



**MASTER**

**UNICUSANO**

**PSICOLOGIA DIGITALE**

**II LIVELLO**



**UNIVERSITÀ  
CUSANO**



L'Università degli Studi Niccolò Cusano – Telematica Roma attiva il Master di II livello in **Psicologia Digitale** afferente alla Facoltà di Psicologia, di durata pari a 1500 h.

Agli iscritti che avranno superato le eventuali prove di verifica intermedie e la prova finale verrà rilasciato il Diploma di Master di II livello in **Psicologia Digitale**.



## Obiettivi e modalità

L'Università degli Studi Niccolò Cusano, proseguendo nella sua azione di offrire percorsi di studio professionalizzanti funzionali allo svolgimento di effettive attività di lavoro, istituisce il Master di II livello in "Psicologia Digitale".

Il Master ha come obiettivo principale quello di formare operatori esperti in Psicologia Digitale in possesso delle competenze necessarie volte ad acquisire informazioni utili all'utilizzo di strumenti digitali e nuove forme di tecnologia nell'ambito clinico-terapeutico e della riabilitazione, nonché nozioni sugli effetti psicopatologici legati ad un utilizzo tecnologico scorretto e/o abusante.

Al termine del percorso, i corsisti saranno in grado di:

- Migliorare le conoscenze teoriche dei nuovi strumenti tecnologici e digitali in ambito clinico-terapeutico;
- Aumentare conoscenze degli strumenti tecnologici utili per il trattamento di alcuni disturbi infantili-adolescenziali;
- Apprendere informazioni riguardo l'utilizzo della realtà virtuale immersiva;
- Aumentare conoscenze degli strumenti tecnologici utili per il trattamento di fobie (aracnofobia, claustrofobia, rupofobia, paura di guidare o volare, paura dello sporco, paura delle altezze cc);
- Migliorare le conoscenze sugli effetti psicopatologici legati ad un utilizzo tecnologico scorretto e/o abusante (cyberbullismo, dipendenza da internet, cyberstalking, revenge porn, cybersex, Hikikomori);
- Fornire strumenti utili al lavoro clinico, sia in fase di assessment e valutazione, che nella fase terapeutica vera e propria;
- Conoscere i benefici della meditazione guidata con visore VR;
- Orientarsi nel mondo digitale e del social networking;
- Riconoscere le forme di violenza e discriminazione tramite l'utilizzo del web;
- Aumentare le conoscenze delle strategie di Digital Marketing per le professioni sanitarie;
- Fornire informazioni e strumenti per creare il proprio Personal Branding;
- Comprendere le nuove forme relazioni facilitate dal digitale e dai social;
- Impostare un nuovo setting terapeutico di e-therapy singolo e di gruppo.



## Sbocchi professionali

- Operare nei seguenti settori occupazionali: clinico, sociale, organizzativo, aziendale, formativo ed educativo;
- Operare nel campo scolastico come sostegno psicologico in età infantile e adolescenziale;
- Trattamento dei disturbi infantili-adolescenziali attraverso l'utilizzo di videogames;
- Prevenzione dei disturbi legati ad un utilizzo tecnologico scorretto e/o abusante;
- Trattamento di fobie specifiche attraverso l'uso della realtà virtuale.



## Destinatari e ammissione

Il Master si rivolge esclusivamente ai possessori di:

- Laurea magistrale in Psicologia;
- Laurea in Medicina.

Per l'iscrizione al Master è richiesto il possesso di almeno uno dei seguenti titoli:

- Laurea conseguita secondo gli ordinamenti didattici precedenti il decreto ministeriale 3 novembre 1999 n. 509;
- Lauree specialistiche di I livello ai sensi del D.M. 509/99 e lauree magistrali ai sensi del D.M.270/2004.

