

**1M** ONE  
MINUTE  
TE



**1M**



**UNIVERSIDAD** Corporación Universitaria Minuto De Dios

**FACULTAD** Facultad De Ciencias De La Comunicación

**PROGRAMA** Tecnología En Comunicación Gráfica

**TUTOR** Hernan Hel Huertas Olaya

**DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN** Javier Augusto Sánchez Pedraza

**CIUDAD** Bogotá - Colombia

**FECHA** Noviembre / 2015

**PRESENTACIÓN**

**ANTECEDENTES**

**PROBLEMA**

**OBJETIVOS**

**JUSTIFICACIÓN**

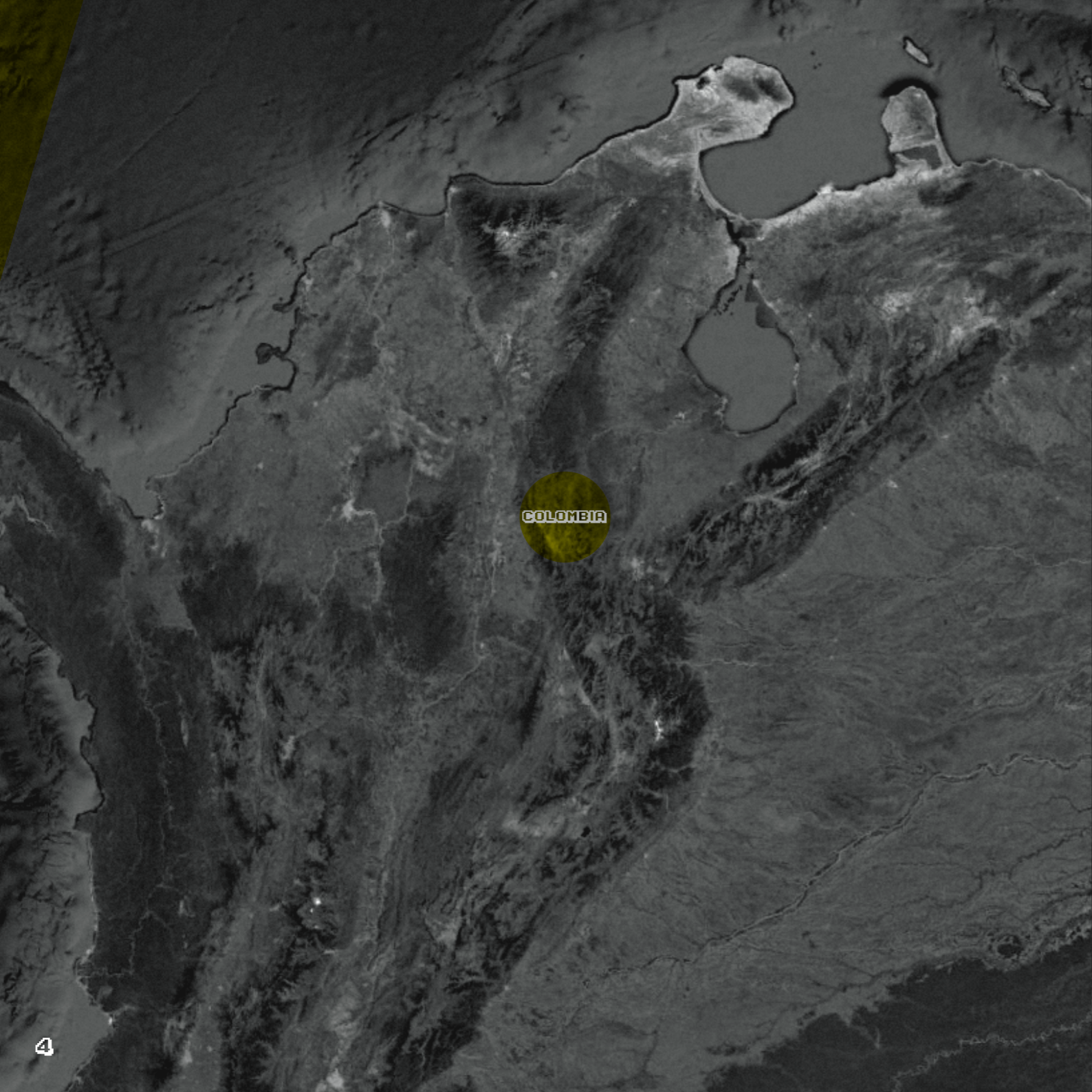
**MARCO TEORICO**

**METODOLOGÍA**

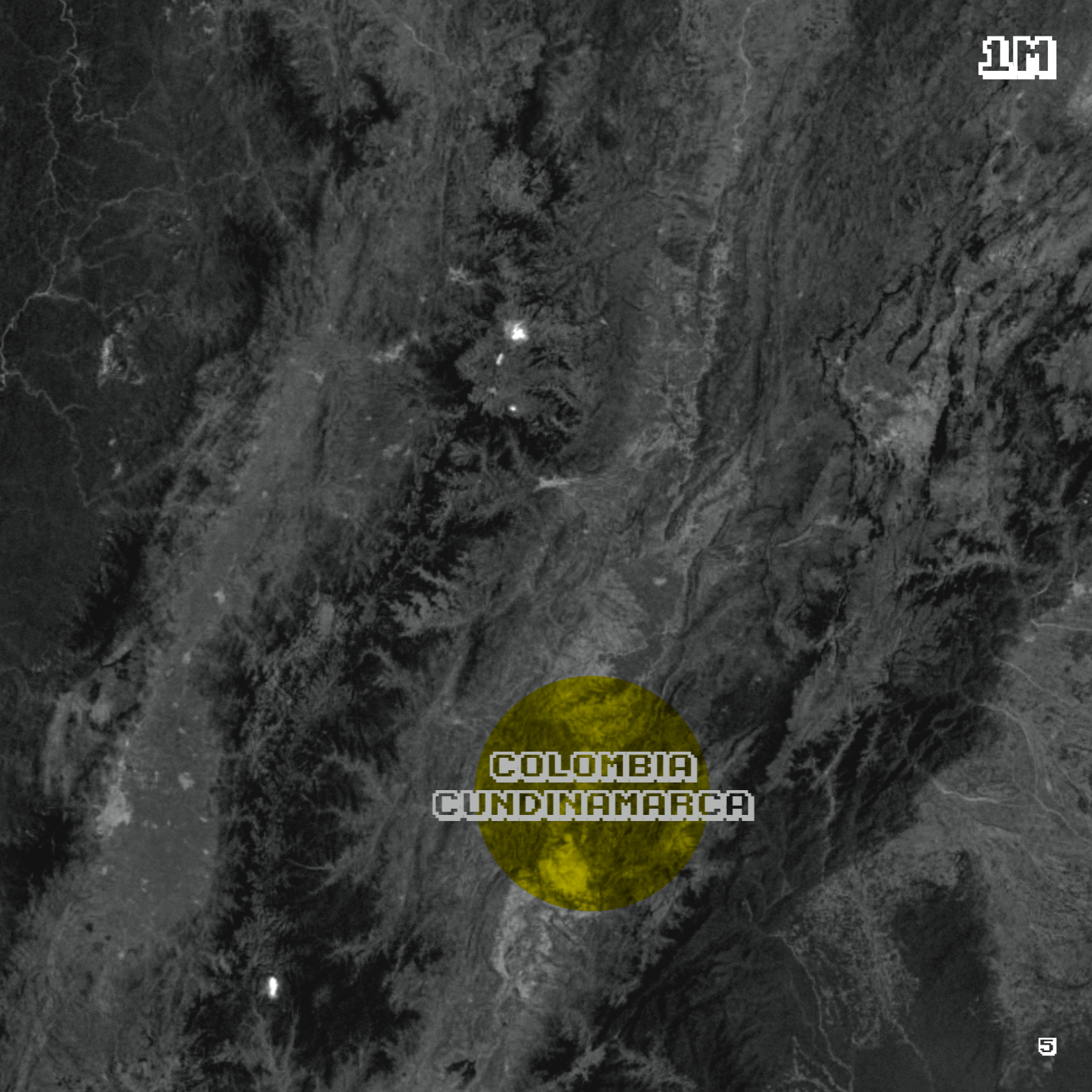
**RESULTADOS**

**REFERENCIAS**

**CONCLUSIONES**




COLOMBIA



COLOMBIA  
CUNDINAMARCA



**COLOMBIA  
CUNDINAMARCA  
BOGOTÁ**



**COLOMBIA  
CUNDINAMARCA  
BOGOTÁ  
MINUTO DE DIOS**

# PRESENTACIÓN

*"EL SMARTPHONE  
ES LA NAVAJA SUIZA  
DE NUESTROS TIEMPOS"*

A medida que avanza la tecnología y la humanidad se acomoda en una sociedad de la información (o Sociedad de Red de Manuel Castells) nos vamos encontrando con nuevos avances que hacen que la vida y las comunicaciones sean más prácticas y fáciles para todos. A esto se le denomina "Convergencia tecnológica" que no es más que la tendencia de diferentes sistemas tecnológicos en la evolución hacia la realización de tareas similares, de allí que hoy por hoy sea tan deseable tener un Smartphone o teléfono inteligente.

Anteriormente los teléfonos celulares servían únicamente para llamadas de voz, luego se añadieron mensajes de texto, juegos, internet, y así progresivamente hasta llegar a los teléfonos inteligentes que hoy por hoy cuentan con cámaras de fotografía y video de gran calidad, navegación por internet, e-mail, videollamadas y aplicaciones de todo tipo.

