



La tecnologia com a malaltia

CONCEPTUALITZACIÓ D'INTERACTIUS
GRAU MULTIMEDIA

Índex

1. Introducció

- 1.1. Últims anys tecnològics (Breu història)
- 1.2. Relació en l'evolució de la societat

2. Tecnologia a casa

- 2.1. PC o portàtil
- 2.2. Tablettes mòbils
- 2.3. Videoconsoles
- 2.4. Televisió

3. Psicologia per edats

- 3.1. Infància
- 3.2. Joventut/Adolescència
- 3.3. Edat Adulta
- 3.4. Tercera Edat

4. Anàlisi

- 4.1. Estudi problemàtiques
 - 4.1.1. Ludopatia Videojocs
 - 4.1.2. Assetjament social
 - 4.1.3. Dependència d'Internet i Xarxes Socials
 - 4.1.4. Nomofobia
 - 4.1.5. Ludopatia jocs esportius
 - 4.1.6. Cibercondria
- 4.2. Opinions

5. Conseqüències

- 5.1. Per a la salut
- 5.2. En les relacions
- 5.3. En les capacitats cognitives

6. Possibles solucions

7. Conclusions

8. Bibliografia