

ALLEGATO B

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

selezione pubblica per n.1 posto/i di Ricercatore a tempo determinato ai sensi dell'art.24, comma 3, lettera b) della Legge 240/2010 per il settore concorsuale 11/E3 , settore scientifico-disciplinare M-PSI/05 presso il Dipartimento di Oncologia ed Emato-Oncologia, (avviso bando pubblicato sulla G.U. n. 18 del 5-3-2019) Codice concorso 4027

**[Stefano Triberti]
CURRICULUM VITAE****INFORMAZIONI PERSONALI**

COGNOME	TRIBERTI
NOME	STEFANO MARIA
DATA DI NASCITA	[31 agosto 1986]

CURRICULUM**OCCUPAZIONE ATTUALE**

INCARICO	STRUTTURA
Assegnista di Ricerca	UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO – DIPARTIMENTO DI ONCOLOGIA ED EMATO-ONCOLOGIA

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

TITOLO	CORSO DI STUDI	UNIVERSITÀ	ANNO CONSEGUIMENTO TITOLO
LAUREA TRIENNALE	In Scienze e Tecniche Psicologiche	Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano	2009
LAUREA MAGISTRALE	In Psicologia Titolo della tesi: "Virtual Agency: uno studio osservativo e psicofisiologico dell'azione in ambiente virtuale", relatore: prof. Giuseppe Riva <i>110/110 Cum Laude</i>	Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano	2011
CORSO DI PERFEZIONAMENTO	In Psicologia del Traffico	Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano	2012
DOTTORATO DI RICERCA	In Psicologia Titolo della tesi: "Beyond Ergonomics: the role of intentions in Human-Technology Interaction", supervisore: prof. Giuseppe Riva	Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano	2016

ABILITAZIONI PROFESSIONALI

DATA VALIDITÀ	ABILITAZIONE	CITTÀ
1/12/2017 – 1/12/2023	ABILITAZIONE SCIENTIFICA NAZIONALE A SVOLGERE LE FUNZIONI DI PROFESSORE DI II FASCIA – Settore concorsuale 11/E3, settore scientifico-disciplinare M-PSI/05 – Psicologia Sociale	MILANO

LINGUE CONOSCIUTE

LINGUE	COMPRENSIONE		PARLATO		SCRITTO
	ASCOLTO	LETTURA	INTERAZION E ORALE	PRODUZIONE E ORALE	
ITALIANO	<i>Madrelingua</i>	<i>Madrelingua</i>	<i>Madrelingua</i>	<i>Madrelingua</i>	<i>Madrelingua</i>
INGLESE	Eccellente	Eccellente	Eccellente	Eccellente	Eccellente

ATTIVITÀ DIDATTICA A LIVELLO UNIVERSITARIO

ANNO ACCADEMICO	CORSO DI STUDIO/INSEGNAMENTO	STRUTTURA	ORE
2018 a oggi	Metodologia per la Redazione della Tesi Sperimentale	Corso di Laurea in Scienze Cognitive e Processi Decisionali, Università degli Studi di Milano	20 ore
2016 a 2018	Ergonomia e User Experience	Facoltà di Psicologia, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano	20 ore
2016 a 2018	Psicologia della Comunicazione	Facoltà di Psicologia, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano	10 ore (co-titolare del corso)
2013-2017	<i>Culture della Materia</i> per gli esami di “Personalità e Devianza”; “Psicologia della Comunicazione per il Marketing e le Organizzazioni”	Facoltà di Scienze della Formazione e Facoltà di Psicologia, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano	/

ATTIVITÀ DI TUTORING, SUPERVISIONE, REVISIONE

2016 a oggi	Attività di tutoring e di supervisione (come relatore o correlatore) di numerosi elaborati di tesi degli studenti: - della Laurea Triennale in <i>Scienze e Tecniche Psicologiche</i> (Facoltà di Psicologia, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano) - della Laurea Magistrale in <i>Psicologia per il benessere: empowerment, riabilitazione e tecnologia positiva</i> (Facoltà di Psicologia, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano) - della Laurea Magistrale in Scienze Cognitive e Processi Decisionali (Università degli Studi di Milano)
-------------	--

