

Insegnamento Esport Management

SSD SECS-P/08

CFU 6

Eventuale articolazione in moduli

Anno di corso II anno

Semestre

Docente/i Emiliano Spinelli, Frank Sliwka

e-mail e.spinelli@unilink.it, f.sliwka@unilink.it

Ricevimento Al termine delle lezioni o per appuntamento da concordare tramite e-mail.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

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

- Comprendere i principi e le pratiche aziendali degli eSport.
- Identificare e spiegare i ruoli dei diversi stakeholder nel settore degli eSport.
- Comprendere le diverse tecnologie (ad esempio, hardware, software) utilizzate dagli eSport giocatori, squadre, campionati ed eventi.
- Organizzare, gestire e valutare varie operazioni e attività aziendali di eSport (ad esempio, marketing, sponsorizzazione, eventi, gestione della sede, comunicazioni, finanza ed economia, questioni giuridiche).
- Organizzare, assemblare e gestire il reclutamento del personale di eSport, tra cui giocatori, allenatori e personale di supporto.
- Valutare le nuove opportunità che si presentano nel settore degli eSport

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Il corso affronta, nel dettaglio, i seguenti temi:

- Fan Engagement & Brand Opportunities
- Team Management
- Fondamenti Storici di Esports
- Criticità tra Esports e Olimpiadi
- Event Management & Logistics
- Le professioni nell'Esport Industry

EVENTUALI PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE

Nessuna

METODI DIDATTICI

Le attività didattiche saranno condotte attraverso...

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

L'esame finale consisterà in una prova scritta e orale.

CRITERI DI VALUTAZIONE

La valutazione prevede:

- Scritto: produzione di progetto o case study su uno degli argomenti trattati a lezione.
- Orale: interrogazione sui temi teorici trattati a lezione, con la comprensione e l'utilizzo dei termini specifici dell'Esport Industry.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Il voto si attribuisce in trentesimi. Nell'attribuzione del voto finale si terrà conto:

- Scritto: 75%
- Orale: 25%

Il voto finale rispecchia la preparazione dello studente come di seguito indicato:

Voto	Descrittori
< 18 insufficiente	Conoscenze frammentarie e superficiali dei contenuti, errori nell'applicare i concetti, esposizione carente.
18-20	Conoscenze dei contenuti sufficienti ma generali, esposizione semplice, incertezze nell'applicazione di concetti teorici.
21-23	Conoscenze dei contenuti appropriate ma non approfondite, capacità di applicare i concetti teorici, capacità di presentare i contenuti in modo semplice.
24-25	Conoscenze dei contenuti appropriate ed ampie, discreta capacità di applicazione delle conoscenze, capacità di presentare i contenuti in modo articolato.
26-27	Conoscenze dei contenuti precise e complete, buona capacità di applicare le conoscenze, capacità di analisi, esposizione chiara e corretta.
28-29	Conoscenze dei contenuti ampie, complete ed approfondite, buona applicazione dei contenuti, buona capacità di analisi e di sintesi, esposizione sicura e corretta.
30 30 e lode	Conoscenze dei contenuti molto ampie, complete ed approfondite, capacità ben consolidata di applicare i contenuti, ottima capacità di analisi, di sintesi e di collegamenti interdisciplinari, padronanza di esposizione.

MATERIALE DIDATTICO

Il materiale utilizzato a lezione in forma di presentazioni e documenti, sarà condiviso con gli studenti.

CONSIGLI DEL DOCENTE

E' richiesta la frequenza e la partecipazione attiva.



CORSO DI LAUREA IN TECNOLOGIE E LINGUAGGI DELLA COMUNICAZIONE -
TECHNOLOGIES AND LANGUAGES OF COMMUNICATIONS (LM-59)
CURRICULUM IN GAME DEVELOPMENT, MARKETING AND COMMUNICATION

A.A. 2023/2024

Tutto il corso si basa su una metodologia che valorizza il 'cooperative learning' e la centralità dello studente mediante il suo impegno attivo nello studio per promuovere la formazione di competenze trasversali.

Eventuali studenti afferenti alla categoria 'part-time/lavoratori' sono tenuti ad utilizzare tutti i supporti didattici e tecnologici predisposti per garantire la loro riuscita nello studio e mediante i quali potranno mantenere un'interazione con il docente e con il tutor/cultore della materia.

Si suggerisce a questi studenti di prendere contatto con il docente per esaminare insieme necessità formative specifiche.