

# FEDERICA PALLAVICINI

Curriculum Vitae Attività Scientifica e Didattica

## Informazioni personali

Cognome/Nome: Pallavicini Federica Manuela



## ATTIVITÀ DI RICERCA

### *Interessi principali di ricerca*

Sono una psicologa esperta nello studio delle applicazioni di realtà virtuale e videogiochi per la promozione del benessere psicologico e in ambito formativo. Le mie aree principali di ricerca sono caratterizzate da una forte interdisciplinarietà e sono legate in particolar modo all'indagine delle funzioni psicologiche di base legate all'uso di realtà virtuale e videogiochi.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2064-3823>

Scopus Author ID: [6701879031](https://orcid.org/0000-0003-2064-3823)

Loop profile: [171577](https://orcid.org/0000-0003-2064-3823)

### *Professore Associato*

01/10/2024 – in corso

Università degli Studi di Milano-Bicocca

Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", Milano

### *Ricercatrice*

Ricercatore a tempo determinato di tipo B (RTD-B)

Attività di ricerca dal titolo "Realtà virtuale e videogiochi come strumenti innovativi di promozione del benessere psicologico e della salute" (SSD M-PSI/01)

01/09/2021 – 30/09/2024

Università degli Studi di Milano-Bicocca

Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", Milano

Sintesi: ideazione e realizzazione di studi sperimentali per l'indagine dell'applicazione di realtà virtuale e videogiochi per il benessere psicologico, in particolare all'interno del settore ospedaliero. Coordinamento scientifico del progetto "MIND-VR", finalizzato alla creazione di programmi di supporto psicologico per il personale sanitario.

### *Assegni di ricerca*

Assegnista di ricerca Junior A1

Assegno di tipo A1 dal titolo "Realtà virtuale e serious games come strumenti innovativi di apprendimento di abilità emotive" (SSD M-PSI/01)

01/01/2017 – 31/12/2020

Università degli Studi di Milano-Bicocca

Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", Milano

Sintesi: ideazione e realizzazione di studi sperimentali per l'indagine dell'applicazione di realtà virtuale e videogiochi per il benessere psicologico, in particolare per la valutazione e il training della capacità di gestione dello stress. Ideazione e coordinamento del progetto "Virtual video games", finalizzato allo studio dell'esperienza emotiva del giocatore in realtà virtuale e alla creazione di protocolli di utilizzo di videogiochi immersivi per il benessere psicologico.

Durata assegno: 48 mesi

Assegnista di ricerca di tipo B

Assegno di tipo B dal titolo "Tecnologia positiva per il benessere e l'empowerment personale: realtà virtuale e nuove tecnologie per l'assessment e il training di competenze emotive, comunicative e cognitive" (SSD M-PSI/01)

01/07/2014 – 31/06/2016

Università degli Studi di Milano-Bicocca

Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", Milano

Sintesi: ideazione e realizzazione di studi sperimentali per l'indagine dell'applicazione di realtà virtuale e tecnologie interattive per la valutazione e il potenziamento di capacità comunicative, cognitive ed emotive.

Durata assegno: 48 mesi

#### *Borse di studio per attività di ricerca post dottorato*

##### Borsa di studio per attività di ricerca post dottorato

Borsa di Studio Post Dottorato dal titolo "Realtà virtuale e videogiochi come strumenti innovativi di apprendimento di abilità emotive e cognitive" (SSD M-PSI/01)

01/01/2021- 31/09/2021

Università degli Studi di Milano-Bicocca

Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", Milano

Sintesi: coordinamento del progetto MIND-VR "La realtà virtuale per la promozione del benessere psicologico nei medici coinvolti dall'emergenza COVID-19; ideazione e design centrato sull'utente del contenuto in realtà virtuale; creazione del protocollo di verifica dell'usabilità e dell'efficacia del contenuto; coordinamento degli in studi presso l'Istituto Neurologico Besta di Milano, FERB Onlus di Gazzaniga e Istituto Santa Lucia di Roma).

Durata borsa: 9 mesi

#### *Borse di ricerca*

##### Borsa di studio (SSD M-PSI/01)

01/10/2016 –31/12/2016

Università degli Studi di Milano-Bicocca

Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", Milano

Sintesi: Ideazione e realizzazione di studi sperimentali per l'indagine dell'applicazione di realtà virtuale e tecnologie interattive per il benessere psicologico e sulla valutazione e il potenziamento di capacità comunicative, cognitive ed emotive.

Durata borsa: 3 mesi

##### Borse di ricerca (SSD M-PSI/01)

10/07/2009 – 31/03/2014

Istituto Auxologico Italiano

Applied Technology for Neuro-Psychology Lab (ATN-P LAB), Milano

Sintesi: Ideazione e realizzazione di studi sperimentali per l'indagine dell'applicazione di realtà virtuale e tecnologie interattive per il benessere psicologico. Partecipazione ai progetti di ricerca europei INTREPID, INTERSTRESS, PASION.

### **Partecipazione a progetti di ricerca finanziata in ambito nazionale e internazionale**

#### Attività di ricerca al progetto "CULTURAL VIDEOGAME NATIONAL PROGRAMME (CULTURGAME.IT)" 2021- 2023

Università degli Studi di Milano-Bicocca

Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", Milano

Ente finanziatore: Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca (MIUR), area di specializzazione CULTURAL HERITAGE DEL PNR 2015-2020

Sintesi: analisi dei modelli di utilizzo di videogiochi e tecnologie avanzate per promozione del patrimonio culturale.

