

Luca Argenton

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Dal 2013 ad oggi

Ph.D in Scuola di dottorato in Scienze Umane. Dottorato in Scienze della Formazione e della Comunicazione. Percorso benessere della persona, salute e comunicazione interculturale.

Università di Milano Bicocca, Milano

Dal 2009 al 2011

Laurea Specialistica in Psicologia dello Sviluppo e della comunicazione

Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, Milano

Tesi: Mind The Game: valutazione e supporto del team building e della creatività di rete attraverso una simulazione sportiva

Voto: 110/110 e lode

Relatore: Prof. Giuseppe Riva

Co-Relatore: Prof.ssa Marisa Muzio

Sintesi: la tesi discute l'ideazione, la realizzazione e la validazione sperimentale di Mind the Game (MtG), un serious game multiplayer volto a migliorare l'efficacia e le potenzialità comunicative dei gruppi di lavoro in ambito formale e informale.

2010

Master in Psicologia Sportiva

Centro Studi e Ricerche in Psicologia Dello Sport, Milano

2006-2009

Laurea Triennale in Scienze e Tecniche Psicologiche

Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, Milano

Tesi: Riflessioni psico-pedagogiche su sport e disabilità

Voto: 110/110

Relatore: Prof. Cesare Scurati

Sintesi: rassegna bibliografica sul rapporto fra disabilità e sport con particolare attenzione a logiche inclusive e partecipative.

2005

Visiting Student

University of Queensland, Brisbane, Australia

ATTIVITA' PROFESSIONALI

Dal 2011 ad oggi

Libera professione

Svolge attività di formazione e consulenza in ambito aziendale e sportivo. Come senior consultant, collabora con società di consulenza come Methodos Spa, Sil.Ca Consulting e Gaz-Elle Srl. Ha lavorato alla messa a punto di tools innovativi (app, serious game e piattaforme web-based) per lo sviluppo di soft skills nel mondo aziendale con particolare riguardo alle competenze comunicative e di team-working.

Dal 2011 ad oggi

Docente per CONI, FGC, SGSS

Svolge attività di docenza per società, organizzazioni ed enti sportivi in qualità di psicologo dello sport

Dal 2012 ad Oggi

Co-fondatore Flow for Excellence

Insieme a Marisa Muzio, è fondatore e project leader di Flow For Excellence, network multi-professionale focalizzato sulla promozione del Positive Business con approcci pragmatici e metodologie all'avanguardia. Dal punto di vista metodologico, i progetti di intervento presentati partono dai concetti Flow e Networked Flow.

Dal 2010-2011

Stagista presso il Centro Studi e Ricerche in Psicologia dello Sport

Tutor d'aula al Master in Psicologia dello Sport; progettazione e realizzazione di materiale didattico ; assistenza in eventi formativi per la promozione di logiche collaborative di stampo aziendale o sportivo.

PREMI E RICONOSCIMENTI

Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, Milano

Borsa di studio come miglior Laureato all'interno della Facoltà di Psicologia (2011)

Wired

Premio Wired (2011) per la miglior tesi di laurea specialistica in ambito videoludico.

PUBBLICAZIONI

Argenton L, Pallavicini F, Barone G, Zini A, Garcea G, Znacchi A, Mantovani F. (*in press*). Hacking Well-Being Can Serious Games fit Positive Technology Framework? In Villani, D., Cipresso, P., Gaggioli, A., & G. Riva (Eds.) *Integrating Technology in Positive Psychology Practice*. Hershey: IGI Global

Argenton L, Pallavicini F, Mantovani F. (2015). Serious Games as Positive Technologies: Theoretical background and concrete applications. In D. Fonseca & E. Redondo (Eds.) *Handbook of Research on Applied E-Learning in Engineering and Architecture Education*. Hershey: IGI Global

Diana, B., Argenton, L. & Muzio, M. (2015). Positive Change and Flow in sport. In Inghilleri, P., Riva, E. & G. Riva (Eds.) *Enabling Positive Change: Flow and Complexity in Daily Experience*. Amsterdam: De Gruyter.

Triberti, S. & Argenton, L. (2015). Eros, thanatos & Pixel. Sesso e violenza nei videogame. In Papale, L. & F. Alinovi (Eds.) *Virtualerotico. Sesso, pornografia e violenza nei videogame*. Milano: Unicopli.

Zurloni, V., Diana, B., Cavallera, C., Argenton, L., Elia, M., Mantovani, F. (2014). Deceptive behavior in doping related interviews: The case of Lance Armstrong. *Psychology of Sport and Exercise*, doi: 10.1016/j.psychsport.2014.02.008

Argenton, L., Triberti, S., Serino, S., Muzio, M., Riva, G. (2014). Serious games as positive technologies for individual and group flourishing. In A. Brooks, S. Braham, L. Jain (Eds.) *Serious Games, Alternative Realities, and Play Therapy*. New York: Springer.

