

La tecnologia com a malaltia

conceptualització d’interactius

Grau multimedia

2022

Índex

1. **Introducció**

1.1. Últims anys tecnològics (Breu història)

1.2. Relació en l’evolució de la societat

1. **Tecnologia a casa**
   1. PC o portàtil
   2. Tabletes mòbils
   3. Videoconsoles
   4. Televisió
2. **Psicologia per edats**
   1. Infància
   2. Joventut/Adolescència
   3. Edat Adulta
   4. Tercera Edat
3. **Anàlisi**
   1. Estudi problemàtiques
      1. Ludopatia Videojocs
      2. Assetjament social
      3. Dependència d’Internet i Xarxes Socials
      4. Nomofobia
      5. Ludopatia jocs esportius
      6. Cibercondria
   2. Opinions
4. **Conseqüències**
   1. Per a la salut
   2. En les relacions
   3. En les capacitats cognitives
5. **Possibles solucions**
6. **Conclusions**
7. **Bibliografia**