



Curriculum Vitae Europass

INFORMAZIONI PERSONALI

Nome

Indirizzo

Telefono

Linkedin

E-mail

Web

Nazionalità

Data di nascita
Albo professionale

ESPERIENZA LAVORATIVA

- Date (da – a)
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
- Tipo di azienda o settore
- Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

Curriculum Vitae formativo e professionale redatto ai sensi degli artt. 38, 46, 47 del DPR 445/2000.

Si dichiara ai sensi degli artt. 46 e 47 del DPR 445/2000, nella consapevolezza delle sanzioni civili e penali nel caso di dichiarazioni non veritiere, di formazione o uso di atti falsi, richiamate dall'art. 76 del D.P.R. 445/2000 che tutti gli stati, i fatti e le qualità personali rese dall'interessato nel presente Curriculum Vitae corrispondono al vero.

DEPLANO VINDICE EUGENIO LORENZO

italiana

26 MAGGIO 1958

Ordine degli Psicologi del Lazio, iscritto dal 1993 (prot. n. 4079)

Abilitazione all'attività psicoterapeutica (ex art. 35 legge 56/89) dal 1995

gennaio 1995 – oggi

formazione, e-learning

libero professionista

principali progetti

2023:

- Progettazione e sviluppo della collana di serious game "La Cultura del Rispetto", per personale Inail (per conto di Eulab Consulting).
- Progettazione e sviluppo del serious game "Vado al massimo", per studenti di scuola secondaria superiore (per conto del Dipartimento di Psicologia dei Processi di sviluppo e socializzazione dell'Università di Roma "La Sapienza").
- Consulenza sulle metodologie e sui format di corsi in e-learning per l'area formazione dell'Inail (per conto di Eulab consulting).

2022:

- Progettazione e sviluppo dei serious game "Una giornata particolare", per personale Inail (per conto di Eulab Consulting).
- Partecipazione in qualità di membro aggregato alla commissione giudicatrice del bando di gara per dirigenti per Agid (Agenzia per l'Italia Digitale), aree "Architetture, standard e infrastrutture", "Trasformazione digitale" e "Sicurezza e Cert".
- Coordinamento del gruppo di progetto inerente la collaborazione per la revisione e validazione del modello delle Linee Guida della Scuola di Formazione Capitolina (per conto dell'Ordine degli Psicologi del Lazio).
- Docenza al corso "Tecniche di instructional design" – II edizione (Ires-FVG).

Curriculum Vitae formativo e professionale redatto ai sensi degli artt. 38, 46, 47 del DPR 445/2000. Si dichiara ai sensi degli artt. 46 e 47 del DPR 445/2000, nella consapevolezza delle sanzioni civili e penali nel caso di dichiarazioni non veritiere, di formazione o uso di atti falsi, richiamate dall'art. 76 del D.P.R. 445/2000 che tutti gli stati, i fatti e le qualità personali rese dall'interessato nel presente Curriculum Vitae corrispondono al vero.

- Consulenza sulle metodologie e sui format di corsi in e-learning per l'area formazione dell'Inail (per conto di Eulab consulting).
- 2021:
- Partecipazione in qualità di membro aggregato alla commissione giudicatrice del bando di gara per dirigenti per Agid (Agenzia per l'Italia Digitale), area "Soluzioni per la PA".
 - Docenza al corso "Tecniche di instructional design" (Ires-FVG).
 - Progettazione e sviluppo dei serious game "Il telefono allunga la vita" e "A ciascuno secondo i suoi bisogni", per personale sanitario Inail (per conto di Eulab Consulting).
 - Progettazione e sviluppo del serious game "Una missione "impossibile", per personale con funzioni vicarie Inail (per conto di Eulab Consulting).
 - Coordinamento del gruppo di lavoro per lo sviluppo di corsi in e-learning sui temi della standardizzazione delle procedure in area medico legale, per il personale sanitario dell'Inail (per conto di Eulab consulting).
 - Progettazione e sviluppo dei serious game "Alessandro", "Mirko" e "Loredana" (Istituto Superiore di Sanità, Progetto CCM 2018).
 - Consulenza sulle metodologie e sui format di corsi in e-learning per l'area formazione dell'Inail (per conto di Eulab consulting).
- 2020:
- Stesura del capitolo "Cittadinanza digitale" nel libro di testo *Educazione civica a scuola* (a cura di Paolo Quadrino) editore WinScuola, per scuole medie inferiori e superiori (biennio).
 - Realizzazione, in qualità di esperto esterno, di tre videolezioni sui temi della metodologia dei serious game per il Master Task di Unitelma Sapienza.
 - Progettazione e sviluppo del serious game "Arianna Maze Rescue", per operatori del soccorso (per conto di Entropy Knowledge Network).
 - Realizzazione, in qualità di esperto esterno, di due videolezioni sui temi della metodologia dei serious game per l'insegnamento "Metodologie e Tecnologie per la Formazione e lo Sviluppo del Personale nella P.A." - Corso di Laurea Magistrale in MOPS di Unitelma Sapienza.
 - Consulenza sulle metodologie e sui format di corsi in e-learning per l'area formazione dell'Inail (per conto di Eulab consulting).
 - Coordinamento del gruppo di lavoro per lo sviluppo di corsi in e-learning sui temi della leadership, della comunicazione, della trasformazione digitale della PA, per collaboratori dell'Inail (per conto di Eulab consulting).
 - Progettazione e sviluppo della collana di serious game "Assistente Personaggi", per bambini con difficoltà di linguaggio (per conto del Dipartimento di Psicologia dei Processi di sviluppo e socializzazione" dell'Università di Roma "La Sapienza").
 - Sviluppo della collana di serious game "Market Abuse", per operatori di trading dell'Enel (per conto di Entropy Knowledge Network).
- 2019:
- Partecipazione alla selezione di personale per la posizione di tutor e-learning per conto di Eulab Consulting.
 - Consulenza sulle metodologie e sui format di corsi in e-learning per l'area formazione dell'Inail (per conto di Eulab consulting).
 - Progettazione e sviluppo del serious game "La disfida di Vigarello", per personale sanitario Inail (per conto di Eulab Consulting).
 - Progettazione e sviluppo del corso di formazione in e-learning "Introduzione alla speleoarcheologia" (per conto di Associazione Sotterranei di Roma).
- 2018:
- Progettazione e sviluppo della collana di serious game "La Qualità in Inail", per personale sanitario Inail (per conto di Eulab Consulting).
 - Consulenza metodologica per lo sviluppo di formazione in modalità e-learning per servizio sanitario Inail (per conto di Eulab Consulting).
 - Progettazione e stesura dei contenuti per lo sviluppo di percorsi formativi per il progetto Up2U, programma europeo Horizon2020 (per conto di Gruppo Pragma).