#### Attività di ricerca al progetto "Smart&Touch-ID - L'HUB per la creazione di sistemi riabilitativi innovativi-SMART, connessi a bisogni e territorio-Touch, individualizzati-ID e sostenibili"

2019- in corso

Università degli Studi di Milano-Bicocca

Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", Milano

Ente finanziatore: Regione Lombardia / Bando "Call HUB Ricerca e Innovazione: Call per progetti strategici di ricerca, sviluppo e innovazione volti al potenziamento degli ecosistemi lombardi della ricerca e dell'innovazione quali HUB a valenza internazionale").

Sintesi: analisi dei modelli di utilizzo di tecnologie avanzate per la creazione di sistemi riabilitativi innovativi, in particolare sui casi di applicazione di realtà virtuale e videogiochi per il supporto psicologico da remoto.

Attività di ricerca per il progetto MOLIERE “MOTivational Learning and Interactive Education REvolution” CUP: B38117000160008 finanziato dal Ministero dello Sviluppo Economico (MISE) sul bando Fondo per la Crescita Sostenibile – Bando “HORIZON 2020”

2018-2019

Sharper Analytics, Milano

Sintesi: analisi dei modelli di utilizzo di videogiochi e elementi di gamification nei sistemi di apprendimento, in particolare sui casi di applicazione del gaming in contesti corporate e sull'individuazione degli elementi di successo ristrutturabili in sistemi di apprendimento.

Attività di ricerca nell'ambito del progetto europeo INTERSTRESS “Interreality in the management and treatment of stress-related disorders” (FP7-247685)

2010-2013

Istituto Auxologico Italiano

Applied Technology for Neuro-Psychology Lab (ATN-P LAB), Milano

Sintesi: responsabile delle sperimentazioni; ideazione e creazione del protocollo adottato negli esperimenti; esecuzione delle sperimentazioni; ideazione ed esecuzione degli studi preliminari sull'efficacia della realtà virtuale per l'induzione di stress; ideazione e supervisione nella creazione degli ambienti virtuali utilizzati per l'induzione di stress e per il rilassamento:

Attività di review sistematica in supporto del progetto di ricerca “Educational needs of diabetologists in different countries”, finanziato da GFK Eurisko S.R.L

2013

Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano

Sintesi: Raccolta materiale scientifico e stesura della review sistematica

Attività di ricerca nell'ambito del progetto europeo PASION “Psychologically Augmented Social Interaction Over Networks”, 03E501

2010

Istituto Auxologico Italiano

Applied Technology for Neuro-Psychology Lab (ATN-P LAB), Milano

Sintesi: Esecuzione delle sperimentazioni

Attività di ricerca nell'ambito del progetto europeo INTREPID (Virtual Reality Intelligent Multi-sensor Wearable System for Phobias' Treatment" – IST-2002-507464)

2009

Istituto Auxologico Italiano

Applied Technology for Neuro-Psychology Lab (ATN-P LAB), Milano

Sintesi: Esecuzione delle sperimentazioni

## **Coordinamento di progetti di ricerca**

Responsabile di unità del Progetto 2022-NAZ-0418 - Enhancing ESP competence in educational and professional contexts via Augmented Reality (MUR, PRIN 2022)

01/10/22- in corso

Università degli Studi di Milano-Bicocca

Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", Milano

Sintesi: coordinamento dell'unità; creazione del protocollo di verifica dell'usabilità e dell'efficacia del contenuto; coordinamento degli studi.

Coordinamento e team leader del progetto MIND-VR

2020- 2023

Università degli Studi di Milano-Bicocca

Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", Milano

Coordinamento e team leader del progetto Mind-VR “Realtà virtuale per il supporto psicologico al personale sanitario coinvolto nell'emergenza COVID-19” (selezionato nell'ambito della Seconda Call #BiUniCrowd – Bicocca Università del Crowdfunding).

Sintesi: coordinamento del progetto MIND-VR; ideazione e design centrato sull'utente del contenuto per il benessere psicologico in realtà virtuale; creazione del protocollo di verifica dell'usabilità e dell'efficacia del contenuto; coordinamento degli studi presso l'Istituto Neurologico Besta di Milano, FERB Onlus di Gazzaniga e Istituto Santa Lucia di Roma.

## **Abilitazioni**

Abilitazione Scientifica Nazionale a Professore di II Fascia nel settore concorsuale 11/E1 PSICOLOGIA GENERALE, PSICOBIOLOGIA E PSICOMETRIA (Bando D.D. 1532/2016)

Agosto 2019

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, Roma

Motivazione: Complessivamente, titoli, impatto e qualità delle pubblicazioni permettono di considerare positivamente la candidata ai fini dell'abilitazione per la seconda fascia

Iscrizione nella sezione A dell'albo professionale dell'Ordine degli Psicologi della Lombardia (numero 03/13030)

Ottobre 2009

Ordine degli Psicologi della Lombardia

## **Istruzione e formazione**

Dottorato in Scienze della Formazione e della Comunicazione (SSD M/PSI-01)

Scuola di Dottorato in Scienze Umane

Curriculum "Benessere della persona, salute e comunicazione interculturale"

Gennaio 2010 – Febbraio 2013

Università degli Studi di Milano Bicocca,

Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", Milano

Giudizio: Ottimo

Titolo: Stress incidentale: L'impatto dello stress transitorio e cronico sulla presa di decisione in condizione di ambiguità

Supervisor: Fabrizia Mantovani; Luigi Anolli

Sintesi: Ricerca sperimentale sulle conseguenze dello stress incidentale, sia cronico che acuto, sulla presa di decisione in condizione di ambiguità. Approfondimento sulle analisi delle risposte fisiologiche (attività cerebrale, battito cardiaco, movimento dei muscoli facciali e risposta di conduttanza cutanea) durante un compito decisionale creato ad hoc per la ricerca.

