Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI ELEMENTI DI DIRITTO PENALE E CRIMINALITÀ INFORMATICA

SETTORE SCIENTIFICO

CFU

9

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

/**/
IUS/17

ANNO DI CORSO

/**/
I Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/

Base X
Caratterizzante q
Affine q
Altre attività q

NUMERO CREDITI

/**/
9 CFU

DOCENTE

Paolo Galdieri

Letizia D'Altilia

OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI

/**/

Il corso si pone l’obiettivo di far acquisire agli studenti le competenze di base nell’ambito del Diritto Penale dell'informatica e della Digital Forensics su aspetti teorici e regole giuridiche alle quali deve attenersi chi opera nel settore. Vengono illustrate le tecniche paradigmatiche di indagine scientifica sia per i casi di reati strettamente informatici, sia per gli altri tipi di illeciti in cui vi è la presenza del dato informatico.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

/**/

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente acquisirà conoscenze specifiche sul Diritto Penale dell'informatica e sulla Digital Forensics . Saprà comprendere quali sono le norme ed i dati che risultano di interesse nelle indagini e nel giudizio penale e l’ordine di importanza dei dati informatici da presentare all’autorità giudiziaria come persona offesa/parte civile ed indagato/imputato. Lo studente padroneggerà le basi dell Diritto penale e Procedura penale e apprenderà le varie tipologie di crimini informatici previste dall’ordinamento italiano.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente sarà in grado di seguire con consapevolezza situazioni di indagine e dibattimentali nell’ambito dell’analisi forense digitale, con comprensione dei ruoli e delle dinamiche processuali. Sarà in grado di comprendere quali dati sono utili ai fini delle fasi processuali e quali procedure sono da implementare per mantenere la correttezza formale della prova informatica, evitando contaminazioni e invalidazioni della stessa.

Autonomia di giudizio
Lo studente sarà in grado di valutare la rilevanza di elementi connessi all’analisi forense digitale. Sarà in grado di valutare l’importanza dei dati ottenuti e di individuare le modalità di conservazione degli stessi.

Abilità comunicative
Lo studente saprà presentare gli argomenti svolti nel corso con rigore formale e completezza. Sarà in grado, sia di interagire con le altre funzioni d’indagine, sia di presentare i risultati dei suoi ritrovamenti in modo corretto e utilizzando la terminologia tecnico-giuridica ideale.

Capacità di apprendimento
Lo studente sarà in grado di consultare la letteratura scientifica del settore per approfondire autonomamente gli argomenti del corso in relazione ad aspetti formali non svolti in classe.