I candidati in possesso di titolo di studio straniero non preventivamente dichiarato equipollente da parte di una autorità accademica italiana potranno chiedere al Comitato Scientifico il riconoscimento del titolo ai soli limitati fini dell'iscrizione al Master. Il titolo di studio straniero dovrà essere corredato da traduzione ufficiale in lingua italiana, legalizzazione e dichiarazione di valore a cura delle Rappresentanze diplomatiche italiane nel Paese in cui il titolo è stato conseguito.

I candidati sono ammessi con riserva previo accertamento dei requisiti previsti dal bando.

I titoli di ammissione devono essere posseduti alla data di scadenza del termine utile per la presentazione per le domande di ammissione.

L'iscrizione al Master è compatibile con altre iscrizioni nel rispetto della nuova normativa in materia di iscrizione contemporanea a due corsi di istruzione superiore, così delineata ai sensi della Legge n. 33 del 12 aprile 2022.



# Durata, organizzazione didattica, verifiche e prova finale

Il Master ha durata annuale pari a 1500 ore di impegno complessivo per il corsista, corrispondenti a 60 cfu; si svolgerà in modalità e-learning con piattaforma accessibile 24 h\24 ed è articolato in:

- Lezioni video e materiale fad appositamente predisposto;
- Congruo numero di ore destinate all'auto-apprendimento, allo studio individuale e domestico;
- Eventuali verifiche per ogni materia.

Tutti coloro che risulteranno regolarmente iscritti al Master dovranno sostenere un esame finale che accerti il conseguimento degli obiettivi proposti.



# Ordinamento didattico

Nell'insieme l'attività formativa prevede **60 CFU (crediti complessivi)**

**6 CFU**  
**M-PSI/02**

## L'evoluzione degli strumenti digitali in Psicologia e le Intelligenze Artificiali

In questo modulo verranno presentati alcuni strumenti digitali che hanno trovato sempre più spazio in ambito psicologico come: software per PC, APP per smartphone, Intelligenze Artificiali, robot ed alcuni dispositivi indossabili che sono stati impiegati nei vari ambiti psicologici, nella ricerca come anche nell'uso quotidiano. Verrà dato spazio per comprendere come tecnicamente funzionano alcuni di questi software e le Intelligenze Artificiali. L'obiettivo sarà quello di avere maggiore consapevolezza sia dei pregi che dei difetti di queste tecnologie. Sarà dedicato uno spazio anche alle problematiche inerenti la privacy, l'etica e la co-progettazione a cavallo tra psicologia e tecnologia.

---

**3 CFU**  
**M-PSI/08**

## Riabilitazione delle disfunzioni cognitive in età evolutive attraverso la tecnologia e i videogame

Questo modulo si propone di approfondire alcuni disturbi del neurosviluppo come i disturbi specifici dell'apprendimento, il disturbo da deficit di attenzione con iperattività e impulsività, l'autismo e i relativi protocolli riabilitativi con particolare attenzione sulla possibilità di utilizzare strumenti tecnologici e innovativi come la piattaforma Ridinet. Si prevede inoltre una riflessione sulla possibilità di utilizzare il videogioco come strumento riabilitativo da affiancare alla riabilitazione tradizionale a partire da evidenze di ricerca.

---



**6 CFU**  
**M-PSI/02**

## **Realtà Virtuale e Psicologia: dagli aspetti tecnologici ai campi di applicazione**

Il presente modulo si propone di indagare le potenzialità della Virtual Reality (VR) applicata nell'ambito della Psicologia sperimentale, del trattamento clinico, della riabilitazione cognitiva, dell'apprendimento. Partendo da una definizione della tecnologia, per poi descriverne l'interfaccia e le caratteristiche principali, il modulo vuole evidenziare quali aspetti di questo strumento lo rendono così interessante nel settore del Mental Health.