- Progettazione e sviluppo di due moduli di formazione interattiva sul metodo Clim, finanziato dal programma europeo Erasmus+ (per conto di Associazione Euphoria e partner esteri).

2017:

- Progettazione e sviluppo di una collana di serious game per il progetto Day Plot, programma europeo Erasmus+ (per conto di Eulab Consulting).
- Progettazione e sviluppo del serious game "Nuove Energie", per funzionari Mercedes-Benz Italia (per conto di Entropy Knowledge Network).
- Progettazione e sviluppo del serious game "Motori S.p.A", per funzionari Mercedes-Benz Italia (per conto di Entropy Knowledge Network).
- Progettazione e sviluppo del serious game "Security Awareness" (per conto di Eulab Consulting).
- Progettazione didattica e stesura dei contenuti del corso di formazione online Cyber Security per tecnici Enel (per conto di Entropy Knowledge Network).
- Docenza del corso di formazione "Pensiero sistemico" per Eni Corporate University (per conto di Entropy Knowledge Network).
- Progettazione e stesura dei contenuti per learning object e videolezioni nel progetto "eLeadership - Competenze digitali per la PA regionale" gestito dal Formez per funzionari della Regione Sardegna.

2016:

- Docenza e animazione di una comunità di apprendimento on-line a supporto della digitalizzazione delle imprese femminili, all'interno del progetto "Women on the web" della Camera di Commercio di Firenze (per conto di SmartSkills).
- Progettazione della metodologia Learning Brick per lo sviluppo di simulazioni e altri contenuti digitali interattivi con la tecnologia Html5/Javascript.
- Progettazione e sviluppo del serious game "The LeaderShip", per dirigenti Eni (per conto di Entropy Knowledge Network).
- Sviluppo della collana di learning object Digital Imprint per funzionari Wind (per conto di Eulab Consulting).
- Progettazione e sviluppo della collana di learning object "Appropriatezza delle prestazioni Inail", per medici Inail (per conto di Eulab Consulting).
- Progettazione e sviluppo dei serious game "Io (non) ce la posso fare", "Questo viaggio (non) s'ha da fare" e "Mi farò nuovi amici (o nessuno)" per conto dell'Istituto Superiore di Sanità.

2015:

- Progettazione e stesura dei contenuti per learning object e videolezioni in un MOOC sui temi dell'e-leadership per Formez.
- Progettazione e sviluppo del serious game "The Golden Plant", per quadri tecnici di Enel Green Power (per conto di Entropy Knowledge Network).
- Ciclo di seminari sulle nuove tecnologie dell'apprendimento per dirigenti e quadri della Pubblica Amministrazione, per conto della Scuola Nazionale dell'Amministrazione (dal 2012).
- Progettazione e sviluppo del serious game "Sfida all'Olimpo", per dirigenti della Regione Lazio (per conto di Entropy Knowledge Network).

2014:

- Docenza del corso di formazione "Pensiero sistemico" per Eni Corporate University (per conto di Entropy Knowledge Network).
- Progettazione e sviluppo dei corsi autodidattici multimediali "Comunicazione 2.0", "L'arte della delega", "La gestione del tempo", "Parlare in pubblico", per affiliati CNA (per conto di BlueBayTech).
- Progettazione e sviluppo del serious game "Il Rubino spezzato" per collaboratori Eni (per conto di Entropy Knowledge Network).
- Progettazione e sviluppo del serious game "Progettare la formazione" per la Scuola Nazionale dell'Amministrazione.

anni precedenti (progetti significativi)

- Ideazione e sviluppo dell'architettura Learning Brick per lo sviluppo di sistemi

- Date (da – a)
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
- Tipo di azienda o settore
- Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

autodidattici interattivi (2007 – oggi).

- Progettazione e sviluppo di corsi autodidattici multimediali (1996 – oggi; vedi elenco).
- Progettazione e docenza di formazione in presenza sui temi della comunicazione, della formazione, dei nuovi media (1996 – oggi).
- Sviluppo di learning object per Italia Lavoro sui temi della sicurezza sul lavoro, del project management, della lingua inglese (2007-2010).
- Sviluppo di learning object per la scuola elementare nell'ambito del progetto "Innovascuola" per conto di Garamond (2009-2010).
- Ciclo di lezioni on-line sui learning object per insegnanti per conto di Garamond (2009).
- Progettazione e conduzione del business game "Ape Companies" per Engineering (2007-2008).
- Sviluppo di learning object per la scuola superiore nell'ambito del progetto "DigiScuola" per conto di Garamond (2006-2007).
- Guest speaker sullo sviluppo di learning object nel "Master per specialisti di e-learning" per insegnanti curato da Garamond e Università della Tuscia (edizioni 2005, 2006 e 2007).
- Membro della commissione Aif per la definizione delle modalità di certificazione della figura professionale del tutor on line (2004-2005).
- Cura delle rubriche "La formazione e la rete. Tecnologie per l'apprendimento" e "Mind the bit" di For, rivista dell'Associazione Italiana Formatori (2003 - oggi).
- Partecipazione, in qualità di esperto, al laboratorio "Formazione a distanza", all'interno dei "Laboratori della formazione continua" dell'Isfol (2001-2002).
- Tutoraggio del corso "Sistemi informativi" (a distanza) del corso di diploma in Ingegneria informatica, Facoltà di Ingegneria, Università degli studi di Roma "La Sapienza" (1996).
- Progettazione, preparazione del materiale didattico ed erogazione in aula di corsi di formazione sui seguenti temi: pensiero sistemico, psicologia dell'apprendimento, comunicazione, informatica, Web 2.0 (dal 1995).
- Formazione dei formatori.
- Progettazione e realizzazione della ricerca "Scenari occupazionali per donne casalinghe" svolta dalla Didattica e Metodo Srl per conto del Ministero del lavoro (1995).
- Progettazione e sviluppo del software di gestione protocolli diagnostici delle Unità operative Aids (1992)
- Informatizzazione di test psicodiagnostici in ambiente personal computer, per conto di diverse società.
- Stesura di articoli e inchieste per il settimanale Avvenimenti (1991-1997).
- Stesura di articoli e inchieste e lavoro redazionale per il mensile Psicologia, Lavoro, Società (1984-1985).
- Stesura di articoli per il mensile di divulgazione scientifica Scienza 2000 (1987-1988).
- Collaborazione episodica con altre testate (Microcomputer, Tango, l'Unità).