Lo que se pretende con éste proyecto es intervenir desde la Comunicación Gráfica a los estudiantes de Uniminuto Sede Principal para hacerlos caer en cuenta y que tomen conciencia del uso excesivo e inadecuado de éstos recursos tecnológicos por medio de una campaña visual que genere impacto y recordación en los mismos, y que a su vez sea un medio para que los mismos estudiantes hagan un mejor uso de éstos medios que hoy por hoy no solo afectan las relaciones interpersonales sino el entorno educativo y laboral.

Dentro de este sinnúmero de aplicaciones o funciones ambientales encontramos las redes sociales y chats "Social Media", que son tan comunes y normales hoy en día. Y precisamente sobre éste tema trataremos en el siguiente proyecto, dado que la sociedad actual está migrando hacia estas redes muy rápidamente y sin darse cuenta que estos tipos de "conexiones" poco a poco se van encargando de hacer una especie de "desconexión".

"olakkase"

"bnmk"

*"A diferencia de la masa clásica, el enjambre digital consta de individuos aislados, carece de alma, de un nosotros capaz de una acción común, de andar en una dirección o de manifestarse en una voz." (Han, 2014)*

# ANTECEDENTES



\*La sociedad de la información 2014, Fundación Telefónica, Madrid España.  
\*\*Indicadores básicos de tenencia y uso de tecnologías de la información y la comunicación TIC en hogares y personas DANE 06 de Abril 2015

En los últimos 40 años, la sociedad ha tenido cambios drásticos en su vida cotidiana, según la GSMA (Organización Mundial de Operadores móviles) En 1975, había 5.000 clientes de telefonía móvil en el planeta, hoy hay 3.600 millones de usuarios con un móvil permanentemente en su mano o en su bolsillo, la