Verranno poi presentati alcuni esempi applicativi, casi di studio e progetti in via di validazione, con il fine di dare esempio pratico e concreto di ciò che oggi si sta facendo in questa direzione. Gli studenti avranno poi modo di conoscere i principali dispositivi presenti sul mercato, vedendone illustrate le caratteristiche tecniche. Infine, si parlerà di prospettive e prossimi orizzonti: dalla VR multiplayer al Metaverso.

---

**6 CFU**  
**M-PSI/08**

## **L'e-therapy: criteri di efficacia, opportunità e limiti dei setting tecno-mediati**

Il Modulo si propone di fornire una panoramica teorico-esperienziale sul vasto tema delle pratiche psicologiche web-mediate. Obiettivo del Modulo è quello di offrire corretti riferimenti, linee guida e buone pratiche a tutti i professionisti della salute mentale che hanno integrato strumenti di webmediazione nel proprio lavoro, o che abbiano intenzione di farlo. Il Modulo offrirà una panoramica storica evolutiva dello sviluppo della web-mediazione in ambito psicologico clinico, partendo dalla sua definizione e dalla letteratura scientifica. Si parlerà delle caratteristiche dei setting web-mediati, opportunità e limiti degli stessi, dei criteri di efficacia delle prestazioni online, gli aspetti normativi, deontologici e di privacy. Verranno presentati casi clinici, offerte letture e approfondimenti, suggerimenti pratici e tecnici e molto altro ancora.

---





**2 CFU**  
**M-PSI/02**

## **Biofeedback, neurofeedback e ambiti applicativi**

Questo modulo si propone di definire i meccanismi di apprendimento sottostanti al funzionamento degli strumenti di biofeedback e neurofeedback. Verranno approfonditi anche gli ambiti applicativi di tali strumenti con particolare attenzione per l'ambito clinico.

---

**6 CFU**  
**M-PSI/02**

## **Visual training e riprogrammazione Visuoposturale nei Disturbi del Neurosviluppo**

In questo modulo verranno trattate le seguenti tematiche:

- Le Disfunzioni Visuoperceptive e Visuoposturali nei Disturbi del Neurosviluppo;
  - I principi e le procedure del Visual Training optometrico;
  - Attività di pensiero visivo svolto attraverso procedure di movimento generale, di integrazione visuomotoria e procedure oculomotorie;
  - La tecnologia digitale come innovazione del Visual Training Optometrico e della Riprogrammazione Visuoposturale;
  - Virtual Reality and Augmented Reality nei Disordini del Neurosviluppo e nella Riprogrammazione Visuoposturale;
  - La percezione visuospatiale e la percezione della profondità in un ambiente di realtà virtuale nei bambini Autistici;
  - Efficacia della realtà virtuale nel trattamento della Disprassia Ideomotoria e della Disprassia Oculare.
-



**4 CFU**  
**M-PSI/05**

## **La sindrome di Hikikomori: isolamento sociale dei giovani**

Il presente insegnamento andrà ad approfondire il fenomeno degli Hikikomori, inizialmente studiato come un disagio sociale tipico della cultura giapponese, ad oggi riconosciuto anche in Italia. L'insegnamento ha come obiettivo quello di approfondire i seguenti argomenti:

- Le origini in Giappone e in Italia;
  - Gli aspetti psicologici del fenomeno, per favorire una distinzione con altre patologie con cui viene spesso confuso: dipendenza da internet, fobia sociale, fobia scolastica;
  - La relazione e il ruolo genitoriale nell'insorgenza del disagio;
  - L'uso e l'abuso dei giochi online, come mezzo per relazionarsi con il mondo esterno;
  - La negazione del corpo nell'interazione virtuale con l'altro;
  - La funzione riparativa della rete;
  - Possibili trattamenti ed evoluzioni del fenomeno.
- 

**4 CFU**  
**M-PSI/08**

## **Meditazione 3.0: i benefici dell'utilizzo della realtà virtuale nei percorsi di meditazione e Mindfulness**

In questo modulo verranno illustrati i benefici delle pratiche di meditazione su corpo, mente, spirito ed emozioni. Verrà inoltre approfondita la meditazione ad occhi aperti tramite la realtà virtuale che permette alla persona di immergersi in ambientazioni reali e/o immaginarie attraverso l'uso di visori e la visione a 360°. Ciò permette un maggiore isolamento e favorisce il processo di introspezione e di ascolto di se stessi.

