

**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<sup>®</sup> 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