mitad de la población mundial, y se espera que para 2020 se extienda a 4.600. Cada año se venden cerca de mil millones de Teléfonos Inteligentes alrededor del mundo, y éste año sus ventas superarán , no solo en ganancias sino en números a los televisores, consolas de videojuegos, computadores y tabletas.

Los smartphones han venido cambiando nuestros hábitos, lo primero que hacemos al despertar es tomar el teléfono celular para mirar las notificaciones, o simplemente lo usamos como alarma y lo tomamos para desactivarla.

Lo último que hacen tres de cada cuatro ciudadanos antes de irse a dormir es consultar su terminal, según encuestas de Ipsos y Ericsson Lab; un tercio de los españoles lo mira cada vez que tiene cinco minutos libres, y el 74% lo utiliza antes de hacer una compra.\*

En el 2014 el DANE reveló los resultados sobre la encuesta de calidad de vida ECV de los Colombianos donde nos muestra que el 63,2 % de las visitas a internet desde un celular o un computador son para revisar las redes sociales mientras que el 36,7 % es para educación y aprendizaje.\*\*



Según el ministerio de las TICS (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) y el DANE (Departamento Administrativo Nacional de Estadística) en encuestas realizadas entre el año 2013 y 2014 en Colombia cada año aumenta considerablemente el uso del internet, de los smartphones, tablets, phablets, y dispositivos portátiles. También aumenta el número de hogares que adquieren algún tipo de paquete de internet, telefonía y televisión por cable, el uso de planes de internet inalámbrico ya sea via modem o por los operadores de telefonía celular, y personas que piensan adquirir algún tipo de producto de estos próximamente.