---



**5 CFU**  
**M-PSI/08**

## **Internet Addiction: criteri e tipologie della dipendenza da internet**

Nel corso dell'insegnamento si andranno ad approfondire i seguenti argomenti:

- Definizione e caratteristiche psicologiche del Internet addiction disorder (IAD);
  - Correlati neurobiologici della dipendenza;
  - Criteri comportamentali;
  - Le diverse tipologie del fenomeno;
  - Cyber relational addiction, tendenza ad instaurare rapporti d'amicizia con persone conosciute online;
  - Information overload (sovraccarico cognitivo), bisogno eccessivo di reperire notizie, aggiornamenti, ricerche su internet;
  - Computer addiction, giochi interattivi virtuali, soprattutto giochi di ruolo, in cui i partecipanti interagiscono tra di loro;
  - Net gaming o net compulsion, dipendenza dai giochi in rete, compreso il gioco d'azzardo patologico, i videogame e lo shopping compulsivo;
  - Ipotesi di trattamento.
- 

**4 CFU**  
**SECS-P/08**

## **Strategie di Digital Marketing per gli psicologi, psicoterapeuti e professionisti della salute. Creare il Personal Branding**

Questo modulo si propone di approfondire diverse tematiche riguardanti le strategie di comunicazione che possono essere effettuate tramite le nuove tecnologie. In particolare, verranno affrontate le seguenti tematiche: - Come creare e gestire il proprio Personal Branding Online - Come costruire e mantenere la Personal Reputation Online - L'uso dei social per i professionisti della salute: minacce ed opportunità - Come risultare tra i primi risultati di ricerca su google - L'importanza dell'uso di Google My Business - Come creare un sito web, strategie SEO e principi di copywriting - Storytelling: la differenza tra profilo pubblico/professione e privato.

---



**5 CFU**  
**M-PSI/08**

## **Cybersex: la relazione tra comportamento sessuale e nuove tecnologie (Cybersexual Addiction, Sexting, Cyberporn Addiction)**

In questo modulo verranno analizzate le nuove forme di comportamento sessuale attraverso l'uso della rete. In particolare, verranno affrontati i seguenti temi:

- Cybersexual Addiction;
  - Sexting;
  - Cyberporn Addiction;
  - Pedopornografia online;
  - Il sesso occasionale delle app di incontri;
  - Ipotesi di trattamento.
- 

**5 CFU**  
**SPS/12**

## **Violenza e discriminazioni attraverso il web (Violenza di genere, Cyberbullismo, Violenza sul lavoro, Cyberstalking, Revenge Porn)**

In questo modulo verranno analizzate le nuove forme di violenza attraverso l'uso delle nuove tecnologie. Verranno inoltre indicati possibili trattamenti ed evoluzioni del fenomeno. In particolare, verranno affrontate le seguenti tematiche:

- Adolescenti e violenza sul web (cyberbullismo);
  - Violenza di genere online - Violenza sul lavoro tramite la rete;
  - Nuove forme di molestie online (Cyberstalking);
  - Revenge Porn.
- 

**4 CFU** **Project work**

---



## Consiglio didattico e scientifico

### **Dr.ssa Sara Negrosini**

Psicologa e Psicosessuologa, Psicoterapeuta Umanistica e Bioenergetica.

Vice Presidente e Tesoriere dell'Associazione MinD - Mettersi in Discussione.