2018	Revisore della tesi di dottorato della dott.ssa Annamaria Recupero (titolo della tesi “Augmented and Virtual Reality for the promotion of the cultural heritage: analysis of museum mission and visitor experience”), Università Di Roma La Sapienza, tutor: prof.ssa Alessandra Talamo, coordinatore: prof. Stefano Livi
2019	Revisore internazionale della proposta di progetto intitolata ‘The Development of a Digital Ecological Momentary Assessment Tool to Support Self-Management of Lifestyle in Individuals with Diabetes: A feasibility trial.’ sottomessa dalla dott.ssa Menna Price per finanziamento presso lo <i>Health Board</i> locale della Swansea University, Regno Unito, invitato dal prof. Rhys Williams

CONTRATTI PER ATTIVITÀ DI RICERCA

PERIODO	TIPO DI CONTRATTO
Aprile 2018-oggi	Contratto di Assegnista di Ricerca presso il Dipartimento di Oncologia ed Emato-oncologia, Università degli Studi di Milano
Settembre 2017-marzo 2018	Contratto di Assegnista di Ricerca presso il Dipartimento di Lettere e Filosofia, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano
Settembre 2016 – Agosto 2017	Contratto di Assegnista di Ricerca presso il Dipartimento di Lettere e Filosofia, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano

ATTIVITÀ DI RICERCA

ANNO	POSIZIONE
2018 a oggi	Membro del gruppo di ricerca diretto dalla professoressa Gabriella Pravettoni, Dipartimento di Oncologia ed Emato-Oncologia, Università degli Studi di Milano
2018 a oggi	Membro della Applied Research Division for Cognitive and Psychological Science diretta dalla professoressa Gabriella Pravettoni, Istituto Europeo di Oncologia, IRCCS, Milano, Italia (frequentatore dell’istituto)
2013-2018	Membro del LICENT – Laboratorio di Interazione con le Nuove Tecnologie e gruppo di ricerca diretto dal professor Giuseppe Riva e dal professor Carlo Galimberti, Dipartimento di Psicologia e Dipartimento di Lettere e Filosofia, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano
2017	<i>Visiting</i> di ricerca (1 mese, Novembre-Dicembre) presso M-ITI (Madeira Interactive Technology Institute), Universidade Da Madeira, Funchal, Portogallo
2016	collaboratore presso MEDIAHOSPITAL srl (valutazione di user experience, comunicazione e analisi dei competitors della piattaforma di esercizi interattivi per anziani con patologie neurodegenerative) (5 mesi, luglio-novembre)

ATTIVITÀ DI RICERCA SU PROGETTI

ANNO	POSIZIONE
2015-2018	Membro del gruppo di lavoro sul progetto “Tecnologia Positiva e Healthy Ageing” (finanziamento D3.2 Università Cattolica di Milano, Responsabile scientifico Prof. Giuseppe Riva)
2013-2014	Membro del gruppo di lavoro sul progetto di ricerca annuale “Aspetti psicologici della Tecnologia Positiva” (finanziamento D1 Università Cattolica di Milano, Responsabile scientifico Prof. Giuseppe Riva)

ATTIVITÀ EDITORIALI-SCIENTIFICHE E REFERAGGI A RIVISTE

Associate Editor della rivista <i>Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine</i>
<p>Revisore per le riviste:</p> <p><i>Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking</i> <i>Computers in Human Behavior</i> <i>Computational and Mathematical Methods in Medicine</i> <i>Advances in Human-Computer Interaction</i> <i>International Journal of Human Computer Studies</i> <i>Interacting with Computers</i> <i>Clinical Psychology Review</i> <i>The Journal of Pain</i> <i>Consciousness and Cognition</i> <i>Journal of Health Organization and Management</i> <i>Medical Journals – Psychology & Psychotherapy</i> <i>The Open Psychology Journal</i> <i>Radiotherapy and Oncology</i> <i>The Breast</i> <i>Cancer Treatment Reviews</i> <i>Frontiers in Psychology</i> <i>Journal of Broadcasting & Electronic Media</i> <i>PLOS one</i></p>