Triberti, S., & Argenton, L. (2013). *Psicologia dei videogiochi. Come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento*. Milano: Apogeo.

Muzio, M., Riva, G., & Argenton, L. (Eds.) (2012). *Flow, benessere e prestazione eccellente.. Dai modelli teorici alle applicazioni su campo nello sport e in azienda* [Flow, well-being, and excellent performance. From theoretical models to their applications in sport and business]. Milano: Franco Angeli.

Muzio, M., & Argenton, L. (2011). Guardare avanti: lo psicologo dello sport oggi. In F. Nascimbene (Ed.), *Guida alla psicologia dello sport. 2011-Verso un approccio relazionale- ipertestuale*. Milano: Libreria dello sport.

PROCEEDINGS

Argenton, L., Muzio, M., Schek, E. & Mantovani, F. (2014). Multiplayer Serious Games and User Experience: A Comparison Between Paper-Based and Digital Gaming Experience. In De Gloria, A (Ed.) *Games and Learning Alliance Third International Conference, GALA 2014*, Bucharest, Romania, July 2-4, 2014, Revised Selected Papers. (pp-54-52). Heidelberg: Springer Lectures Notes in Computer Sciences.

Argenton, L., Schek, E., & Mantovani, F. (2014). Serious Games as Positive Technologies. In R. Shumaker & S. Lackey (Eds.), *Virtual, Augmented and Mixed Reality. Applications of Virtual and Augmented Reality* (Vol. 8526, pp. 169–177). Heidelberg: Springer International Publishing.

COMUNICAZIONI A CONGRESSI E SEMINARI

Argenton, L. & Mantovani, F. (2015). *Mind the Game: a comparison between digital and paper-based affordances*, Presentazione a XIX European Conference of Psychology, Milano, Luglio, 7-10.

Argenton, L. , Muzio, M., Schek, E. & Mantovani, F. (2014). *Multiplayer Serious Games and User Experience: A Comparison Between Paper-Based and Digital Gaming Experience*, Presentazione a GALA Conference, Bucharest, Giugno, 2-4.

Argenton, L., Riva, G., Muzio, M. & Mantovani, F. (2013). *Mind the Game: a Serious Game to Empower Team Working and Ingroup Dynamics*. Poster presentato a “Cybertherapy 18”, Bruxelles, 29 Giugno- 2 Luglio 2013.

Argenton, L. & Mantovani, F. (2013). *I serious game come integrazione dinamica di simulazione, gioco e apprendimento: il punto di vista della psicologia e delle scienze cognitive*. Presentazione a “Serigamex”, Roma, Marzo 21.

Argenton, L., Boffi, M., Diana, B., Inghilleri, P., Muzio, M., Rainisio, N., Riva, E., Riva, G. & Villani, D. (2013). *Dispositional Flow Scale II: validazione della versione italiana*. Presentazione alle “Giornate Nazionali di Psicologia Positiva”, Milano, Febbraio 22-23.

Argenton, L. , & Muzio, M. (2013). *Gioca contro il doping: il ruolo della psicologia sportiva*. Oral presentation at the Conference “Sport e Fisioterapia, Sport & Doping”. Brescia, Gennaio 28.

Argenton, L. , & Muzio, M. (2012). *Fisioterapia e psicologia sportiva: quale collaborazione?*. Oral presentation at the Conference “Sport e Fisioterapia: una collaborazione vincente”. Brescia, Febbraio 10.

AREE DI INTERESSE E RICERCHE IN CORSO

- Progettazione, sviluppo e valutazione di simulazioni interattive e serious game per la promozione di logiche comunicative e collaborative
- Analisi multimodale delle interazioni di gruppo
- Cooperative learning , Community of Practice e in ambito organizzativo
- Knowledge Building Communities in ambito formativo

CERTIFICAZIONI

Drexel University, Philadelphia, USA

Certificato Positive Psychology Trainer (2012-2013)

Ordine degli Psychology della Lombardia, Milano

Abilitazione all'esercizio della professione psicologica (2012)

Methodos S.r.l., Milan, Italy

Certificato LIFO[®] Trainer

COMPETENZE LINGUISTICHE

- Italiano: Madrelingua
 - Inglese: Ottimo
 - Francese: Elementare
-

COMPETENZE TECNICHE

- Eccellente utilizzo dell'Ambiente Windows Microsoft Office: Word, Excel, PowerPoint, Access
- Eccellente conoscenza di software statistici, in particolare SPSS
- Eccellente conoscenza software e applicativi per l'interazione e la collaborazione online.
- Progettazione di software e interfacce a supporto del team working e della comunicazione
- Rilevazione, elaborazione e analisi dati web-based (questionari online, forum, chat, mail, messaggistica, percorsi di navigazione web).
- Competenze avanzate nella preparazione di presentazioni tecniche, preparazione della documentazione di supporto e gestione di eventi.
- Progettazione e realizzazione siti web, ambienti di interazione online, piattaforme per l'apprendimento