.45	Zappa (Sarfatti)
3	Mar 11/02/2025	18.15 - 19.45	14 (Sarfatti)

4	Mar 18/02/2025	18.15 - 19.45	14 (Sarfatti)
5	Mar 25/02/2025	18.15 - 19.45	14 (Sarfatti)
6	Mar 04/03/2025	18.15 - 19.45	14 (Sarfatti)

Nota: le lezioni saranno tenute in aula tradizionale ed è **previsto che ciascuno studente disponga del proprio computer portatile.**

Programma delle lezioni

Lezione	Argomenti
1	Realtà Virtuale: tecnologie e applicazioni <ul style="list-style-type: none"> - Evoluzione dei sistemi di Realtà Virtuale - Differenze tra Realtà Virtuale e Realtà Aumentata - Principali caratteristiche delle soluzioni oggi disponibili
2	Realtà virtuale e Metaverso <ul style="list-style-type: none"> - Definizione e caratteristiche del Metaverso - Esempi di esperienze e ambiti di applicazione - Prospettive di sviluppo delle soluzioni Blockchain e degli NFT
3	Esperienze VR a confronto <ul style="list-style-type: none"> - Tipologie di esperienze VR oggi disponibili - Alcuni esempi di applicazioni VR - Possibilità di testare un sistema VR
4	L'impatto della VR in altri settori <ul style="list-style-type: none"> - Attuali campi di applicazione della VR - Scenari e prospettive - Implicazioni economiche e giuridiche
5	L'io nel Metaverso: dati personali e problematiche giuridiche <ul style="list-style-type: none"> - Identità digitale - Metaverso e trattamento dei dati personali - Reati nel Meaverso
6	Gli scambi nel Mataverso: rapporti giuridici e tutela dei diritti <ul style="list-style-type: none"> - Scambio di beni e fornitura di servizi nel Metaverso - Blockchain, Smart contract e Criptovalute - NFT e tutela del diritto d'autore

Software di riferimento

Per seguire il corso non sarà necessario disporre di alcun software specifico.

Bibliografia consigliata

Durante il corso i docenti forniranno indicazioni su eventuali letture e documentazione disponibili online e/o in formato cartaceo.

Posti disponibili

110 posti disponibili - Questa attività è a numero chiuso, quindi l'iscrizione non sarà possibile oltre **i posti disponibili** o dopo la chiusura del periodo di iscrizione.

E' possibile annullare l'iscrizione esclusivamente tramite agenda yoU@B entro e NON oltre il termine delle iscrizioni al corso stesso.