

Torino, 24 ottobre 2022

Vengono qui di seguito proposti due Progetti di Tesi magistrale.

Per candidarsi, scrivere una mail a andrea.caputo@unito.it entro il 4 novembre 2022

Indirizzo dell'interesse per il tema oggetto della tesi (breve testo di massimo 100 parole, allegato alla mail).

- una Bibliografia, redatta in base ai criteri APA (su un file allegato alla mail), di almeno cinque articoli, pubblicati su riviste scientifiche presenti sulla banca dati Scopus, che si ritiene siano inerenti al tema oggetto della tesi; possono essere compresi in Bibliografia solo articoli scaricabili dal Sistema Bibliotecario di Ateneo mediante le proprie credenziali SCU e va allegato anche il pdf degli articoli.

- una breve Presentazione del proprio percorso accademico (nel testo della mail) in cui si specifica la Matricola, il Corso di studi magistrale che si frequenta, l'Anno di corso cui si è iscritti, se si è già sostenuto l'esame di "Psicologia della gestione delle risorse umane" e la propria intenzione rispetto ai tempi di discussione della tesi ("vorrei discutere nella sessione di...").

In ciascun Progetto potranno essere inseriti più student*. La matricola degli/delle student* ammess* al lavoro di Tesi verrà pubblicato nelle comunicazioni entro l'8 novembre.

A tutti/tutte un saluto cordiale,

Prof. Cortese

Progetto 1

Il *Playful work design* e le sue relazioni con altre dimensioni che descrivono l'esperienza di lavoro in organizzazione (es. i *Team Boosting Behaviours*, i Comportamenti controproduttivi, i Comportamenti di Cittadinanza organizzativa). Il progetto prevede sia l'analisi teorica dei costrutti sia un protocollo di ricerca tramite questionario; sarà un compito degli/delle student* ammessi/e raccogliere un campione di circa 100 lavoratori/trici che devono compilare un questionario in modo completo e valido. È richiesta capacità di analisi dei dati quantitativi (cfr. corso Roccato/Russo).

Progetto 2

I fattori mentali di efficacia e benessere negli e-sports. Il progetto prevede sia l'analisi teorica dei costrutti sia la realizzazione di un protocollo di ricerca longitudinale tramite questionario (circa tre/quattro compilazioni per ciascun soggetto in un arco di un paio di mesi). Sarà un compito degli/delle student* ammessi/e raccogliere un campione di almeno 30 e-gamers (professionisti o comunque impegnati in tornei che prevedono dei premi) che compilano il questionario per tutto l'arco della ricerca in modo completo e valido. È richiesta capacità di analisi dei dati quantitativi (cfr. corso Roccato/Russo).