Data discussione tesi: 28/03/2013

Laurea Specialistica in Psicologia Clinica

Ottobre 2006 - Luglio 2008

Università Vita-Salute San Raffaele Milano, Via Olgettina, Milano

Votazione: 110/110 con lode

Titolo: Intelligenza Emotiva e Decision Making nel Disturbo Ossessivo-Compulsivo

Supervisor: Laura Bellodi, PhD.; Paolo Cavedini, PhD.

Sintesi: Indagine delle relazioni tra intelligenza emotiva e presa decisionale; analisi dei parametri psicofisiologici (conduttanza cutanea, heart rate variability) durante un compito decisionale.

Data discussione tesi: 21/07/2008

Laurea in Scienze e Tecniche Psicologiche

Ottobre 2003 - Luglio 2006

Università Vita-Salute San Raffaele Milano, Via Olgettina, Milano

Votazione: 108/110

Titolo: Intelligenza Emotiva: Basi teoriche e Metodi di valutazione

Supervisor: Laura Bellodi, PhD.; Paolo Cavedini, PhD.

Sintesi: Rassegna bibliografica sul costrutto di intelligenza emotiva e sulle metodologie di valutazione.

Data discussione tesi: 24/07/2006

Diploma di maturità classica

1998-2003

Liceo Classico G. Piazzi, Sondrio

Votazione: 92/100

Social Media Week (SMW 2017)

Milano

17-21 Luglio 2017

## ATTIVITÀ DIDATTICA

### *Docenza Corsi*

Professore per il corso "Psicologia della Disabilità e dell'Integrazione"  
(codice 2324-5-G8501R029, SSD M-PSI/04, CFU 8, ore 54)

Corso di Laurea a Ciclo Unico in Scienze della Formazione Primaria, Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", Università degli Studi di Milano-Bicocca, Milano

AA. 2025/2026

AA. 2024/2025

AA. 2023/2024

AA. 2022/2021

Professore per il corso "Psicologia della Comunicazione e delle Organizzazioni"  
(codice 2425-2-F8501R019, SSD M-PSI/01, CFU 8, ore 54)

Corso di Laurea in Scienze Pedagogiche, Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", Università degli Studi di Milano-Bicocca, Milano

AA. 2025/2026

AA. 2024/2025

Professore per il corso "Psychology of Digital Communication: Interactive and Immersive Media"  
(codice 2425-Bbetween-AME-02, SSD M-PSI/01, CFU 2, ore 16)

Bbetween - Innovative education, Università degli Studi di Milano-Bicocca, Milano

AA. 2024/2025

Professore a contratto per il corso "Psicologia della Comunicazione"  
(codice 92107, SSD M-PSI/01, CFU 6, ore 36)

Corso di Laurea Triennale in Scienze della Comunicazione presso il Dipartimento di Lettere, Filosofia, Comunicazione, Università degli Studi di Bergamo

AA. 2025/2026

AA. 2023/2024

Professore a contratto per il corso "Psicologia della Comunicazione"  
(codice 92107, SSD M-PSI/01, CFU 5, ore 30)

Corso di Laurea Triennale in Scienze della Comunicazione presso il Dipartimento di Lettere, Filosofia, Comunicazione, Università degli Studi di Bergamo

AA. 2024/2025

AA. 2022/2023

AA. 2021/2022

AA. 2020/2021

AA. 2019/2020

AA. 2018/2019

Professore a contratto per il corso "Linguistica e Psicologia dell'Interazione"  
(unità Psicologia della Comunicazione, codice 93110-mod1, SSD M-PSI/01, CFU 5, ore 30)

Corso di Laurea Magistrale in Comunicazione, Informazione, Editoria presso il Dipartimento di Lettere, Filosofia, Comunicazione, Università degli Studi di Bergamo

AA. 2018/2019

### *Attività didattiche integrative*

Conduttrice del laboratorio interdisciplinare di Psicologia Generale (SSD M/PSI-01, ore 16) dal titolo "Realtà virtuale e videogiochi per l'assessment e il training dello stress psicologico"

Corso di Laurea Triennale in Scienze dell'Educazione

Università degli Studi di Milano-Bicocca, Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", Milano

AA. 2023/2024

AA. 2022/2023

AA. 2021/2022

AA. 2020/2021  
AA. 2019/2020  
AA. 2018/2019  
AA. 2017/2018  
AA. 2016/2017

Conduttrice del laboratorio interdisciplinare di Psicologia Generale (SSD M/PSI-01, ore 16) dal titolo "Videogiochi e gamification in ambito educativo"

Corso di Laurea Triennale in Scienze dell'Educazione

Università degli Studi di Milano-Bicocca, Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", Milano

AA 2023/2024  
AA. 2022/2023  
AA. 2021/2022  
AA. 2020/2021

### *Seminari*

Conduttrice della lezione di Psicologia Generale (SSD M/PSI-01, ore 4) dal titolo "Realtà virtuale e tecnologie interattive: applicazioni e ambiti di ricerca"

Scuola di Dottorato in Educazione della Società Contemporanea, Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", Milano

AA. 2023/2024  
AA. 2021/2022  
AA. 2020/2021  
AA. 2019/2020  
AA. 2018/2019

## **Premi e riconoscimenti**

Premio seconda Call #BiUniCrowd – Bicocca Università del Crowdfunding con il progetto MIND-VR "Realtà virtuale per il supporto psicologico al personale sanitario coinvolto nell'emergenza COVID-19"

Università degli Studi di Milano-Bicocca, Milano

Marzo 2020

Sintesi: coordinamento del progetto MIND-VR; ideazione e design centrato sull'utente del contenuto per il benessere psicologico in realtà virtuale; creazione del protocollo di verifica dell'usabilità e dell'efficacia del contenuto; coordinamento degli studi presso l'Istituto Neurologico Besta di Milano, FERB Onlus di Gazzaniga e Istituto Santa Lucia di Roma.

