

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**