CONGRESSI, CONVEGNI E SEMINARI

PRESENTAZIONI SU INVITO

DATA	TITOLO	SEDE
16 marzo 2019	Invited lesson su “Nuove tecnologie: come usarle?”	San Marino, Repubblica di San Marino Forum del Dialogo
16 febbraio 2019	Partecipazione in qualità di relatore invitato al convegno: “La ricerca dell’identità al tempo del Selfie”	Studio Tommaseo, Trieste, Italia
13 settembre 2018	Invited lesson su videogiochi/realità virtuale e comportamento morale	Centro Studi sul Pensiero Contemporaneo, Cuneo, Italia Summer school: “Vite digitali. Essere umani nella società del XXI Secolo”

15-16 giugno 2018	Invited lesson su rischi delle nuove tecnologie della comunicazione e social media	Centro Padre Nostro, Palermo, Italia Progetto di formazione “PARI”
8 giugno 2018	Intervento su rischi e potenzialità per il benessere delle nuove tecnologie di uso comune	Festival della Psicologia, Roma, Italia (Convegno “DigiTEEN”)
6-7 dicembre 2017	PhD Forum Keynote: Notes for a “sustainable” PhD experience	SustainIT: The 5th IFIP Conference on Sustainable Internet and ICT for Sustainability Universidade Da Madeira, Funchal, Portogallo
24 marzo 2017	Invited Lesson “Virtual Reality, Real Experience: valutare la qualità dell’esperienza utente nelle simulazioni digitali”	Università di Roma La Sapienza, Roma, Italia
26 gennaio 2017	Invited Lesson “Call of Brutality: Il fenomeno dei videogiochi violenti”	Università degli Studi dell’Aquila, L’Aquila, Italia
22 maggio 2015	Invited lesson su psicologia dei videogiochi	Università degli Studi di Firenze, Firenze, Italia Corso di Perfezionamento: Mondo reale e mondo virtuale: potenzialità e rischi delle nuove tecnologie
15 maggio 2015	Intervento su psicologia dei videogiochi e <i>family co-playing</i>	Santuario di San Francesco da Paola, Paola, Italia Festival della Comunicazione del Pontificio Consiglio delle Comunicazioni Sociali
25 aprile 2015	Intervento alla conferenza: “Videogiochi: istruzioni per l’uso”	Fiera del Radioamatore, Pordenone, Italia
6 marzo 2015	Invited lesson su tecnologie positive ed eHealth	Università degli Studi di Firenze, Firenze, Italia Corso di Perfezionamento: Mondo reale e mondo virtuale: potenzialità e rischi delle nuove tecnologie
22 maggio 2015	Invited lesson su psicologia dei videogiochi	Università degli Studi di Firenze, Firenze, Italia Corso di Perfezionamento: Mondo reale e mondo virtuale: potenzialità e rischi delle nuove tecnologie
15 maggio 2015	Intervento su psicologia dei videogiochi e family co-playing	Santuario di San Francesco da Paola, Paola, Italia Festival della Comunicazione del Pontificio Consiglio delle Comunicazioni Sociali

PRESENTAZIONI ORALI

DATA	TITOLO	SEDE
9-10 gennaio 2018	- Publicity Chair - Presentazione del contributo: “The ActiveAgeing mobile app for diabetes self-management: first adherence data and analysis of patients’ in-app notes”	MIT – Massachusetts Institute of Technology, Boston, USA 7th EAI International Symposium on Pervasive Computing Paradigms for Mental Health (MindCare)