Premio Giovani Talenti dell'Università degli Studi di Milano-Bicocca con il patrocinio dell'Accademia Nazionale dei Lincei - Edizione 2018 Terzo premio area SSD M-PSI/01

Università degli studi di Milano-Bicocca, Milano

Ottobre 2018

Motivazione: rilevanti contributi all'uso innovativo di tecniche di realtà virtuale per la gestione dello stress e il trattamento dei disturbi alimentari

Top 10 Young Researchers Idea Award 4<sup>th</sup> BCFN Yes!

Barilla Centre for Food and Nutrition (BCFN)

Settembre 2012

Finalista con il progetto dal titolo "Valutazione e stimolazione di comportamenti alimentari salutaris attraverso un serious game per il supporto alle scelte alimentari corrette" (insieme al team con Elena Cadel ed Emma White).

## **Editor e revisore presso riviste scientifiche internazionali**

Associate Editor

Frontiers in Psychology

2021 – in corso

Guest Editor con la call "Virtual Reality, Augmented Reality and Video Games for Addressing the Impact of COVID-19 on Mental Health"

Frontiers in Virtual Reality  
Section Virtual Reality in Medicine  
2020 – 2021

Guest Editor con la call “Assessing the Therapeutic Uses and Effectiveness of Virtual Reality, Augmented Reality and Video Games for Emotion Regulation and Stress Management”

Frontiers in Psychology  
Section Human-Media Interaction  
2018 – 2019

Esperienza di revisore scientifico (IF= Impact Factor) presso:

- JMIR Serious Games (IF=3.351)
- IEEE Access (IF=4.098)
- Simulation & Gaming (IF=1.83)
- Computers in Human Behavior (3.435)
- Virtual Reality (IF=2.906)
- Sensors (IF=3.031)

## **Relatore a congressi e convegni nazionali e internazionali**

Relatore presso Human-Computer Interaction International Conference 2020 (HCI International 2020)

Copenaghen, Danimarca  
19-24 Luglio 2020

- Presentazione orale del titolo dal contributo “Video Games to Foster Empathy: A Critical Analysis of the Potential of Detroit: Become Human and The Walking Dead”

Relatore presso Human-Computer Interaction International Conference 2019 (HCI International 2019)

Orlando, USA  
26-31 Luglio 2019

- Presentazione orale del titolo dal contributo “Taking Neuropsychological Test to the Next Level: Commercial Virtual Reality Video Games for the Assessment of Executive Functions”

Relatore presso Human-Computer Interaction International Conference 2018 (HCI International 2018)

Las Vegas, USA  
17-21 Luglio 2018

- Presentazione orale del contributo “Effectiveness of virtual reality survival horror games for the emotional elicitation: Preliminary insights using Resident Evil 7: Biohazard”

Relatore presso 8th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE 2017)

Los Angeles, USA  
17-21 Luglio 2017

- Presentazione orale del contributo “What Distinguishes a Traditional Gaming Experience from One in Virtual Reality? An Exploratory Study”

Relatore presso International forum for the military simulation, training and education community (ITEC 2016)

Londra, UK  
16-17 Maggio 2016

- Presentazione orale del contributo “Military and Stress Management Training: Testing a “Human-Centered Virtual Reality Training Design”

Relatore presso NATO HFM-267 Workshop on Advanced Medical Training Technology

Bucharest, Romania  
11-13 Aprile 2016

- Presentazione orale del contributo “Stress Management Training in the Military: Testing a Human-Centered Virtual Training Design”

Relatore presso 14th International Conference on Modeling and Applied Simulation (MAS)

Bergeggo, Italia  
21-23 Settembre 2015

- Presentazione orale del contributo "Developing effective virtual reality training for military forces and emergency operators: from technology to human factors"

#### Relatore presso National Days of Positive Psychology

Università Degli studi di Milano-Bicocca, Milano

22-23 Febbraio 2013

- Presentazione orale del contributo "Interstress: realtà virtuale e tecnologie innovative per la gestione dello stress"

### **Partecipazione all'organizzatore di congressi e convegni nazionali e internazionali**

#### Human-Computer Interaction International Conference 2025 (HCI International 2025)

- Membro del Comitato Organizzativo della conferenza Universal Access in Human Computer Interaction (UAHCI)

#### Human-Computer Interaction International Conference 2024 (HCI International 2024)

- Membro del Comitato Organizzativo della conferenza Universal Access in Human Computer Interaction (UAHCI)

#### Human-Computer Interaction International Conference 2023 (HCI International 2023)

23 -28 Luglio 2023

Copenaghen, Danimarca

- Membro del Comitato Organizzativo della conferenza Universal Access in Human Computer Interaction (UAHCI)

#### Human-Computer Interaction International Conference 2022 (HCI International 2022)

26 Giugno -1 Luglio 2022

Virtual

- Membro del Comitato Organizzativo della conferenza Universal Access in Human Computer Interaction (UAHCI)

#### Human-Computer Interaction International Conference 2021 (HCI International 2021)

24-29 Luglio 2021

Washington, USA

- Membro del Comitato Organizzativo della conferenza Universal Access in Human Computer Interaction (UAHCI)

#### NATO STO HFM-334 Panel Symposium 2020

Applying Neuroscience to Performance: From Rehabilitation to Human Cognitive Augmentation

Ottobre 2021

Roma, Italia

- Membro del Comitato Organizzativo STO Technical Team:  
HFM-334 on Applying Neuroscience to Performance: From Rehabilitation to Human Cognitive Augmentation

#### Human-Computer Interaction International Conference 2020 (HCI International 2020)

Copenaghen, Danimarca

19-24 Luglio 2020

- Membro del Comitato Organizzativo della conferenza Universal Access in Human Computer Interaction (UAHCI)
- Organizzazione della sessione "Gaming for Health: Video Games and Immersive Technologies for Psychological Well-Being" all'interno della conferenza Universal Access in Human Computer Interaction (UAHCI)