aprile 2004 – dicembre 2006

GlauX Srl, via Buonarroti, 62 - Roma

formazione, e-learning

socio

progettista di formazione e di sistemi di e-learning, presidente.

- Sviluppo di corsi autodidattici multimediali.
- Ideazione di metodologie di simulazione interattiva, progetto Sisine (Sistema di Simulazione per la Negoziazione) finanziato dal Programma UE Leonardo da Vinci (2005-2007).
- Progettazione, preparazione del materiale didattico ed erogazione in aula di corsi di formazione sui seguenti temi: metodologie dell'e-learning, tutoraggio on-line.
- Formazione dei formatori.

- Date (da – a)
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

- Selezione delle risorse umane.

settembre 2002 – marzo 2004
Mafrau Formazione Srl, via del Gesù, 62 - Roma

formazione, e-learning, selezione
collaboratore
progettista di formazione e di sistemi di e-learning, responsabile dell'area "Formazione"

- Ideazione dell'evoluzione del metodo Must, progetto finanziato dal Ministero del Lavoro (2002-2003).
- Progettazione e partecipazione ad attività corsali e seminariali in un progetto, finanziato dal Ministero del Lavoro, di diffusione del metodo Must come "buona pratica" presso il sistema scolastico della Regione Basilicata (2002-2003).
- Sviluppo di corsi autodidattici multimediali.
- Progettazione, preparazione del materiale didattico ed erogazione in aula di corsi di formazione sui seguenti temi: psicologia dell'apprendimento, comunicazione, metodologie dell'e-learning, informatica.
- Formazione dei formatori.
- Selezione delle risorse umane.

- Date (da – a)
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

gennaio 1996 – agosto 2002
Mafrau Srl, via del Gesù, 62 - Roma

consulenza di direzione
collaboratore
progettista di formazione, responsabile dell'area "Formazione":

- Garante scientifico e professionale del "Corso di formazione per il conferimento della qualifica direzionale ai Capi d'istituto", tenuto dalla Mafrau per conto del Ministero della Pubblica Istruzione (1999-2000).
- Ideazione della metodologia Must (Modelli di Universi Simulati e Tutoriali) per la realizzazione di sistemi di autoapprendimento (1997-1998).
- Ideazione della metodologia Mol (Mappa Oggetti/Legami) per la progettazione concettuale di sistemi di autoapprendimento (1998).
- Direzione e supervisione di progetto per la realizzazione dell'area "Finestre su Internet" del sito intranet "Campus" della Telecom Italia (1998).
- Progettazione e sviluppo di corsi autodidattici multimediali.
- Supervisione scientifica del sito Internet "Atelier della scuola" (<http://atelierdellascuola.mafrau.it>) dedicato alla formazione dei Capi di istituto (1999).
- Progettazione, preparazione del materiale didattico ed erogazione in aula di corsi di formazione sui seguenti temi: psicologia dell'apprendimento, comunicazione, metodologie dell'e-learning, comunicazione scritta, informatica.
- Formazione dei formatori.
- Selezione delle risorse umane.

- Date (da – a)
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

maggio 1984 – dicembre 1994
Database Informatica Spa, viale dell'Umanesimo, 32 - Roma

informatica
dipendente
sviluppo di software, analisi dati e funzioni, consulenza di organizzazione, ricerca sociale, formazione del personale

- Partecipazione al gruppo di gestione del settore formazione.
- Formazione dei formatori.
- Selezione delle risorse umane - personale tecnico (1990-1994).
- Progettazione, preparazione del materiale didattico ed erogazione in aula di corsi di formazione sui seguenti temi: psicologia dell'apprendimento, analisi dei dati, metodi di programmazione, analisi dei fabbisogni formativi.

- Consulenza sulla gestione dei processi formativi per le Ferrovie dello Stato (1992-1994).
- Coordinamento del gruppo di lavoro per la realizzazione della ricerca "Esperienze di formazione dei docenti per l'uso di nuove tecnologie nella scuola" svolta dalla Dataoffice SpA per conto del Ministero della pubblica istruzione (1990).
- Coordinamento del gruppo di lavoro per la realizzazione della ricerca "Interventi del mondo produttivo nei rapporti scuola-lavoro", svolta dalla Database Informatica SpA per conto del Ministero della pubblica istruzione (1989).
- Analisi del lavoro di ufficio per la definizione degli impegni e la previsione dell'aumento di produttività legata alla sua automatizzazione, svolta presso l'Ina (1987-88).
- Sviluppo del sottosistema informativo "Quietanzamento" dell'Ina, linguaggio Natural, sistema operativo Mvs-Tso (1986).
- Sviluppo del sistema informativo dell'Isvap, linguaggio AS (Application System), sistema operativo Vm-Cms, (1985).

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

- Date (da – a)
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
 - Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio
 - Qualifica conseguita
 - Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)

novembre 1977 –24 ottobre 1983

Corso di Laurea in Psicologia – Facoltà di Magistero – Università di Roma

Psicologo

CAPACITÀ E COMPETENZE

PERSONALI

Acquisite nel corso della vita e della carriera ma non necessariamente riconosciute da certificati e diplomi ufficiali.