# PROBLEMA

Sabiendo que la sociedad actual está ligada a estas nuevas tecnologías de la comunicación y que en el ambiente universitario es muy común ver a casi todos los estudiantes conectados la mayoría del tiempo y volviendo casi una extensión de su cuerpo el teléfono inteligente nos podríamos preguntar:

¿Cómo la comunicación gráfica puede hacer que los estudiantes de la jornada Nocturna de Uniminuto tomen conciencia del uso excesivo de las redes sociales y los teléfonos inteligentes y les puedan dar un mejor uso para mejorar las relaciones interpersonales y de pareja?

# OBJETIVOS

## OBJETIVO GENERAL

Crear una propuesta gráfica que genere un impacto visual en los estudiantes de Uniminuto de la jornada Nocturna para que le den un mejor uso a los teléfonos inteligentes y tomen conciencia de lo que conlleva su uso excesivo.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

### 1. Crear una campaña de Comunicación Gráfica:

- Definir el Concepto
- Redactar textos estratégicos
- Crear imágenes y piezas de comunicación gráfica relacionadas y/o correspondientes a la campaña
- Definir elementos de diseño: Color, Forma, Tipo

### 2. Diseñar una estrategia para difundir la campaña

- Definir tiempo y espacio para la campaña
- Elaborar una experiencia de usuario (UX) para promover la campaña

### 3. Planear la activación y la experiencia de usuario (UX)

- Plan de Trabajo (programa)
- Metodología
- Registro



# JUSTIFICACIÓN

La comunicación gráfica es un medio con el cual podemos dar a conocer ideas y pensamientos. Gráficamente contamos con herramientas para abordar éste tema de las redes sociales y la tecnología, y es irónico ya que se va a intervenir a dicho problema con una propuesta gráfica que puede darse por medio de sus propias herramientas.

Lo paradójico de este tema, es que en la actualidad, cuando el hombre está más conectado entre sí, es cuando más alejado está; alejado del entorno, de la familia, de la pareja, de los amigos, y se ha convertido en un ser con una extensión de su cuerpo llamada "Smartphone" el cual le permite comunicarse, dar a conocer ideas, pensamientos, y un sin fin de aplicaciones diseñadas para evitar su desplazamiento (Bancos, Domicilios, Compras) mermando la interacción con los demás, y haciendo que cada vez estemos más "Conectados".

La adicción a éste tipo de servicios de internet y telefonía, es realmente preocupante, y mediante éste proyecto lo que se pretende es poner en alerta y hacer cuestionar a las personas acerca de ésta adicción gracias a un par de herramientas que no son más que unas figuras de la comunicación gráfica llamadas "ironía" y "sarcasmo".

**Ironía:** Modo de expresión o figura retórica que consiste en decir lo contrario de lo que se quiere dar a entender, empleando un tono, una gesticulación o unas palabras que insinúan la interpretación que debe hacerse.

**Sarcasmo:** Dicho irónico y cruel con que se ridiculiza, humilla o insulta.

Aunque son figuras que se utilizan más en la literatura podemos usarlas para originar imágenes que nos generen algún mensaje con dichas características pero de manera gráfica y acerca del tema que estamos tratando.



Fotografía de: Kamil Kotarba Proyecto "Hide and Seek" Polonia - 2015

# MARCO TEÓRICO



*\*Vivir juntos - por ejemplo - adquiere el atractivo del que carecen los vínculos de afinidad. Sus intenciones son modestas, no se hacen promesas, y las declaraciones, cuando existen, no son solemnes, ni están acompañadas por música de cuerda ni manos enlazadas. Casi nunca hay una congregación como testigo y tampoco ningún plenipotenciario del cielo para consagrar la unión. Uno pide menos, se conforma con menos y, por lo tanto, hay una hipoteca menor para pagar, y el plazo del pago es menos desalentador.*  
(Bauman, 2006 .p. 48)

Para empezar a tratar éste tema, hay que hablar primeramente acerca de los smartphones. Son teléfonos celulares inteligentes, en los cuales no solo se puede llamar, sino que cuentan con cámara de fotos, radio, reproductores de música, acceso a internet, correo electrónico, redes sociales, videollamadas, y un sinnúmero de aplicaciones móviles y que en alguna forma pueden facilitar el acceso a la información o a la diversión en un mismo dispositivo.