#### Human-Computer Interaction International Conference 2019 (HCI International 2019)

Orlando, USA

26-31 Luglio 2019

- Membro del Comitato Organizzativo della conferenza Universal Access in Human Computer Interaction (UAHCI)

- Organizzazione della sessione "Video Games and Advanced Technologies for Health: Design, User Experience and Usability Issues" all'interno della conferenza Universal Access in Human Computer Interaction (UAHCI)

Human-Computer Interaction International Conference 2018 (HCI International 2018)

Las Vegas, USA

17-21 Luglio 2018

- Organizzazione della sessione "Human Computer Interaction in Video Games for Health: Design, User Experience and Usability" all'interno della conferenza Universal Access in Human Computer Interaction (UAHCI)

- Presentazione orale del contributo "Effectiveness of virtual reality survival horror games for the emotional elicitation: Preliminary insights using Resident Evil 7: Biohazard"

5th International Symposium on Pervasive Computing Paradigms for Mental Health

Milano, Italia

24-25 Settembre 2015

- Partecipazione all'organizzazione del convegno (comitato organizzativo e scientifico)

4th International Symposium on Pervasive Computing Paradigms for Mental Health

Tokyo, Giappone

8-9 Maggio 2014

- Partecipazione all'organizzazione del convegno (comitato organizzativo e scientifico)

14th annual Cybertherapy & Cyberpsychology Conference

Verbania, Italia

21-23 giugno 2009

- Partecipazione all'organizzazione del convegno

**Partecipazione a eventi di public engagement e di divulgazione scientifica**

Partecipazione all'evento "Videogiochi: istruzioni per l'uso" presso il Festival Educa di Rovereto

Rovereto (TN)

16 aprile 2023

Conduzione del webinar per Fondazione Golinelli dal titolo "Gaming, VR e benessere mentale".

Fondazione Golinelli.

16 marzo 2022

Partecipazione all'evento "The Town of Light" con il contributo "Realtà virtuale e videogiochi per la salute mentale"

IULM Università di Comunicazione e Lingue, Milano

2 Ottobre 2021

Conduzione dell'evento "iKnow – Realtà virtuale, videogiochi e il lavoro del futuro"

Ibicocca

Università degli Studi di Milano-Bicocca

15 Aprile 2021

Partecipazione all'evento "La vita ibrida: il quotidiano fra fisico e digitale" con il contributo "Realtà virtuale e psicologia" e al panel "Among Us: Videogiochi e COVID-19"

Milano Digital Week 2021

Milano

17-21 Marzo 2021

Presentazione orale del contributo "MIND-VR", a virtual reality psychoeducational experience on stress and anxiety disorders for the psychological support of healthcare workers involved in the COVID-19 pandemic"

VR Days Europe

Amsterdam, Olanda

4-6 Novembre 2020

Conduzione dell'evento "Mind-VR: La realtà virtuale per il supporto psicologico a medici e infermieri coinvolti nella crisi COVID-19"

Milano Digital Week 2020

Milano

25-30 Maggio 2020

Partecipazione al panel "La robotizzazione dell'uomo. L'umanizzazione della robotica"

Milano Book City 2019

Milano

13-17 Novembre 2019

Conduzione dell'evento "Realtà virtuale e realtà aumentata per l'accessibilità"

Informatici Senza Frontiere

Rovereto

17-19 Ottobre 2019

Relatore presso lo stand dell'Ordine degli Psicologi della Lombardia (OPL) con la presentazione orale dal titolo "Appendere attraverso tecnologie interattive: i videogiochi in classe" e organizzazione attività stand "Videogiochi e realtà virtuale per la valutazione e il training di abilità cognitive e emotive"

Milano Games Week 2019

Milano

27-29 Settembre 2019

Organizzazione attività stand "eSports Lab" per l'Ordine degli Psicologi della Lombardia

Milano Games Week 2018

FieraMilano City Rho

5-7 Ottobre 2018

Organizzazione e co-responsabile dello stand "Virtual Video Games: videogiochi in realtà virtuale per il benessere del giocatore"

MeetMeTonight 2018

Monza

29 Settembre 2018

Relatore presso lo stand dell'Ordine degli Psicologi della Lombardia (OPL) con la presentazione orale dal titolo "Videogiochi in Realtà Virtuale: l'esperienza del giocatore e le innovazioni per il benessere"

Milano Games Week 2017

Milano

29 Settembre 2017

Organizzazione e co-responsabile dello stand "Videogiochi e Realtà Virtuale: cosa significa fare ricerca scientifica in questo settore?"

Meet Me Tonight 2017

Milano

29-30 Settembre 2017

Presentazione orale del contributo "UrbanUp - Milan Virtual Experience" (2016)

## **PUBBLICAZIONI SCIENTIFICHE**

### *Monografie*

**Pallavicini F.** (2025). Gamers. Breve storia dei videogiochi e degli esports. Saggi Oltre, Mondadori Università

**Pallavicini F.** (2020). Psicologia della realtà virtuale: Aspetti tecnologici, teorie e applicazioni per il benessere mentale. Mondadori Università.

**Pallavicini F**, Orena E. et al. (2025) Effects and Acceptability of a 1-Week Home-Based Virtual Reality Training for Supporting the Management of Stress and Anxiety: Randomized Pilot Trial. *JMIR Serious Games*, e50326.

**Pallavicini F**, Pepe A., Clerici M., Mantovani F. (2022). Virtual Reality Applications in Medicine During the COVID-19 Pandemic: PRISMA Systematic Review. *JMIR Serious Games*,10(4):e35000. doi: 10.2196/35000.

