

Francisco J LÃ³pez-FernÃ¡ndez

List of Publications by Year in descending order

Source: <https://exaly.com/author-pdf/1912458/publications.pdf>

Version: 2024-02-01

18
papers

53
citations

1684188

5
h-index

2053705

5
g-index

18
all docs

18
docs citations

18
times ranked

45
citing authors

#	ARTICLE	IF	CITATIONS
1	The development and validation of the Videogaming Motives Questionnaire (VMQ). PLoS ONE, 2020, 15, e0240726.	2.5	16
2	El papel de la personalidad en el juego problemático y en las preferencias de géneros de videojuegos en adolescentes. Revista De Psicología De La Salud, 2021, 33, 263.	0.5	12
3	The Role of Violent Video Game Exposure, Personality, and Deviant Peers in Aggressive Behaviors Among Adolescents: A Two-Wave Longitudinal Study. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 2021, 24, 32-40.	3.9	10
4	Five Factor model of personality and structure of psychopathological symptoms in adolescents. Personality and Individual Differences, 2020, 163, 110063.	2.9	9
5	Mediational role of gaming motives in the associations of the Five Factor Model of personality with weekly and disordered gaming in adolescents. Personality and Individual Differences, 2021, 182, 111063.	2.9	6
6	La conectividad funcional entre el estriado derecho e izquierdo en estado de reposo se asocia a sensibilidad a la recompensa.. , 0, IV, 207-214.		0
7	Paga setmanal i amics antinormatius. Efectes additius i de moderació en la predicció de l'ús de substàncies per part d'adolescents. , 2018, , 319-325.		0
8	Asociación de la personalidad, los eventos vitales estresantes y el uso y abuso de drogas en adolescentes. , 2018, , 29-39.		0
9	Estudio psicométrico preliminar de la escala de motivos de uso de videojuegos e-MUV. Ægora De Salut, 0, VI, 181-188.	0.0	0
10	Efectes additius i de moderació en la relació dels amics antinormatius i la personalitat sobre la conducta externalitzant. Ægora De Salut, 0, VI, 237-246.	0.0	0
11	Validació inicial del JS NEO-A50, una versió abreviada del qüestionari de cinc factors de personalitat per a adolescents JS NEO-S. , 2020, , 249-258.		0
12	Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes. Ægora De Salut, 0, VII, 147-153.	0.0	0
13	The development and validation of the Videogaming Motives Questionnaire (VMQ). , 2020, 15, e0240726.		0
14	The development and validation of the Videogaming Motives Questionnaire (VMQ). , 2020, 15, e0240726.		0
15	The development and validation of the Videogaming Motives Questionnaire (VMQ). , 2020, 15, e0240726.		0
16	The development and validation of the Videogaming Motives Questionnaire (VMQ). , 2020, 15, e0240726.		0
17	The development and validation of the Videogaming Motives Questionnaire (VMQ). , 2020, 15, e0240726.		0
18	The development and validation of the Videogaming Motives Questionnaire (VMQ). , 2020, 15, e0240726.		0