PROGRAMMA DIDATTICO

/**/

1 - PROFILI GENERALI DI DIRITTO PENALE

2 - LA CRIMINALITA INFORMATICA

3 - ORIENTAMENTI EUROPEI ED INTERNAZIONALI IN MATERIA DI REATI INFORMATICI

4 - LA LEGISLAZIONE ITALIANA IN MATERIA DI REATI INFORMATICI

5 - I REATI INFORMATICI CHE CAGIONANO DANNEGGIAMENTO

6 - I DELITTI DI INTERCETTAZIONE INFORMATICA E TELEMATICA

7 - LA TUTELA DEL DOMICILIO INFORMATICO

8 - LA TUTELA DEL SISTEMA INFORMATICO

9 - LE FALSITA' INFORMATICHE

10 - LE TRUFFE INFORMATICHE

11 - VIOLAZIONE CORRISPONDENZA E DIFFAMAZIONE ON LINE

12 - I REATI CHE ESPRIMONO ODIO IN RETE

13 - LE PERSECUZIONI ON LINE

14 - LA DIFFUSIONE ON LINE ILLECITA DI IMMAGINI O VIDEO SESSUALMENTE ESPLICITI

15 - PORNOGRAFIA MINORILE IN RETE

16 - DETENZIONE O ACCESSO INFORMATICO A MATERIALE PEDOPORNOGRAFICO

17 - ALTRI DELITTI DI PEDOFILIA TELEMATICA

18 - I REATI INFORMATICI A SFONDO SESSUALE

19 - I REATI DI INTERNET

20 - DIRITTO PENALE E RETE

21 - IL REATO INFORMATICO IN AZIENDA

22 - L AZIENDA QUALE VITTIMA ED AUTRICE DI REATI INFORMATICI

23 - LA RESPONSABILITA 231 PER COMMISSIONE DI REATI INFORMATICI

24 - MODELLO ORGANIZZATIVO 231, PARTE GENERALE, PRIMI CAPITOLI

25 - MODELLO ORGANIZZATIVO 231, PARTE GENERALE, CAPITOLI CONCLUSIVI

26 - MODELLO ORGANIZZATIVO 231, PARTE SPECIALE, LE SEZIONI

27 - MODELLO ORGANIZZATIVO 231, PARTE SPECIALE, PRINCIPI GENERALI E PROCEDURALI

28 - IL TERRORISMO NEL CYBER SPACE

29 - I REATI DEI CYBER TERRORISTI

30 - CYBER WAR E MAFIA DIGITALE

31 - LA TUTELA DEL TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

32 - LA TUTELA PENALE DEI DATI PERSONALI

33 - IL REATO INFORMATICO NELLE INDAGINI PRELIMINARI

34 - LE MISURE CAUTELARI IN AMBITO INFORMATICO

35 - CRIMINI VIRTUALI E PROVE DIGITALI

36 - INDAGINI TECNOLOGICHE E RUOLI CHIAVE

37 - SEQUESTRO PROBATORIO E BENI INFORMATICI

38 - PERQUISIZIONI INFORMATICHE: FASI E PROCEDURE

39 - INTERCETTAZIONI TELEFONICHE E DIGITALI

40 - ACCERTAMENTO DEI REATI DIGITALI

41 - TECNOLOGIE, VITTIME E REATI

42 – IMPUTABILITA’

43 - LEGGE 90/2024: EFFETTI SULLE PUBBLICHE AMMINISTRAZIONI E SETTORE PRIVATO

44 - LEGGE 90 SU DOMICILIO INFORMATICO E INTERCETTAZIONI

45 - ESTORSIONE, DANNEGGIAMENTO E TRUFFE ONLINE

46 - LEGGE 90/2024 E D.LGS. 138

47 - IA E DIRITTO PENALE: VERSO UN NUOVO MODELLO DI RESPONSABILIT

48 - RESPONSABILIT

49 - LE INDAGINI SULLA CRIMINALITA’

50 - I REATI INFORMATICI PIU’ DIFFUSI

51 - HACKER

52 - L'ETHICAL HACKING

53 - LE INDAGINI SULL'ACCESSO ABUSIVO AD UN SISTEMA INFORMATICO O TELEMATICO. INTERVISTA AD EUGENIO ALBAMONTE, SOSTITUTO PROCURATORE DELLA REPUBBLICA DEL TRIBUNALE DI ROMA, SPECIALIZZATO IN CYBER CRIME E CYBER TERRORISMO

54 - PROSPETTIVE DELLA CYBER SECURITY

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE PREVISTE E RELATIVE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

/**/

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.

Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede sia didattica erogativa (DE) sia didattica interattiva (DI):

- La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità asincrona delle videolezioni, delle dispense, dei test di autovalutazioni predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento; la metodologia di insegnamento avviene in teledidattica.

- La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.

  Sono previsti interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione, in forum, blog, wiki), e-tivity strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di produzioni di elaborati o esercitazioni online e la partecipazione a web conference interattive.

  Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.

Per le attività di autoapprendimento sono previste 162 ore di studio individuale.
L'Ateneo prevede 7 h per ogni CFU articolate in 6 h di didattica erogativa (DE) e 1 h di didattica interattiva (DI).
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

MODALITÀ E CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

/**/

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

CRITERI DI MISURAZIONE DELL'APPRENDIMENTO E ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

/**/

Sia lo svolgimento dell’elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell’elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell’insegnamento. Il giudizio riguarda l’intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell’esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell’esame se quest’ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L’attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA (DE)

/**/

- è 54 Videolezioni + 54 test di autovalutazione

Impegno totale stimato: 54 ore

ATTIVITÀ DI DIDATTICA INTERATTIVA (DI) ED E-TIVITY CON RELATIVO FEED-BACK AL SINGOLO STUDENTE DA PARTE DEL DOCENTE O DEL TUTOR

/**/

- è Redazione di un elaborato
- è Partecipazione a web conference
- è Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- è Svolgimento della simulazione del test finale

Totale 9 ore

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

/**/

- è Videolezioni
- è Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- è Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

§ Paolo Galdieri, Il Diritto penale dell’informatica: legge, giudice e società, G.Giappichelli,Torino, 2021.

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.