PRIMA LINGUA

ITALIANO MADRELINGUA

ALTRE LINGUE

INGLESE

Listening
Reading
Spoken interaction
Spoken production
Writing

A2

C1

A2

A2

B1

CAPACITÀ E COMPETENZE

RELAZIONALI

Vivere e lavorare con altre persone, in ambiente multiculturale, occupando posti in cui la comunicazione è importante e in situazioni in cui è essenziale lavorare in squadra (ad es. cultura e sport), ecc.

LAVORO DI GRUPPO

COMUNICAZIONE INTERPERSONALE

COMUNICAZIONE SCRITTA

CAPACITÀ E COMPETENZE

ORGANIZZATIVE

Ad es. coordinamento e amministrazione di persone, progetti, bilanci; sul posto di lavoro, in attività di volontariato (ad es.

PROJECT MANAGEMENT

GESTIONE DI PROGETTI DI FORMAZIONE COMPLESSI

GESTIONE E COORDINAMENTO DI RISORSE UMANE

PENSIERO SISTEMICO

cultura e sport), a casa, ecc.

CAPACITÀ E COMPETENZE

TECNICHE

*Con computer, attrezzature specifiche,
macchinari, ecc.*

PROGETTAZIONE DEI CORSI E PERCORSI FORMATIVI
METODOLOGIE DI PROGETTAZIONE DIDATTICA MULTIMEDIALE
METODOLOGIE DI GESTIONE DEL PROCESSO FORMATIVO
TECNOLOGIE INFORMATICHE MULTIMEDIALI E STRUMENTI DI SVILUPPO
TECNICHE DI COMUNICAZIONE VISIVA
COMUNICAZIONE NEL WEB 2.0
METODOLOGIE DIDATTICHE E DI GESTIONE DELL'AULA
PRODUZIONE DI TESTI (MANUALI, DISPENSE) E DI ALTRO MATERIALE DIDATTICO
LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE E SISTEMI OPERATIVI SU MAINFRAME E PERSONAL COMPUTER
METODOLOGIE DI SVILUPPO DEL SOFTWARE
ARCHITETTURA DEI SISTEMI INFORMATICI
PACCHETTI APPLICATIVI SU PERSONAL COMPUTER
METODOLOGIE DI ANALISI DEL LAVORO DI UFFICIO
STRUMENTI PER LA SELEZIONE DEL PERSONALE
METODI DI RICERCA SOCIALE

PATENTE O PATENTI

Patente di guida A e B.

1. ULTERIORI INFORMAZIONI

Principali corsi autodidattici realizzati

1. "Agire da manager: prevedere, interpretare e decidere", corso di marketing e strategie aziendali per dirigenti e quadri della Telecom (1997-1998).
[Vincitore nel 1998 del premio per il miglior cd-rom formativo indetto dall'Anee (Associazione Nazionale Editoria Elettronica) e dal Politecnico di Milano].
2. "Capire i dati d'azienda", corso di matematica, matematica finanziaria, statistica applicate alla realtà aziendale per dirigenti e quadri della Telecom (1998).
3. "Selezione, lettura veloce, memorizzazione della documentazione", per dirigenti e quadri dell'Enel (1998).
4. "Ricerca, organizzazione, analisi quantitativa dei dati e statistica di base", per dirigenti e quadri dell'Enel (1998).
5. "Performance management: gestire e sviluppare collaboratori e team", corso di gestione delle risorse umane per dirigenti e quadri dell'Enel (1999).
6. "Strumenti di gestione e sviluppo delle risorse umane", per dirigenti e quadri dell'Enel (1999).
7. "Formazione in azienda e learning organization", per dirigenti e quadri dell'Enel (1999).
8. "Comunicazione persuasiva e stili di influenzamento", per dirigenti e quadri dell'Enel (1999).
9. "Comunicazione gestionale", per dirigenti e quadri dell'Enel (1999).
10. "Comunicazione d'impresa", per dirigenti e quadri dell'Enel (1999).
11. "Sviluppo delle abilità relazionali", per quadri della Telecom (1999).
12. "Creare il consenso", per quadri della Telecom (2000).
13. "Dai dati alla conoscenza", per quadri della Telecom (2000).
14. "Riforma della Pubblica Amministrazione 3", per il Ministero della Salute (2001).
15. "E-procurement", per il Ministero della Salute (2001).
16. "L'organizzazione del Ministero della Salute" per il Ministero della Salute (2002).
17. "Il servizio sanitario nazionale" per il Ministero della Salute (2002).
18. "Impresa oltre i confini" progetto finanziato dal Ministero del Lavoro (2003).
19. "Innovazione dei processi di acquisto" per il Foromez (2004-2005).
20. "Privacy e sicurezza dei dati" per Italia Lavoro (2006-2007).
21. "La privacy in Italia Lavoro" per Italia Lavoro (2006-2007).
22. "Project management" per Italia Lavoro (2007-2008).
23. "Casi clinici di pazienti diabetici" per informatori medico-scientifici della Merck (2007-2008).
24. "Lingua inglese" per Italia Lavoro (2008).
25. "Salute e sicurezza nei luoghi di lavoro" per Italia Lavoro (2009).
26. "85 learning object per la scuola elementare", per Garamond (2009-2010).
27. "Change management" per Conform (2010).
28. "Simulatore di filiale" per Conform (2011).
29. "Contratto quadro Sogei" per Engineering (2011).
30. "Sviluppo di un sito web", per affiliati CNA (2012).
31. "Impariamo a usare Excel", per affiliati CNA (2012).
32. "Gestione documentale", per affiliati CNA (2012).
33. "Tutela dei dati personali", per affiliati CNA (2012).
34. "Sicurezza sul lavoro: formazione generale dei lavoratori", per Garamond/Igeam (2012).
35. "Manutenzione degli impianti di betonaggio", per Unical (2012).
36. "Sicurezza in cementeria", per Buzzi-Unicem (2013).
37. "Fare business con Google", per affiliati CNA (2013).
38. "Impariamo a usare PowerPoint", per affiliati CNA (2013).
39. "Impariamo a usare Word", per affiliati CNA (2013).
40. "Impariamo a usare Access", per affiliati CNA (2014).
41. "Comunicazione 2.0", per affiliati CNA (2014).
42. "Il Rubino spezzato", per neoassunti ENI (2014).

