



Lista cuprinzând tematica și bibliografia

Tematica

1. Evaluarea clinică și intervențiile psihologice validate științific
2. Intervenții digitale/bazate pe tehnologie validate științific pentru promovarea sănătății mintale în cadrul platformei Matrix
3. Folosirea realității virtuale și a roboților în sănătate mintală în cadrul platformei Matrix
4. Metode de analiză a datelor

Bibliografia

- David, D., Matu, S. A., & David, O. A. (2015). Psihologie și tehnologie (cap. 4 Psihoterapie asistată de calculator și online). Ed. Polirom.
- David, D. (2016). Tratat de psihoterapii cognitive și comportamentale. Ed. II. Elefant Online.
- David, D., Matu, S. A., & David, O. A. (2006). Metodologia cercetării clinice. Ed. Polirom.
- APA Clinical Psychology Division <https://www.apa.org/about/division/div12>
- Field, A. (2018). Discovering statistics using IBM SPSS statistics (5th edition). SAGE.
- Hothorn, T., & Everitt, B. (2014). A handbook of statistical analyses using R (3. ed). CRC Press, Taylor & Francis Group.
- David, O. A., & Fodor, L. A. (2023). Preventing mental illness in children that experienced maltreatment the efficacy of RETHink online therapeutic game. *NPJ digital medicine*, 6(1), 106.
- David, O. A., & David, D. (2019). Managing distress using mobile prescriptions of psychological pills: A first 6-month effectiveness study of the PsyPills app. *Frontiers in psychiatry*, 10, 419897.



- Tomoiagă, C., Gheorghiu, R., & David, O. A. (2024). Usability of an ecological momentary assessment app for mood evaluation in young adults—the moodwheel app. *Journal of Evidence-Based Psychotherapies*, 24.
- David, D. O., Costescu, C. A., Matu, S., Szentagotai, A., & Dobrean, A. (2020). Effects of a robot-enhanced intervention for children with ASD on teaching turn-taking skills. *Journal of educational computing research*, 58(1), 29-62.
- Jingili, N., Oyelere, S. S., Nyström, M. B., & Anyshchenko, L. (2023). A systematic review on the efficacy of virtual reality and gamification interventions for managing anxiety and depression. *Frontiers in Digital Health*, 5, 1239435.
- Realitate virtuală folosită în sănătate mintală
<https://www.nationalelfservice.net/treatment/digital-health/virtual-reality-mental-health/>
<https://forwork.meta.com/blog/how-vr-is-transforming-mental-health-support/>
<https://forwork.meta.com/blog/difference-between-vr-ar-and-mr/>
- Laboratoarele și echipamentele din cadrul platformei Matrix
<https://psychotherapy.psiedu.ubbcluj.ro/>