26-27 giugno 2017	- Presentazione del contributo: “A frame effect in Avatar Customization: how users' attitudes towards their avatars may change depending on virtual context”	University of Wolverhampton, Wolverhampton, United Kingdom iACToR's 22nd Annual CyberPsychology, CyberTherapy & Social Networking Conference
29 giugno 2016	Presentazione orale dei contributi: 1. Transformative Interactions: Designing Positive Technologies to Foster Self Transcendence and Meaning 2. Using and Intending: how personal intentions can influence the User Experience of interactive technologies 3. User Experience of BenEssere Mamma, a Pregnancy App for Women Wellbeing	Dublin Institute of Technology, Dublino, Irlanda iACToR's 21th Annual CyberPsychology, CyberTherapy & Social Networking Conference
29 giugno – 2 luglio 2015	Presentazione dei contributi: 1. Being in an Avatar: Action and Embodiment in a Digital Me (oral) 2. Eng-Age! A research/design protocol for a Mobile App to Engage Elderly in General Practice Consultations (poster)	University of California, San Diego, USA iACToR's 20th Annual CyberPsychology, CyberTherapy & Social Networking Conference
28-29 novembre 2014	Meeting Annuale del Flow Research Network	Centro Congressi di Angers, Angers, Francia
9 aprile 2014	Presentazione orale del contributo: “Uno studio delle preferenze morali dei videogiocatori. I serious games come risorsa per lo sviluppo morale”	Università di Roma La Sapienza, Roma, Italia Conferenza SERIGAMEX
29 gennaio 2014	Presentazione orale del contributo: “Tecnologia Positiva: usare le tecnologie per aumentare il benessere individuale e collettivo”	Università di Pavia, Pavia, Italia Conferenza CKBG
29 novembre - 1 dicembre 2013	Meeting Annuale del Flow Research Network	Brighton University, Eastbourne, Regno Unito

INDICI BIBLIOMETRICI SCOPUS (MARZO 2019)

H INDEX	DOCUMENTI	CITAZIONI
12	51	409 <i>da</i> 313 documenti

PUBBLICAZIONI

ARTICOLI SU RIVISTE

1. 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 Stressor for Exposure Treatments? Some Insights from a Controlled Trial. *BMC Psychiatry*, 13(52)

2. Serino, S., Triberti, S., Villani, D., Cipresso, P., Gaggioli, A., & Riva, G. (2013). Toward a validation of cyber-interventions for stress disorders based on stress inoculation training: a systematic review. *Virtual Reality*, 18(1). doi:10.1007/s10055-013-0237-6
3. Triberti, S., Repetto, C., & Riva, G. (2014). Psychological factors influencing the effectiveness of virtual reality-based analgesia: a systematic review. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 17(6), 335–45. doi:10.1089/cyber.2014.0054
4. Graffigna, G., Barelo, S., Triberti, S., Wiederhold, B. K., Bosio, a C., & Riva, G. (2014). Enabling eHealth as a Pathway for Patient Engagement: a Toolkit for Medical Practice. *Studies in Health Technology and Informatics*, 199, 13–21.
5. Riva, G., Gaggioli, A., Villani, D., Cipresso, P., Repetto, C., Serino, S., Triberti, S., Brivio, E., Galimberti, C., Graffigna, G. (2014). Positive Technology for Healthy Living and Active Ageing. *Studies in Health Technology and Informatics*, 203, 44-56.
6. Triberti, S., Villani, D., & Riva, G. (2015). Moral positioning in video games and its relation with dispositional traits: the emergence of a social dimension. *Computers in Human Behavior*, 50, 1-8
7. Riva, G., Graffigna, G., Barelo, S. & Triberti, S. (2015) Searching for the Holy Grail: Patient Engagement in Computerized Therapy. *BMJ (online)*, 351:h5627/rr-8
8. Barelo, S., Triberti, S., Graffigna, G., Libreri, C., Serino, S., Hibbard, J., & Riva, G. (2016) eHealth for patient engagement: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 6:2013. doi:10.3389/fpsyg.2015.02013
9. Triberti, S., & Riva, G. (2016) Being present in action: a theoretical model about the “interlocking” between intentions and environmental affordances. *Frontiers in Psychology*, 6:2052. doi:10.3389/fpsyg.2015.02052
10. Serino, S., Pedroli, E., Keiser, A., Triberti, S., Dakanalis, A., Pallavicini, F., Chirico, A. & Riva, G. (2016) Virtual reality body swapping: an effective tool for modifying the allocentric memory of the body. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 9(2):127-33, doi: 10.1089/cyber.2015.0229 27
11. Triberti, S., Repetto, C., Costantini, M., Riva, G., & Sinigaglia, C. (2016) Press to Grasp: How Action Dynamics Shape Object Categorization. *Experimental Brain Research*, 234(3), 799-806, doi: 10.1007/s00221-015-4446-y
12. Triberti, S., Villani, D., & Riva, G. (2016) No Man is a Monkey Island: Individual Characteristics Associated with Gamers’ Preferences for Single or Multiplayer Games. *Lecture Notes in Computer Science*
13. Villani, S., Gatti, E., Triberti, S., Confalonieri, E., & Riva, G. (2016) Exploration of virtual body

