

Andrea Zanacchi Psicologo



ISTRUZIONE

Abilitato alla professione di psicologo con n° iscrizione 21592

5 Ottobre 2018

Tirocinio professionalizzante

Aprile 2017 - Aprile 2018

Tirocinio come aiuto ricercatore presso Università degli studi Milano Bicocca e presso Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano

Università Cattolica del Sacro Cuore (sede di Milano)

2016

Laurea Magistrale in Psicologia ad indirizzo Comunicazione e Sviluppo per l'empowerment e il benessere, con tesi dal titolo "Marketing e videogiochi. Analisi della domanda, targeting e promozione di un videogioco", con relatore prof. Riva G.

Università Cattolica del Sacro Cuore (sede di Brescia)

2014

Laurea Triennale in Scienze e Tecniche Psicologiche, con tesi dal titolo "Nuove e vecchie leadership nello sport"

Liceo Scientifico Statale Leonardo da Vinci (Brescia)

2011

Diploma di Liceo Scientifico

HORIZON PSYTECH & GAMES

Socio fondatore dell'azienda "Horizon Psytech & Games" (in attività dal 2016) che si occupa di:

- Corsi di Media Education, Videogame Education e potenziamento Soft Skills sia in ambito professionale che scolastico
- Valutazione di user experience e usability di prodotti esistenti
- Formazione di professionisti in ambito e-sport e preparazione e supporto agli atleti

Social media manager di “Psicologia dei Videogiochi”:

- Amministratore e curatore del blog
- Coordinatore degli articolisti e dei contenuti presenti su blog e pagina Facebook
- Amministratore della pagina Facebook “Psicologia dei videogiochi”
- Amministratore del profilo Instagram (horizonpsytech_psvg)

ESPERIENZE PROFESSIONALI

Progettazione e conduzione di corsi

- “Educazione ai videogiochi e alle nuove tecnologie”: corso annuale presso la Scuola elementare di Magliaso (CH).
- Corsi di Videogame Education: “Mamma ancora 5 minuti” e “Sfida generazionale” presso Enel S.p.A.
- Corsi di Videogame Education presso Studio Helda (MI) destinati a genitori
- “Life skills in ambienti digitali”: corso per scuole secondarie in collaborazione con la Prof.ssa M. Cantoia (Università degli Studi eCampus) e SPAEE (Servizio di Psicologia dell’Apprendimento e dell’Educazione) – Università Cattolica.

Progettazione e conduzione di workshop

- "Genitori informati(ci)" presso la Biblioteca Rita Levi Montalcini a Dalmine (Bg).
- "Firewatch - Il flame sul web" presso la fiera "Nerd Show 2019" a Bologna.
- “Mamma ancora cinque minuti! Videogame Education” presso la fiera "Nerd Show 2018" a Bologna.
- "Video Game Lab" evento organizzato da QAcademy a Roma Cinecittà
- "Serious game e gamification" presso la facoltà di Psicologia e Scienze Cognitive dell’Università di Trento.
- Workshop sul metodo di apprendimento per la scuola secondaria, in collaborazione con Università Cattolica del Sacro Cuore (MI).
- “Videogiochi: genitori e figli a confronto”, presso "Il tempo delle donne" Gruppo RCS, Triennale di Milano.

Progettazione e conduzione di conferenze

- “Workingames” presso il teatro Puccini (FI) il 15 Novembre 2019, in collaborazione con ITeSPA, Italia 3D Academy e 4GameHz.
- "Le nuove tecnologie: tra il rischio di abuso e usi virtuosi del virtuale", presso la Scuola Prevenzione Salute (MI).
- "Mamma, ancora 5 minuti! Per un uso sano e corretto del videogioco", presso l’associazione Periplo (MI).
- "E se mi prendo il gaming disorder?" presso il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci (MI) durante l’evento "Open Night: a tu per tu con la scienza".

- "I benefici del gaming: quali abilità miglioriamo grazie ai videogiochi?" presso Milan Games Week (MI) tenuto in collaborazione con OPL (Ordine Psicologi Lombardia)
- "Videogame Education: il PEGI" presso Milano Games Week.

Altre esperienze

- Tutor e aiuto allo studio per bambini e ragazzi con disturbi specifici dell'apprendimento e disturbi dell'attenzione e iperattività
- Assistente del corso di laurea "Psicologia della comunicazione" tenuto dalla Prof.ssa F. Mantovani (Università degli studi Milano Bicocca).
- Assistente ricercatore della dott.ssa F. Pallavicini (Università degli studi Milano Bicocca) per la stesura di paper riguardo videogiochi, gamification, realtà virtuale.
- Game developer di Piece of Space

PUBBLICAZIONI:

Bocci, F. (a cura di). Dentro il videogioco. Viaggio nella psicologia dei videogiochi e nei suoi ambiti applicativi. Ananke Lab, 2019. Scrittura dei seguenti capitoli:

- Game Education
- Videogiochi e riabilitazione (con Italiano F. e Bocci F.)
- Il rapporto tra videogiochi e psicopatologia (con Virgilio G.)
- Videogiochi e neuroscienze. Quali sono gli effetti dei videogiochi sul nostro cervello? (con Barone G.)
- Narrazione, storytelling e decision making (con Barone G. e Loda F.)

Pallavicini, F., Ferrari, A., Zini, A., Garcea, G., Znacchi, A., Barone, G., Mantovani, F. (2017). What Distinguishes a Traditional Gaming Experience from One in Virtual Reality? An Exploratory Study. In T. Ahram, C. Falcão (eds) *Advances in Human Factors in Wearable Technologies and Game Design*. AHFE 2017. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, vol 608. Springer, Cham.

Argenton, L., Pallavicini, F., Barone, G., Zini, A., Garcea, G., Znacchi, A. Mantovani, F. (2016). Hacking Well-Being: Can Serious Games Fit Positive Technology Framework?. In D. Villani, P. Cipresso, A. Gaggioli, & G. Riva, *Integrating Technology in Positive Psychology Practice* (232-249). Hershey, PA: IGI Global.

Pallavicini, F., Ferrari, A., Pepe, A., Garcea, G., Znacchi, A., & Mantovani, F. (2018, July). Effectiveness of Virtual Reality Survival Horror Games for the Emotional Elicitation: Preliminary Insights Using Resident Evil 7: Biohazard. In *International Conference on Universal Access in Human-Computer Interaction*(pp. 87-101). Springer, Cham.

COMPETENZE TECNICHE

- Ottima conoscenza del pacchetto Office (Microsoft Word, Power Point, Excel)
- Ottima conoscenza dei social media (Facebook, Instagram, You Tube, Twitter, LinkedIn)
- Buona conoscenza del software SPSS

- Conoscenza di software per la creazione e sviluppo di siti web e blog (Wordpress)
- Buona conoscenza della lingua inglese
- Buona conoscenza di software di video editing (Windows Movie Maker)
- Ottima conoscenza di software per la creazione di questionari

COMPETENZE RELAZIONALI

- Capacità di adattarsi a situazioni impreviste e problem solving
- Flessibilità
- Creatività
- Capacità di mediazione e di lavorare in gruppo
- Ottime capacità relazionali

PASSIONI

- Videogiochi
- Lettura
- Viaggi
- Sport (cintura nera karate)

Si autorizza il trattamento dei dati ai fini del Regolamento UE 2016/679 e del D.Lgs. n. 196/2003 e si dichiara, ai sensi del D.P.R. n. 445/2000, che quanto indicato nel CV corrisponde al vero.