Coordinatrice e Docente Master di II livello presso Università telematica Niccolò Cusano in "Psicosessuologia Clinica" e "Psicologia del Comportamento Alimentare"; Specializzata in terapia con realtà virtuale per fronteggiare stati d'ansia, stress e fobie.

### **Dr. Devid del Mauro**

Optometrista, Posturologo e Tiflogo, ha conseguito Master in Vision Therapy accreditato dalla Pacific University College of Optometry (CA). Si occupa di Sport Vision, di Riprogrammazione Visuo-Posturale e di Rieducazione Visuo-Percettiva nei Disturbi dell'Apprendimento, nei Disturbi di Integrazione Sensoriale e nei Disturbi del Neuro-Sviluppo.

### **Dr. Francesco Italiano**

Psicologo e Psicoterapeuta cognitivo-comportamentale in formazione, specializzato in disfunzioni cognitive in età evolutiva.

Founder & responsabile dell'area riabilitazione Horizon Psytech & Games che si occupa di media education, psicologia dei videogiochi, e-sport e della psicologia digitale.

### **Dr. Lorenzo Di Natale**

Co-Founder @IDEGO - Psicologia Digitale, esperto in Cyberpsicologia, Collaboratore di Ricerca presso l'Università di Cassino e del Lazio Meridionale, Technology Transfer Consultant presso SISLAB - Università degli Studi di Trento, Consigliere di Amministrazione presso AMKA ONG.

### **Dr. Simone Barbato**

Co-Founder @IDEGO - Psicologia Digitale, Psicologo Clinico e dello Sport, esperto in Cyberpsicologia, Collaboratore di Ricerca presso l'Università di Cassino e del Lazio Meridionale.

### **Dr. Tommaso Ciulli**

Direttore della Ricerca @IDEGO - Psicologia Digitale, psicologo e psicoterapeuta ad indirizzo Cognitivo Comportamentale, terapeuta EMDR, esperto in Cyberpsicologia, Consigliere Ordine Psicologi Toscana con delega al GDL Nuove Tecnologie.



### **Dr.ssa Paola Telesforo**

Psicologa, Psicoterapeuta ad indirizzo umanistico e bioenergetico; Tutor DSA; Terapista T.M.A (Terapia Multisistemica in Acqua); Terapista A.B.A. (Applied Behavior Analysis); Psicologa scolastica.

Docente Master di II livello in “Psicologia Pediatrica” presso l’Università Niccolò Cusano.

### **Dr.ssa Sonia Minati**

Psicologa – Criminologa – Psicoterapeuta ad approccio Umanistico e Bioenergetico. Coordinatrice progetto “Sportello Antistalking Anna” presso Associazione MinD.

Docente Master di II Livello in “Criminologia clinica” e in “Psicodiagnostica clinica e forense” presso Università Niccolò Cusano.

Coordinatrice e Docente Master di II Livello in “Violenza di genere e valutazione del rischio di recidiva” presso Università Niccolò Cusano.



## **Costi e agevolazioni**

Il costo annuo del Master è di **€ 2.800,00 (duemilaottocento/00)** suddivise in 5 rate di pari importo.

E' prevista una quota d'iscrizione ridotta, pari a **€ 2.500,00 (duemilacinquecento/00)** per le seguenti categorie:

- Laureati Unicusano
- Psicologi iscritti all'Ordine



# **Contatti**

**Ufficio consulenza orientamento didattico Master e Corsi di Perfezionamento (pre-iscrizione):**

Telefono: 06 45678363

dal Lunedì al Venerdì dalle 9:00 alle 18:00

Mail: [infomaster@unicusano.it](mailto:infomaster@unicusano.it)

**Ufficio Assistenza Didattica (post-iscrizione):**

Telefono: 06 89320000

dal Lunedì al Venerdì dalle 9:00 alle 22:00

Mail: [master@unicusano.it](mailto:master@unicusano.it)

[unicusano.it/master-universitari-online](http://unicusano.it/master-universitari-online)