representation in adolescence: the role of age and sex in avatar customization. *SpringerPlus*, 5:740

14. Triberti, S., Villani, D., & Riva, G. (2016) Unconscious goal pursuit primes attitudes towards technology usage: a virtual reality experiment. *Computers in Human Behavior*, 64
15. Triberti, S., Gaggioli, A., & Riva, G. (2016). Using and intending: how personal intentions can influence the user experience of interactive technologies. *Annual Review of CyberTherapy and Telemedicine*.
16. Gaggioli, A., Chirico, A., Triberti, S. & Riva, G. (2016) Transformative Interactions: Designing Positive Technologies to Foster Self-Transcendence and Meaning. *Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine*
17. Triberti, S. & Barelo, S. (2016) The quest for engaging AmI: Patient engagement and experience design tools to promote effective Assisted Living. *Journal of Biomedical Informatics*, 63
18. Villani, D., Serino, S., Triberti, S. & Riva, G. (2017) Ageing positively with digital games. *Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social-Informatics and Telecommunications Engineering, LNICST*
19. Villani, D., Rotasperi, C., Cipresso, P., Triberti, S., Carissoli, C. & Riva, G. (2017) Assessing the Emotional State of Job Applicants Through a Virtual Reality Simulation: A Psycho-Physiological Study. *Lecture Notes of the Institute for Computer Science*
20. Serino, S., Barelo, S., Miraglia, F., Triberti, S., & Repetto, C. (2017) Virtual Reality as a Potential Tool to Face Frailty Challenges. *Frontiers in Psychology*, 8: 1541
21. Triberti, S., Durosini, I., Aschieri, F., Villani, D., & Riva, G. (2017) Changing Avatars, Changing Selves? The Influence of Social and Contextual Expectations on Digital Rendition of Identity. *Cyberpsychology, Behavior & Social Networking*, 20(8):501-507
22. Triberti, S., Chirico, A., La Rocca, G. & Riva, G. (2017) Developing Emotional Design: Emotions as Cognitive Processes and their Role in the Design of Interactive Technologies. *Frontiers in Psychology*, 8:1773
23. Peracchia, S., Triberti, S., & Curcio, G. (2017) Longer the Game, Better the Sleep: Intense Video Game Playing is Associated to Better Sleep Quality and Better Daytime Functioning. *Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine*
24. Triberti, S., Durosini, I., Aschieri, F., Villani, D., & Riva, G. (2017) A frame effect in Avatar Customization: how users' attitudes towards their avatars may change depending on virtual context. *Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine*
25. Carissoli, C., Villani, D., Caputo, M., Triberti, S. (2017) Video games as learning tools at school: Parents' attitude. *Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine*