**Pallavicini F**, Pepe A., Mantovani F. (2022). The Effects of Playing Video Games on Stress, Anxiety, Depression, Loneliness and Gaming Disorder During the Early Stages of the COVID-19 Pandemic: PRISMA Systematic Review. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 25(6):334-354.

**Pallavicini F**, Orena E, Di Santo S, Greci L, Caragnano C, Ranieri P, Vuolato C, Pepe A, Veronese G, Stefanini S, Achille F, Dakanalis A, Bernardelli L, Sforza F, Rossini A, Caltagirone C, Fascendini S, Clerici M, Riva G, Mantovani F (2022). A Virtual Reality Home-Based Training for the Management of Stress and Anxiety among Healthcare Workers during the COVID-19 Pandemic: Study Protocol for a Randomized Controlled Trial. *Trials*, 23(1):451.

**Pallavicini F**, Orena E, Achille F, Cassa M, Vuolato C, Stefanini S, Caragnano C, Pepe A, Veronese G, Ranieri P, Fascendini S, Defanti CA, Clerici M, Mantovani F. Psychoeducation on Stress and Anxiety Using Virtual Reality: A Mixed-Methods Study. *Applied Sciences*. 2022; 12(18):9110

**Pallavicini F**, Orena E, Di Santo SG, Greci L, Caragnano C, Ranieri P, Vuolato C, Pepe A, Veronese G, Dakanalis A, Rossini A, Caltagirone C, Clerici M, Mantovani F (2021). MIND-VR: Design and Evaluation Protocol of a Virtual Reality Psychoeducational Experience on Stress and Anxiety for the Psychological Support of Healthcare Workers Involved in the COVID-19 Pandemic. *Frontiers in Virtual Reality*, 2:1.

**Pallavicini F**, Pepe A, Mantovani F (2021). Commercial Off-The-Shelves Video Games for Reducing Stress and Anxiety: A PRISMA Systematic Review. *JMIR Mental Health*, in review.

**Pallavicini F**, Orena E, Di Santo SG, Greci L, Caragnano C, Ranieri P, Vuolato C, Pepe A, Veronese G, Stefanini F, Achille F, Dakanalis A, Rossini A, Caltagirone C, Fascendini S, Clerici M, Riva G, Mantovani F (2021). A Virtual Reality Home-Based Training for Reducing Stress and Anxiety of Healthcare Workers Involved in the COVID-19 Pandemic: Study Protocol for a Randomized Controlled Trial. *Trials*, in review.

**Pallavicini F**, Pepe A (2020). Virtual Reality Games to Enhance Positive Emotions and Decrease Anxiety: A Pilot Study on the Role of Body Involvement. *JMIR Serious Games*, 8(2):e15635.

**Pallavicini F**, Pepe A, Ferrari A, Garcea G, Zancchi A, Mantovani F (2020). What is the relationship among positive emotions, sense of presence, and ease of interaction in virtual reality systems? An on-site evaluation of a commercial virtual experience. *Presence: Virtual and Augmented Reality*, 27(2):183-201.

Imperatori C, Dakanalis A, Farina B, **Pallavicini F**, Colmegna F, Mantovani F, Clerici M (2020). Global Storm of Stress-Related Psychopathological Symptoms: A Brief Overview on the Usefulness of Virtual Reality in Facing the Mental Health Impact of COVID-19. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(11):782-788.

**Pallavicini F**, Pepe A, Minissi ME (2019). Gaming in Virtual Reality: What Changes in Terms of Usability, Emotional Response and Sense of Presence

Compared to Non-Immersive Video Games? *Simulation & Gaming*, 50(2):136-169.

**Pallavicini F**, Bouchard S (2019). Assessing the Therapeutic Uses and Effectiveness of Virtual Reality, Augmented Reality and Video Games for Emotion Regulation and Stress Management. *Frontiers in Psychology*, 10:2763.

**Pallavicini F**, Ferrari A, Mantovani F (2018). Video Games for Well-Being: A Systematic Review on the Application of Computer Games for Cognitive and Emotional Training in the Adult Population. *Frontiers in Psychology*, 9:2127.

Pedroli E, Serino S, **Pallavicini F**, Cipresso P, Riva G (2018). Exploring Virtual Reality for the Assessment and Rehabilitation of Executive Functions. *International Journal of Virtual and Augmented Reality (IJVAR)*, 2(1):32-47.

Morganti L, **Pallavicini F**, Cadel E, Candelieri A, Archetti F, Mantovani F (2017). Gaming for Earth: Serious Games and Gamification to Engage Consumers in Pro-Environmental Behaviours for Energy Efficiency. *Energy Research & Social Science*, 29:95-102.

**Pallavicini F**, Serino S, Cipresso P, Pedroli E, Giglioli IAC, Chirico A, Manzoni GM, Castelnuovo G, Molinari E, Riva G (2016). Testing Augmented Reality for Cue Exposure in Obese Patients: An Exploratory Study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(2):107-114.

**Pallavicini F**, Argenton L, Toniazzi N, Aceti L, Mantovani F (2016). Virtual Reality Applications for Stress Management Training in the Military. *Aerospace Medicine and Human Performance*, 87(12), 1-10.

Serino S, Pedroli E, Keizer A, Triberti S, Dakanalis A, **Pallavicini F**, Chirico A, Riva G (2016). Virtual reality body-swapping: a tool for modifying the allocentric memory of the body. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(2):127-33.

**Pallavicini F**, Pedroli E, Serino S, Dell'Isola A, Cipresso P, Cisari C, Riva G (2015). Assessing unilateral spatial neglect using advanced technologies: the potentiality of mobile virtual reality. *Technology & Healthcare*, 23(6):795-807.

Pedroli E, Serino S, Cipresso P, **Pallavicini F**, Riva G (2015). Assessment and rehabilitation of neglect using virtual reality: A systematic review. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 9(226):1-15.