43. "Progettare la formazione", per la Scuola Nazionale dell'Amministrazione (2014).
44. "La gestione del tempo", per affiliati CNA (2014).
45. "L'arte della delega", per affiliati CNA (2014).
46. "Parlare in pubblico", per affiliati CNA (2014).
47. "Sfida all'Olimpo", per dirigenti della Regione Lazio (2015).
48. "The Golden Plant", per quadri tecnici di Enel Geen Power (2015).
49. "Le storie di Civita Sinecura" (collana), per dipendenti della Presidenza della Repubblica (2015).
50. "Io (non) ce la posso fare", "Questo viaggio (non) s'ha da fare" e "Mi farò nuovi amici (o nessuno)" per conto dell'Istituto Superiore di Sanità (2016).
51. "Appropriatezza delle prestazioni Inail", per medici Inail (2016).
52. "Goldea" e "Man in black", per addetti alle vendite Bulgari (2016).
53. "Digit imprint", per funzionari Wind (2016)
54. "Security Awareness", per gestori di dati (2017).
55. "Motori S.p.A.", per funzionari Mercedes-Benz Italia (2017).
56. "Nuove Energie", per funzionari Mercedes-Benz Italia (2017).
57. "Day Plot", programma europeo Erasmus+ (2018).
58. "La Qualità in Inail", per personale sanitario Inail (2018).
59. "Il metodo Clim", programma europeo Erasmus+ (2018).
60. "La disfida di Vigarello", per personale sanitario Inail (2019)
61. "Introduzione alla speleoarcheologia" (2019).
62. "Market abuse" (2020), per funzionari Enel.
63. "Assistente personaggi" (collana) per conto del Dipartimento di Psicologia dei Processi di Sviluppo e Socializzazione dell'Università di Roma "La Sapienza" (2020),
64. "Arianna Maze Rescue" (2020), per operatori di protezione civile.
65. "Alessandro", "Mirko" e "Loredana" per conto dell'Istituto Superiore di Sanità (2021).
66. "Una missione 'impossibile'", per funzionari Inail (2021).
67. "Il telefono allunga la vita" e "A ciascuno secondo i suoi bisogni", per personale sanitario Inail (2021),
68. "Una giornata particolare", per personale Inail (2022).
69. "Dig4Life", programma europeo Erasmus+ (2022).
70. "Vado al massimo", per conto del Dipartimento di Psicologia dei Processi di Sviluppo e Socializzazione dell'Università di Roma "La Sapienza" (2022)
71. "Pregiudizio e orgoglio", "No tu no", "Qualcuno mi perseguita" e "Darwinismo asociale", per personale Inail (2023).

Publicazioni

1. Deplano V., Gigantesco A., Giuliani M., Scali, M. (1990), "Usi e abusi dell'informatica nel test di Rorschach. Un discorso sul metodo e una proposta", *Atti della giornata di studio "Test proiettivi tra indagine clinica e ricerca psicometrica"* (Padova, 6.10.1989), Università degli studi di Padova.
2. Deplano V., Gigantesco A., Giuliani M., Scali, M. (1990), "Diagnosi computabile e incomputabile", *Atti del II Congresso Nazionale della Società Italiana per la Ricerca Psicodiagnostica "Parliamo di errori"* (Roma, 30.3-1.4.1990), Dipartimento di Psicologia e Psichiatria, Università cattolica del Sacro Cuore.
3. Giuliani M., Deplano V., Gigantesco A., Scali, M. (1990), "La qualité des donnees du Rorschach par les applications informatiques", XIII^e Congres International du Rorschach et des Methodes Projectives (Parigi 22-27.7.1991), poster.
4. Deplano V. (1991), Logica della programmazione, Database Informatica.
5. Palamara G., Deplano V., Caprilli F., Gentili G. (1991), "Gestione automatica dei dati clinici anamnestici e di laboratorio relativi alle infezioni da Hiv", *Medicina e Informatica*, n. 3, Il Pensiero Scientifico.
6. Palamara G., Prignano G., Gentili G., Deplano V., Caprilli F. (1991), "Sistema informativo computerizzato per il follow-up dei pazienti sieropositivi per Hiv. Studio di una coorte incidente", *Atti del congresso dell'Associazione Italiana di Informatica Medica*, Franco Angeli.