26. Villani, D., Carissoli, C., Triberti, S., Marchetti, A., Gilli, G., & Riva, G. (2018) Video Games for Emotion Regulation: a Systematic Review. *Games for Health Journal*, 7(2):85-99. doi: 10.1089/g4h.2017.0108
27. Triberti, S., Milani, L., Villani, D., Grumi, S., Peracchia, S., Curcio, G., & Riva, G. (2018) What matters is when you play: investigating the relationship between online gaming addiction and time spent playing over specific day phases. *Addictive Behaviors Reports*, 8, 185-188
28. Triberti, S., De Pasquale, C., & Riva, G. (2018) I mondi virtuali e i criteri multipli: il problema morale nei videogiochi massivi. *Lessico di Etica Pubblica*
29. Recupero, A., Triberti, S., Modesti, C., & Talamo, A. (2018) Mixed Reality for Cross-Cultural Integration: Using Positive Technology to Share Experiences and Promote Communication. *Frontiers in Psychology*, 9:1223. doi: 10.3389/fpsyg.2018.01223
30. Repetto, C., Germagnoli, S., Triberti, S., Riva, G. (2018) Learning into the Wild: A Protocol for the Use of 360° Video for Foreign Language Learning. *Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences - Social-Informatics and Telecommunications Engineering, LNICST*
31. Gorini, A., Mazzocco, K., Triberti, S., Sebri, V., Savioni, L., & Pravettoni, G. (2018). A P5 approach to m-health: Design suggestions for advanced mobile health technology. *Frontiers in Psychology*, 9.
32. Bermudez i Badia, S., Quintero, L. V., Cameirao, M. S., Chirico, A., Triberti, S., Cipresso, P., & Gaggioli, A. (2018). Towards Emotionally-Adaptive Virtual Reality for Mental Health Applications. *IEEE journal of biomedical and health informatics*, doi: 10.1109/JBHI.2018.2878846
33. Triberti, S., Bigi, S., Rossi, M. G., Caretto, A., Laurenzi, A., Dozio, N., ... & Riva, G. (2018). The ActiveAgeing Mobile App for Diabetes Self-management: First Adherence Data and Analysis of Patients' in-App Notes. *Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences - Social-Informatics and Telecommunications Engineering, LNICST*
34. Triberti, S., Savioni, L., Sebri, V., & Pravettoni, G. (2019) eHealth for improving quality of life in breast cancer patients: a systematic review. *Cancer Treatment Reviews*, 74:1-14. doi: 10.1016/j.ctrv.2019.01.003
35. Pizzoli, S.F.M., Mazzocco, K., Triberti, S., Monzani, D., Alcaniz Raya, M., Pravettoni, G. (2019) User Centered Virtual Reality for promoting relaxation: an innovative approach. *Frontiers in Psychology*, 10:479. doi: 10.3389/fpsyg.2019.00479