Gaggioli A, **Pallavicini F**, Morganti L, Serino S, Scaratti C, Briguglio M, Crifaci G, Vetrano N, Giulintano A, Bernava G, Tartarisco G, Pioggia G, Raspelli S, Cipresso P, Vigna C, Grassi A, Baruffi M, Wiederhold B, Riva G (2014). Experiential virtual scenarios with real-time monitoring (interreality) for the management of psychological stress: a block randomized controlled trial. *Journal of Medical Internet Research*, 8;16(7):e167.

Serino S, Pedroli E, Cipresso P, **Pallavicini F**, Albani G, Mauro A, Riva G (2014). The Role of Virtual Reality in Neuropsychology: The Virtual Multiple Errands Test for the Assessment of Executive Functions in Parkinson's Disease. *Virtual, Augmented Reality and Serious Games for Healthcare*, 1:257-274.

Cipresso P, Serino S, **Pallavicini F**, Gaggioli A, Riva G (2014). NeuroVirtual 3D: A Multiplatform 3D Simulation System for Application in Psychology and Neuro-Rehabilitation. *Virtual, Augmented Reality and Serious Games for Healthcare*, 1:275-286.

**Pallavicini F**, Gaggioli A, Raspelli S, Cipresso P, Serino S, Vigna C, Grassi A,

Morganti L, Baruffi M, Wiederhold B, Riva G (2013). Interreality for the management and training of psychological stress: study protocol for a randomized controlled trial. *Trials*, 14:191.

**Pallavicini F**, Cipresso P, Raspelli S, Grassi A, Serino S, Vigna C, Triberti S, Villamira M, Gaggioli A, Riva G (2013). Is Virtual Reality Always an Effective Stressors for Exposure Treatments? Some Insights from a Controlled Trial. *BMC Psychiatry*, 13:52.

Repetto C, Gaggioli A, **Pallavicini F**, Cipresso P, Raspelli S, Riva G (2013). Virtual reality and mobile phones in the treatment of generalized anxiety disorders: a phase-2 clinical trial. *Personal and Ubiquitous Computing*, 17(2):253-260.

Riva G, Vigna C, Grassi A, Raspelli S, Cipresso P, **Pallavicini F**, Serino S, Gaggioli A (2012). Learning island: the development of a virtual reality system for the experiential training of stress management. *Studies in Health Technology and Informatics*, 173:369-371.

Raspelli S, **Pallavicini F**, Carelli L, Morganti F, Pedroli E, Cipresso P, Poletti B, Corra B, Sangalli D, Silani V et al (2012). Validating the neuro vr-based virtual version of the multiple errands test: Preliminary results. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 21(1):31-42.

Cipresso P, Gaggioli A, Serino S, Raspelli S, Vigna C, **Pallavicini F**, Riva G (2012). Inter-reality in the Evaluation and Treatment of Psychological Stress Disorders: the INTERSTRESS Project. *Studies in Health Technology and Informatics*, 181:8-11.

Cipresso P, Gaggioli A, Serino S, **Pallavicini F**, Raspelli S, Grassi A, Sellitti L, Riva G (2012). EEG alpha asymmetry in virtual environments for the assessment of stress-related disorders. *Studies in Health Technology and Informatics*, 173:102-104.

Riva G, Gaggioli A, Grassi A, Raspelli S, Cipresso P, **Pallavicini F**, Vigna C, Gagliati A, Gasco S, Donvito G (2011). NeuroVR 2--a free virtual reality platform for the assessment and treatment in behavioral health care. *Studies in Health Technology and Informatics*, 163:493-495.

Raspelli S, **Pallavicini F**, Carelli L, Morganti F, Poletti B, Corrà B, Silani V, Riva G (2011). Validation of a Neuro Virtual Reality-based version of the Multiple Errands Test for the assessment of executive functions. *Studies in Health Technology and Informatics*, 167:92-97.

**Pallavicini F**, Mantovani F, Anolli LM (2011). Designing a serious game to assess real-life decision making under stress. *Journal of Cybertherapy and Rehabilitation*, 4:305-306.

Cipresso P, Gaggioli A, Grassi A, **Pallavicini F**, Raspelli S, Vigna C, Riva G (2011). Neurophysiological Aspects of Stress-related Disorders. *Applied Psychophysiology and Biofeedback*, 36(3):225-226

Grassi A, **Pallavicini F**, Raspelli S, Serino S, Spagnoli G, Cipresso P, Villamira MA, Gaggioli A, Riva G (2011). Using Video Clips to Induce Negative Emotional Responses. *Journal of CyberTherapy and Rehabilitation*, 4: 285-287.

Cipresso P, Raspelli S, **Pallavicini F**, Grassi A, Balgera A, Gaggioli A, Villamira, MA, Albani G, Mauro A, Riva G (2011). Investigations of executive functions using Virtual Multiple Errands Test and Psychophysiological measures. *Journal of CyberTherapy and Rehabilitation*, 4: 259-260.

Gaggioli A, Raspelli S, Grassi A, **Pallavicini F**, Cipresso P, Wiederhold BK, Riva G (2011). Ubiquitous health in practice: the interreality paradigm. *Studies in Health, Technology and Informatics*, 163: 185-191.

Riva G, Raspelli S, **Pallavicini F**, Grassi A, Algeri D, Wiederhold BK, Gaggioli A (2010). Interreality in the management of psychological stress: a clinical scenario. *Studies in Health Technology and Informatics*, 154:20-25.

Riva G, Raspelli S, Algeri D, **Pallavicini F**, Gorini A, Wiederhold BK, Gaggioli A (2010). Interreality in practice: bridging virtual and real worlds in the treatment of posttraumatic stress disorders. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 13(1):55-65.