7. Deplano V. (1992), Criteri e metodi per fare formazione, Database Informatica.
8. Deplano V. (1996), "Sistemi multimediali", *Atti del 7° Convegno nazionale Bus Italia "Pianeta comunicazione"* (Milano, 5-6 giugno 1996).
9. Deplano V., Ecce A. (1999), "Vedere il mondo da una finestra: apprendere attraverso l'esplorazione", *For*, n. 38, Franco Angeli
10. Deplano V., Ecce A. (1999), "Alla ricerca del costruzionismo perduto", *For*, n. 39, Franco Angeli.
11. Deplano V. (2000), "Progettare macchine per apprendere: la Mappa Oggetti/Legami", *Atti di Didamatica 2000* (Cesena, 4-6.5.2000).
12. Deplano V. (2000), "Apprendere nella realtà virtuale?", *For*, n. 41, Franco Angeli.
13. Deplano V. (2001), "Per chi suona la e-campana?", *For*, n. 43, Franco Angeli.
14. Deplano V. (2001), "Fiamma, cristallo e bit", *For*, n. 47-48, Franco Angeli.
15. Deplano V. (2002), "Fare la Storia con i se e con i ma", *For*, n. 49, Franco Angeli.
16. Deplano V. (2002), "Il tempo dell'e-learning", *For*, n. 50-51, Franco Angeli.
17. Deplano V. (2002), "Venti parole per dirlo", *For*, n. 53, Franco Angeli.
18. Deplano V. (2003), "Efficacia della Fad e determinismo tecnologico", Franco Frigo, Pierluigi Richini (a cura di), *I laboratori della formazione continua Isfol*, Franco Angeli.
19. Deplano V. (2003), "La rivoluzione tradita e ritrovata", *For*, n. 54-55, Franco Angeli.
20. Deplano V., Fiaschi S., Gaglioli F. (2003), "Qualità nella formazione. Che vuol dire 'qualità' nei materiali per l'e-learning", *De Qualitate*, n. 9.
21. Deplano V. (2003), "Viaggio in blogosfera", *For*, n. 56, Franco Angeli.
22. Deplano V. (2003), "Come valutare i materiali didattici nei progetti di e-learning?", Isfol, *La qualità dell'e-learning nella formazione continua*.
23. Deplano V. (2003), "Errore e conoscenza: il metodo Must", Isfol, *La qualità dell'e-learning nella formazione continua*.
24. Deplano V. (2004), "Come con Lara Croft", *E-Learning & Knowledge Management*, n. 2.
25. Deplano V., Di Giusto S., Gaglioli F. (2004), "Impresa oltre i confini: un nuovo modello di simulazione dinamica per l'apprendimento", *Atti del convegno Expo e-learning 2004*, (Ferrara, 9-12 ottobre 2004).
26. Cuoco C., Deplano V. (2004), "Est: un modello costruttivista per l'apprendimento", *Atti del convegno Sie-I 2004*, (Genova, 25-26 novembre 2004).
27. Deplano V., Filosa G. (2005), "Pocodima. Quando diventa accessibile un corso on line", *E-Learning & Knowledge Management*, n. 6.
28. Deplano V. (2005), "Aif on line: dalla vetrina alla comunità. Il Sito vive!", *For*, n. 62, Franco Angeli.
29. Deplano V. (2005), "Gli orizzonti dell'e-learning", *For*, n. 63, Franco Angeli.
30. Deplano V. (2006), "'Azioni positive' per l'accessibilità: un modello innovativo di learning object", *Atti del convegno Sie-I 2006*, (Roma, 12-14 luglio 2006).
31. Deplano V. (2006), "Uomini + macchine = ?", *For*, n. 66, Franco Angeli.
32. Miglino O., Di Ferdinando A., Rega A., Benincasa B., Deplano V. (2007), "Sisine: un mondo virtuale per piccole comunità di apprendimento on-line", Dino Giuli, Nicola Lettieri, Nicola Palazzolo e Orlando Roselli (a cura di), *Simulazioni interattive per la formazione giuridica*, Edizioni Scientifiche Italiane.
33. Berruti D., Deplano V., Di Ferdinando A., Miglino O., Nigrelli L. (2007), "SiSiNe: apprendere a negoziare on line", *For*, n. 72, Franco Angeli.
34. Deplano V. (2008), "Ho visto la morte del libro", *For*, n. 73, Franco Angeli.
35. Deplano V. (2008), "La formazione al tempo dell'e-learning", *For*, n. 75, Franco Angeli.
36. Deplano V. (2009), "Learning bricks: oggetti riusabili per simulazioni efficaci", *Je-LKS*, n. 2.
37. Delle Piane A., Deplano V. (2009), "Mettersi in gioco, ma per davvero", *For*, n. 80, Franco Angeli.
38. Deplano V. (2010), "La simulazione come gioco e come modello di apprendimento", Valentina Castello, Dunia Pepe (a cura di), *Apprendimento e nuove tecnologie. Modelli e strumenti*, Franco Angeli.
39. Deplano V. (2011), "La seduzione di Facebook", *For*, n. 86, Franco Angeli.

40. Deplano V. (2011), "A che servono le aziende ora che c'è il web 2.0?", Felice Paolo Arcuri (a cura di), *Futuro del lavoro e web 2.0*, Palinsesto.
41. Malanga S, Deplano V. (2012), "Giochiamo a fare i direttori di banca?", *For*, n. 91, Franco Angeli.
42. Deplano V. (2012), "Tablet, ovvero la V dimensione", *For*, n. 92, Franco Angeli.
43. Deplano V. (2013), "Quando i muri parlano: l'infosfera e la nuova 'realtà'", in Cinzia Ciaccia (a cura di), *Prepararsi al Futuro*, Palinsesto.
44. Deplano V. (2014), *Apprendere da una macchina*, Palinsesto.
45. Deplano V. (2014), "E-learning" in Domenico Lipari, Serafina Pastore (a cura di) *Nuove parole della formazione*, Palinsesto.
46. Deplano V., Vardisio R. (2015), "Mind the bit: Manifesto", *For*, n. 96/97, Franco Angeli.
47. Deplano V. (2015), Il grande travaso: l'ipertesto concreto, *Tecnologie Didattiche*, n. 64, Menabò.
48. Deplano V. (2015), "Mission e vision e stress nell'azienda che non c'è", Paolo Gentile (a cura di), *La tutela dell'integrità fisica e della personalità morale nel lavoro che cambia*, Palinsesto.
49. Deplano V. (2016), "La piattaforma Moodle e l'inopportuna abdicazione", *For*, n. 99, Franco Angeli.
50. Orsolini M, Deplano V. (2020), "Assistente personaggi: un serious game per praticare la comprensione e costruzione di testi in bambini con fragilità linguistiche" in Graziano Cecchinato, Valentina Grion (a cura di) *Dalle teaching machines al Machine Learning*, Padova University Press.
51. Deplano V. (2020), "Chiamatela Technology Enhanced Learning non didattica a distanza", *AI4Business*, 3 luglio
<<https://www.ai4business.it/ricerca/chiamatela-technology-enhanced-learning-non-didattica-a-distanza/>>
52. Deplano V. (2020), "Cittadinanza digitale" in Paolo Quadrino (a cura di) *Educazione civica a scuola*, WinScuola.
53. Deplano V. (2020), "I serious game nella didattica", *Docete*, n. 21, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2020/10/docete21-web.pdf>>
54. Deplano V. (2020), "Il mondo digitale è un sogno antico", *Docete*, n. 22, Fidae
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2020/12/Docete-n.-22-per-web.pdf>>
55. Deplano V. (2021), "Piattaforme, standard e gabbie metodologiche", *Docete*, n. 23, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2021/02/Docete-n.-23-per-web.pdf>>
56. Deplano V. (2021), "Le 'colpe' del sistema. E le nostre", *Docete*, n. 24, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2021/03/Docete-n.-24-per-web.pdf>>
57. Deplano, V. (2021), "La realtà prossima ventura", *Docete*, n. 25, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2021/05/Docete-n.-25-per-web.pdf>>
58. Deplano, V. (2021), "A scuola di esercizi impossibili", *Docete*, n. 25, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2021/05/Docete-n.-25-per-web.pdf>>
59. Deplano, V. (2021), "Quanto è intelligente istruire uno stupido", *Docete*, n. 27, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2021/12/Docete-27-2021.pdf>>
60. Deplano, V. (2022), "Cercando la materia di cui son fatti i sogni", *Docete*, n. 28, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2022/01/Docete-28-2022.pdf>>
61. Deplano, V. (2022), "Internet contro Internet. Un gioco per le relazioni e i comportamenti sani", *Docete*, n. 29, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2022/02/Docete-29-2022.pdf>>
62. Gigantesco A., Deplano V. (2022), "I 'serious game' a scuola contro i rischi di internet: il progetto", *AgendaDigitale*, 27 aprile.
<<https://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/i-serious-game-a-scuola-per-prevenire-luso-problematico-del-web-il-progetto/>>
63. Fiorese M., Macri A, Deplano V. (2022), "DIG4LIFE – DIGCOMP 2.1 In un serious game per le scuole superiori", Francesco Peluso Cassese (a cura di), *Research on Educational Neuroscience 2022*, Edizioni Universitarie Romane.
64. Deplano, V. (2022), "Che metaverso sarà?", *Docete*, n. 30, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2022/04/Docete-30-2022.pdf>>
65. Fiorese M., Macri A, Deplano V. (2022), "DiG4LiFE - Il DigComp in un serious game