CONTRIBUTI A CURATELE E CONFERENZE

1. Davide, F., Triberti, S. & Collovà, F. (2013) Chapter 8: Exchanging Social Information in Online Social Gaming. In: M.C. Angelides and H. Agius (Eds.) *Handbook of Digital Games*, New Jersey: IEEE/Wiley
2. Argenton, L., Triberti, S., Serino, S., Muzio, M., Riva, G. (2013). 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
3. Triberti, S. (2013) *Analisi delle Condotte Fatali*. In: F. Biassoni, M.R. Ciceri & D. Ruscio (Eds.) *In-sicurezza stradale. Psicologia del Traffico e sinergie interdisciplinari*, Roma: Aracne
 4. Canavesio, Y., Balconi, M., Cipresso, P., Giaimo, F., Triberti, S., Serino, S., (2012) *Modificazione dell'attività corticale alfa in risposta a stimoli emotivi positivi vs negativi in contesti "reali" o "virtuali"*. Atti del Congresso Nazionale delle Sezioni dell'Associazione Italiana di Psicologia, (Chieti, 2012-09-20 -2012-09-23), 2012: 135-136, Torino: Espress Edizioni
 5. Triberti, S. & Liberati, E.G. (2014) *Patient Centered Virtual Reality: An Opportunity to Improve the Quality of Patient's Experience*. In P. Cipresso, & S. Serino (Eds.), *Virtual Reality: Technologies, Medical Applications and Challenges*. New York: Nova Science
 6. Triberti, S., & Argenton, L. (2015) *Eros, Thanatos e Pixel: lo scandalo nei videogiochi e i suoi effetti psicologici*. In L. Papale & F. Alinovi,, (Eds.) *Virtual Erotico*. Milano: Unicopli
 7. Riva, G., Botella, C., Baños, R., Mantovani, F., García-Palacios, A., Quero, S., Serino, S., Triberti, S., Repetto, C., Dakanalis, A., Villani, D., & Gaggioli, A. (2015). *Presence-Inducing Media for Mental Health Applications*. In M. Lombard, F. Biocca, J. Freeman, W. IJsselsteijn, & R. Schaevitz (Eds.), *Immersed in Media: Telepresence Theory, Measurement & Technology*. New York: Springer. doi:10.1007/978-3-319-10190-3
 8. Graffigna, G., Barelo, S., & Triberti, S. (2015). *Giving (Back) a Role to Patients in the Delivery of Healthcare Services: Theoretical Roots of Patient Engagement*. In G. Graffigna, S. Barelo, & S. Triberti (Eds.), *Patient Engagement: A Consumer Centered Model to Innovate Healthcare*. Berlin: De Gruyter Open. 26
 9. Triberti, S., Barelo, S., Graffigna, G., Riva, G., Candelieri, A., & Archetti, F. (2015). *Evaluating Patient Engagement and User Experience of a Positive Technology Intervention: The H-CIM Case*. In G. Graffigna, S. Barelo, & S. Triberti (Eds.), *Patient Engagement: A Consumer Centered Model to Innovate Healthcare*. Berlin: De Gruyter Open.
 10. Triberti, S., & Riva, G. (2015). *Engaging users to design positive technologies for patient engagement: The Perfect Interaction Model*. In G. Graffigna, S. Barelo, & S. Triberti (Eds.), *Patient Engagement: a consumer centered model to innovate healthcare*. Berlin: De Gruyter Open.
 11. Triberti, S., & Riva, G. (2015). *Positive Technology for enhancing the patient engagement experiences*. In G. Graffigna, S. Barelo, & S. Triberti (Eds.), *Patient Engagement: A Consumer Centered Model to Innovate Healthcare*. Berlin: De Gruyter Open.
 12. Triberti, S., Chirico, A., & Riva, G. (2016) *New technologies as opportunities for flow experience: a framework for the analysis*. In L. Harmat, F.Ø. Andersen, F. Ullén, & J. Wright, (Eds.) *Flow Experience: Empirical Research and Applications*. New York: Springer
 13. Triberti, S. (2016) *This drives me nuts! How gaming technologies can elicit positive experiences by means of negative emotions*, In: D. Villani, P. Cipresso, A. Gaggioli & G. Riva, (Eds.) *Integrating Technology in Positive Psychology Practice*. Hershey: IGI Global
 14. Triberti, S. & Chirico, A. (2016) *Healthy avatars, healthy people: care engagement through the shared experience of Virtual Worlds*, In: G. Graffigna (Ed.), *Promoting Patient Engagement and Participation for Effective Healthcare Reform*. Hershey: IGI Global
 15. Löcken, A., Borojeni, S. S., Müller, H., Gable, T. M., Triberti, S., Diels, C., Glatz, C., Alvarez, I., Chuang, L.L., & Boll, S. (2017). *Towards Adaptive Ambient In-Vehicle Displays and Interactions*:

Insights and Design Guidelines from the 2015 AutomotiveUI Dedicated Workshop. In G. Meixner & C. Muller (Eds.) Automotive User Interfaces. New York: Springer

16. Triberti, S., Brivio, E., & Galimberti, C. (2018) On Social Presence: Theories, Methodologies, and Guidelines for the Innovative Contexts of Computer-Mediated Learning. In M. Marmon (Ed.) Enhancing Social Presence in Online Learning Environments, Hershey, PA: IGI Global

LIBRI

1. Triberti, S. & Argenton, L. (2013) Psicologia dei Videogiochi: come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento. Milano: Maggioli/Apogeo
2. Graffigna, G., Barelo, S., Triberti, S. (Eds.) (2015). Patient Engagement: a Consumer Centered Model to Innovate Healthcare. Berlin: De Gruyter Open
3. Triberti, S. & Brivio, E. (2017) User Experience. Psicologia degli Oggetti, degli Utenti e dei Contesti d'Uso. Milano: Maggioli/Apogeo
4. Villani, D., & Triberti, S. (2018) La Personalità Online: Tracce Digitali dell'Identità. Roma: Giunti

Data

1/4/2019

Luogo

Milano