Gorini A, **Pallavicini F**, Algeri D, Repetto C, Gaggioli A, Riva G (2010). Virtual reality in the treatment of generalized anxiety disorders. *Studies in Health Technology and Informatics*, 154:39-43.

Raspelli S, **Pallavicini F**, Carelli L, Morganti F, Poletti B, Corra B, Silani V, Riva G (2010). Validation of a Neuro Virtual Reality-based version of the Multiple Errands Test for the assessment of executive functions. *Studies in Health, Technology and Informatics*, 167: 92-97.

Riva G, Algeri D, **Pallavicini F**, Repetto C, Gorini A, Gaggioli A (2010). The use of advanced technologies in the treatment of psychological stress. *Journal of Cybertherapy and Rehabilitation*, 2(2):169-171.

Repetto C, Gorini A, Vigna C, Algeri D, **Pallavicini F**, Riva G (2009). The use of biofeedback in clinical virtual reality: the INTREPID project. *Journal of Visualized Experiments: JoVE*, 33(12):33.

**Pallavicini F**, Algeri D, Repetto C, Gorini A, Riva G (2009). Biofeedback, virtual reality and mobile phones in the treatment of Generalized Anxiety Disorder (GAD): A phase-2 controlled clinical trial. *Journal of Cybertherapy and Rehabilitation*, 2(4):315.

#### Contributi in volume

**Pallavicini F**, Pepe A, Mantovani F (2020). Video Games to Foster Empathy: A Critical Analysis of the Potential of Detroit: Become Human and The Walking Dead. In: *Universal Access in Human-Computer Interaction. Applications and Practice Lecture Notes in Computer Science*, Springer: p. 212-228.

**Pallavicini F**, Pepe A (2019). Comparing Player Experience in Video Games Played in Virtual Reality or on Desktop Displays: Immersion, Flow, and Positive Emotions. In: *CHI PLAY '19 Extended Abstracts: Extended Abstracts of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, ACM Digital Press: pp. 195-210.

**Pallavicini F**, Pepe A, Minissi ME (2019). Taking Neuropsychological Test to the Next Level: Commercial Virtual Reality Video Games for the Assessment of Executive Functions. In: *Universal Access in Human-Computer Interaction, Lecture Notes in Computer Science vol. 11573*, Springer: pp. 133-149.

**Pallavicini F**, Ferrari A, Garcea G, Zancchi A, Mantovani F (2018). Effectiveness of virtual reality survival horror games for the emotional elicitation: Preliminary insights using Resident Evil 7: Biohazard. In: *Universal access in human-computer interaction (UAHCI 2018)*, Springer: pp. 87-101.

**Pallavicini F**, Ferrari A, Barone G, Zini A, Garcea G, Zancchi A, Mantovani F (2018). What distinguishes a traditional gaming experience from one in virtual reality? An exploratory study. In: *Advances in Intelligent Systems and*

*Computing 2018*, vol 608. Springer, pp. 225-23.

**Pallavicini F**, Morganti L, Diana B, Realdon O, Zurloni V, Mantovani F (2017). Mobile Virtual Reality to Enhance Subjective Well-Being. In: *Encyclopedia of Information Science and Technology-4th ed.*, IGI Global: pp. 6223-623.

Caldirolì C, **Pallavicini F**, Mangiatordi A, Garbo R, Antonietti A, Mantovani F (2017). How Web Design Influences User Experience: A Multi-modal Method for Real-Time Assessment during Web Browsing. In: *14th IEEE Annual Consumer Communications & Networking Conference (CCNC)* pp.1075-1078.

**Pallavicini F**, Cipresso P, Mantovani F (2016). Beyond Sentiment: How Social Networks Analytics Can Enhance Opinion Mining and Sentiment Analysis. In: *Sentiment Analysis in Social Network*, Morgan Kaufmann: pp. 13-29.

Argenton L, **Pallavicini F**, Mantovani F (2016). Serious Games as Positive Technologies. In: *Handbook of Research on Applied E-Learning in Engineering and Architecture Education*, IGI Global: pp.114-132.

Argenton L, **Pallavicini F**, Barone G, Zini A, Garcea G, Zanacchi A, Mantovani F (2016). Hacking Well-Being: Can Serious Games fit Positive Technology Framework? In: *Integrating Technology in Positive Psychology Practice*. IGI Global: pp.230-246.

Giglioli IAC, Chirico A, Cipresso P, Serino S, Pedroli E, **Pallavicini F**, Riva G (2016). Feeling Ghost Food as Real One: Psychometric Assessment of Presence Engagement Exposing to Food in Augmented Reality. In: *Pervasive Computing Paradigms for Mental Health. MindCare 2015. Communications in Computer and Information Science, vol 604*. Springer: pp 99-109.

Pedroli E, Serino S, Chicchi Giglioli A, **Pallavicini F**, Cipresso P, Riva G (2016). The use of Virtual Reality Tools for the Assessment of Executive Functions and Unilateral Spatial Neglect. In: *Virtual Reality Enhanced Robotic Systems for Disability Rehabilitation*. IGI Global: pp.115-140.

**Pallavicini F**, Toniuzzi N, Argenton L, Aceti L, Mantovani F (2015). Developing effective virtual reality training for military forces and emergency operators: From Technology to Human Factors. In: *The 14th International Conference on Modeling and Applied Simulation (MAS 2015)*, 206-210.

Autorizzo il trattamento dei dati personali contenuti nel mio curriculum vitae in base art. 13 del D. Lgs. 196/2003. Le dichiarazioni rese nel presente curriculum sono da ritenersi rilasciate ai sensi degli artt. 46 e 47 del D.P.R. 445/2000.

Milano, 1 Dicembre 25  
Federica Pallavicini