- per le scuole superiori", *Bricks*, n. 3, Aica-Sle-L.
<http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2022/05/BRICKS_3_2022.pdf>
66. Deplano, V. (2022), "Tu chiamalo, se vuoi, 'Metaverso'", *Docete*, n. 31, Fidae.
<<https://www.fidae.it/wp-content/uploads/2022/10/Docete-31-2022.pdf>>
67. Capogna S., Cecchini G., De Angelis M.C., Deplano V., Di Gennaro G., Fiorese M., Macri A. (2022), "Digital Environment for Literacy and Future Education. A Pilot Experience of Serious Game Co-design", Autori vari (a cura di) *Methodologies and Intelligent Systems for Technology Enhanced Learning, 12th International Conference*, Springer.
68. Deplano, V. (2022), "Una certa idea di Grammatica", *Docete*, n. 32, Fidae.
<<https://bit.ly/3Wlt7bW>>
69. Deplano, V. (2023), "Valutare con i serious game. La storia di Paolo e Francesca 2.0", *Docete*, n. 33, Fidae.
<<https://l.fidae.it/rBIR>>
70. Deplano, V. (2023), "Un 'fenomeno' chiamato ChatGPT", *Docete*, n. 34, Fidae.
<<https://l.fidae.it/l9f2>>
71. Deplano, V. (2023), "La rete che apprende", *Docete*, n. 35, Fidae.
<<https://l.fidae.it/rxzj>>

Interventi e relazioni a convegni

1. "Dall'inconscio senza tempo alla scoperta del non", Convegno *Sulle orme del mostro* 3, organizzato da Lo Spazio Psicoanalitico. Genzano, 30-31 marzo 1996.
2. "Sapere e piacere: modelli di apprendimento nei software didattici interattivi: una proposta di metodo", Seminario *La cultura dell'interattività e lo sviluppo creativo*, organizzato dal Laboratorio di Ricerca Educativa dell'Università di Firenze. Firenze, 15-17 maggio 1997.
3. "Dalla cinghia di ippopotamo agli artefatti cognitivi", *Forum per la Società dell'Informazione*, organizzato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri. Roma, 30 giugno-1luglio 1999.
4. Conferenza *La tecnologia dei Cd-rom: utilizzo, contenuti, mercato del lavoro*, organizzata da Roman ACM Student Chapter. Roma, 26 gennaio 2001.
5. "Comunità virtuali di apprendimento", *Convegno Sicurezza, Informazione e Formazione*, organizzato da Centro Elettronico di Documentazione della Suprema Corte di Cassazione e Forum per la Tecnologia dell'Informazione. Roma 28 febbraio 2001.
6. "E-learning: nuove idee per la formazione", workshop *Incontri al caffè Notegen*, organizzato da Aif Lazio. Roma 9 aprile 2001.
7. Convegno *Partecipare e imparare navigando: la via creativa alla cittadinanza digitale*, organizzato da Comune di Terni e Ufficio scolastico regionale per l'Umbria. Terni, 3-4 maggio 2001.
8. "Tecnologie didattiche e loro vicissitudini", Workshop *Psicologia e Internet*, organizzato dall'Ordine degli Psicologi del Lazio. Roma, 20 luglio 2001.
9. Presentazione del libro *Imparare giocando. Interattività tra teatro e ipermedia* di Carlo Infante. Roma 5 ottobre 2001.
10. "Possiamo davvero apprendere meglio con macchine e reti?", Convegno *Tra new economy e recessione: quale ruolo per il futuro della psicologia del lavoro*, organizzato dall'Ordine degli Psicologi del Lazio. Roma, 14-15 dicembre 2001.
11. "La psicologia al tempo dell'e-learning", Seminario *L'esperienza e la tecnica*, organizzato dall'Ordine degli Psicologi del Lazio. Roma 8 marzo 2003.
12. Convegno "Formazione a distanza in e-Learning: quale futuro?", organizzato da Assoconsult-Confindustria e Aiscris. Roma, 9 aprile 2003.
13. "Contenitori e contenuti. La difficile coesistenza tra soluzioni standard e metodologie dell'apprendimento", Convegno *Elearning results 2003*, organizzato da Giunti Interactive Labs-Confindustria e Aiscris. Sestri Levante, 12-13 maggio 2003.
14. Incontro dibattito "E-learning, promesse virtuali o reali opportunità?", organizzato da Club S3. Roma, 3 dicembre 2003.
15. Moderazione workshop "L'apprendimento derivante dalla diffusione e utilizzo delle tecnologie Ict", *XVII Convegno nazionale Aif "Le formazioni visibili e invisibili"*, Trieste,

1-2 luglio 2004.

16. Moderazione workshop "L'apprendimento derivante dalla diffusione e utilizzo delle tecnologie Ict", *XVII Convegno internazionale Pocodima*, Roma, 1-2 luglio 2005.
17. Seminario di studio "Strumenti di formazione per la gestione positiva del conflitto e della differenza con strumenti ICT", organizzato dal Comune di Roma. Roma, 24 ottobre 2005.
18. "Accessibilità dei contenuti", Convegno *Evoluzioni dell'e-learning, reti sociali e reti di conoscenza*, organizzato da Aif – Associazione Italiana Formatori. Bologna, 27 marzo 2008.
19. "Dove vanno i learning object?", Convegno *Didattica digitale*, organizzato da Garamond. Roma, 5 settembre 2008.
20. "Learning brick: oggetti riusabili per simulazioni efficaci", ciclo di incontri *Simulazione: best practices*, organizzato da Cattid – Università La Sapienza. Roma, 2 marzo 2009.
21. "Modelli di simulazione nei sistemi autodidattici", seminario di studi, organizzato da Facoltà di Scienze della Formazione – Università di Chieti. Chieti, 21 aprile 2009.
22. Seminario di studi "Scrivere di formazione: dalla carta al web", organizzato da Aif Toscana. Firenze, 3 maggio 2010.
23. Workshop "Videogame e simulazioni come nuovi ambienti di apprendimento", organizzato dall'Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione del CNR. Roma, 8 ottobre 2010.
24. Workshop "Tecnologie Ict, assistive, e-learning", conferenza internazionale *Interdisciplinar collaboration among different themes for International planning about inclusion* organizzata dall'Università degli studi di Roma "Foro Italico". Roma, 3-4 febbraio 2011.
25. Tavola rotonda "Le tecnologie cambiano gli ambienti di apprendimento? Come?", conferenza internazionale *Games and Creativity in Education and Training* organizzata nell'ambito dei progetti comunitari Proactive e Teaching to Teach with Technology. Roma, 17-18 novembre 2011.
26. Seminario "Nuove frontiere per l'apprendimento organizzativo: il contributo delle nuove tecnologie alla formazione", organizzato dall'Aif delegazione del Lazio. Roma, 23 maggio 2013.
27. "Serious games, potenti strumenti per la formazione manageriale: un caso studio", Conferenza finale del progetto comunitario *Decide It*, organizzata dall'Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione del CNR. Roma, 27 settembre 2013.
28. "Apprendimento all'epoca del web 2.0", *Festival dell'apprendimento*, organizzato dall'Aif. Padova, 3-6 ottobre 2013.
29. "La realtà aumentata per la valorizzazione dei siti archeologici", *Invenienda*, organizzato da Ludi Romani. Roma, 20 dicembre 2013.
30. "L'ipertesto concreto", *Tecnologia e leggerezza*, IV Congresso del Collaborative Knowledge Building Group. Pavia, 29-31 gennaio 2014.
31. Seminario "Dialogare con il digitale: le simulazioni", organizzato dall'Aif delegazione del Lazio. Roma, 4 novembre 2014.
32. Seminario "Tutela dell'integrità fisica e della personalità morale nel lavoro che cambia", organizzato dall'Associazione Palinsesto per l'innovazione. Roma, 3 dicembre 2014.
33. "Learning objects: dall'autoconsistenza all'integrazione", *Innovazione e tecnologie digitali: tra continuità e cambiamento*, V Congresso del Collaborative Knowledge Building Group. Trieste, 9-12 settembre 2015.
34. "Una strada per la formazione: costruire mondi", *XIII Conferenza Nazionale di Statistica*, organizzata dall'Istat. Roma, 4-6 luglio 2018.
35. "Cosa sono le competenze staminali", *XXX Convegno nazionale Aif*. Roma, 15-17 novembre 2018.
36. Convegno *Smart Factory e trasformazione digitale*, organizzato da Fondimpresa e Sistemi formativi Confindustria. Latina, 26 giugno 2019.
37. "Assistente personaggi: un serious game per praticare la comprensione e la costruzione di testi in bambini con fragilità linguistiche" (con Margherita Orsolini), *Dalle Teaching Machines al Machine Learning*, VII Congresso del Collaborative Knowledge Building Group. Padova, 18-20 novembre 2019.
38. Gigantesco A., Del Re D., Cascavilla I., Deplano V., Bonaldi D., "A Psycho-

Educational Program for Young People to Prevent Internet Problematic Use” (poster), *Mental Health Services, Economics, Policy Research*, Fifteenth Workshop on Costs and Assessment in Psychiatry. Venezia, 25-27 marzo 2022.

39. “Creare mondi per apprendere – Il serious game nella formazione”, *Formatori 4.0: strategie e strumenti per l’inclusione digitale - Dig.I.T.Able multiplier event*, Roma, 23 marzo 2023.
40. “Presentazione del Manifesto della Scuola Capitolina”, *Competenze ibride e digitalizzazione: ruolo e prospettive per la Formazione nella Pubblica Amministrazione – Aif - XIX Convegno della Pubblica Amministrazione*, Roma, 18-19 marzo 2023.

Autorizzo il trattamento dei dati personali secondo quanto previsto dal Regolamento Europeo per la Protezione dei Dati Personali (GDPR) e dalle normative nazionali vigenti.

Roma, 31 luglio 2023