Dentro de las muchas aplicaciones móviles para los smartphones, se encuentran las de los chats y redes sociales (Whatsapp, BBM, Facebook, Twitter, Skype, Line, Telegram, Viber, Instagram) entre otras, pueden servir para estar en contacto con amigos, familiares, conocer gente del medio local o foráneos, conseguir empleo, hacer videollamadas, expresarse libremente a favor o en contra de cualquier cosa, darse a conocer a través de gustos en común, estados, mensajes o cualquier forma de expresión en éstas redes.

La siguiente investigación se enmarca en la tesis y el pensamiento de Zygmunt Bauman, un sociólogo y filósofo polaco, que ha desarrollado el concepto de modernidad líquida, el cual condiciona todas las áreas de esta sociedad postmoderna, y de las cuales el amor (el amor líquido), es el tema central en el cual se centra esta investigación y su relación con el uso de los smartphones. Para describir el tipo de relaciones interpersonales, Bauman habla acerca de la "Liquidez" y no es otra cosa que la falta de solidez o calidez de estos vínculos afectivos, siendo cada vez más fugaces, superficiales, etéreas y de menor compromiso, y no solo para hablar de ese amor romántico sino también para hablar del amor al prójimo.\*

El tema de los smartphones y de la liquidez de Bauman van de la mano, ya que hoy en día nadie quiere involucrarse demasiado, las relaciones no tienen esa seriedad y ese compromiso que las caracterizaba antes, ahora hablar de una relación es sinónimo de una conexión, de estar "online" (En línea), por medio de estas redes donde cada uno decide en

qué momento conectarse o si no quiere involucrarse o comprometerse más se puede utilizar la tecla "suprimir" por así decirlo, o simplemente desconectarse. sociedad que aspira al poder y al dinero, sin pensar en lo que tenga que pasar o enfrentar para lograrlo.

Podemos concluir que en las sociedades líquidas las personas están en constante cambio, éstas modificaciones de tipo social, cultural, tecnológico, político, o cualquiera que sea, pueden afectar o mejorar dichas sociedades.

La liquidez no solo es esa falta de solidez, sino que como cualquier líquido, va tomando la forma del recipiente que lo contiene, y es así como las relaciones afectivas van en un constante cambio dependiendo del entorno, y actualmente el entorno de éstas es en gran parte la tecnología y parte de esta evolución son teléfonos inteligentes. Así como las relaciones actualmente están ligadas a estas redes, es fácil saber que ahora una serenata fue cambiada por subir una canción al perfil de la otra persona, la confianza ahora es dar la contraseña de alguna red social a la pareja o cosas así, que debido a este cambio y evolución constante de la sociedad han venido mutando.

Para hablar del Amor Líquido, hay que empezar por saber que según Bauman la sociedad y la modernidad también se encuentran en ese mismo estado, que es volátil, y que no cuenta con valores sólidos. Es una sociedad que está obligada a transformarse a medida que avanza el mundo para no quedarse atrás, una sociedad que antes generaba nexos potentes y duraderos, y que ahora solo produce lazos provisionales y frágiles.

Zygmunt Bauman define la sociedad moderna líquida como aquella sociedad donde las condiciones de actuación de sus miembros cambian antes de que las formas puedan consolidarse en unos hábitos y en una rutina determinada, es decir; define a ésta sociedad como "egoísta" y "hedonista" donde sobresale el más fuerte y el que va a la vanguardia de lo moderno, los que ven a las novedades como una buena noticia, una

Dentro de la sociedad líquidas fundamental hablar acerca de el amor y las relaciones afectivas, que van evolucionando y se han ido fusionando con el entorno, un entorno tecnológico que está conformado en gran parte por el conjunto de redes sociales las cuales ya se han mencionado con anterioridad, y de los smartphones o teléfonos inteligentes en los cuales se puede acceder a estas redes o a aplicaciones de chats donde se interactúa con cualquier persona, en este caso con la pareja. Esta relación "Amor / Tecnología" es el punto a mostrar en la propuesta de pieza gráfica para hacer referencia a cómo se han ido involucrando todos estos avances en las relaciones haciendo que pierdan poco a poco esa solidez que las caracterizaba.



# METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta que el usuario habitual de smartphone, no es fácilmente persuadido, y conciente de esta condición dependiente, se pretende implementar en el usuario un programa de desconexión consciente y concertado del Smartphone al que decidimos llamar "Smart Off" (Programa de desconexión consciente del Smartphone)

Duración: 30 min. Apróx  
Lugar: Cualquier Salón de clase

## EN QUÉ CONSISTE EL SMART OFF:


El programa de *Smart Off* es una actividad de tipo (UX) "User Experience" o experiencia de Usuario enfocada principalmente a los estudiantes de Uniminuto en la cual se pretende mediante figuras de la comunicación gráfica anteriormente expuestas desvincular del smartphone y cualquier actividad que tenga relación con su uso durante el tiempo que dure la experiencia, para luego proponer una desconexión voluntaria a manera de ejercicios que podrían generar el hábito de la desconexión.

Para realizar éste programa se definieron ciertas tareas o procesos:

1. Persuadir a los estudiantes para que ingresen voluntariamente al programa; para ésto vamos a utilizar un tropezón con la imagen principal

\*Nomofobia: Del anglo "No-Mobile-Phone-Phobia" que es el miedo a no tener el teléfono celular consigo.

IM



del programa a la entrada del salón de clases donde se realizará la actividad, también una persona que porta prendas alusivas al programa entregará volantes a los estudiantes con información a manera de campaña de expectativa a los estudiantes para que se puedan acercar.

2. Antes de entrar a salón (Lugar donde se pretende realizar el programa) pedirles a los estudiantes que pongan su teléfono móvil no en silencio sino todo lo contrario con el tono de llamadas y notificaciones en el volumen máximo.

3. Despojar a los estudiantes de sus teléfonos móviles y ponerlos en un lugar seguro y al alcance de ellos para conocer y registrar la manera en que reaccionan al no tener su smartphone consigo y así conocer algunos primeros resultados.

4. Dar a conocer el programa y el cronograma de actividades a realizar a los estudiantes.

5. Proyectar en el televisor dos o tres videos utilizando el mismo lenguaje de ironía y sarcasmo que muestran como se ven las personas usando sus teléfonos móviles y la manera como ésto ha cambiado nuestros hábitos, para que muchos se vean reflejados en ellos y quieran continuar con el programa.

6. Luego de ver los videos le pediremos a los estudiantes que realicen un test llamado "Test de Nomofobia".

#### \*TEST DE NOMOFOBIA:

Para completar el test, en un papel escribe los números del 1 al 20 en distintos renglones. A continuación, contesta cada pregunta usando una escala del 1 al 7, donde uno es "fuertemente en desacuerdo" y 7 es "fuertemente de acuerdo"). Finalmente, suma los resultados de las 20 preguntas y consulta la escala diseñada por los investigadores:

1. Me sentiría incómodo sin tener

13. Me sentiría ansioso si no puedo mantenerme en contacto con mi familia y/o amigos.

14. Me sentiría nervioso si no puedo

acceso constante a información a través de mi smartphone.

2. Me sentiría fastidiado si no pudiera buscar información en mi smartphone cuando quiero hacerlo.

3. No ser capaz de enterarme de noticias (eventos, información meteorológica, etc.) en mi smartphone me pondría nervioso.

4. Me sentiría fastidiado si no pudiera usar mi smartphone y sus funcionalidades cuando quiero hacerlo.

5. Siento miedo de quedarme sin batería en el teléfono.

6. Si me quedara sin saldo en mi paquete de datos sentiría pánico.

7. Si no tengo señal para conectarme a datos o no hay redes disponibles de Wi-Fi, me pasaría constantemente chequeando si se recupera la señal o si puedo encontrar una red de Wi-Fi.

8. Si no puedo usar mi smartphone, tendría miedo de quedarme varado en algún lugar. 9. Si no puedo chequear mi smartphone por un tiempo, sentiría deseos de hacerlo.

10. Me sentiría ansioso por no poder comunicarme instantáneamente con mi familia y/o amigos.

11. Me sentiría preocupado porque mi familia y/o amigos no puedan contactarme.

12. Me sentiría nervioso si no puedo recibir mensajes de texto y llamadas.

*\*Nomofobia: Del anglo "No-Mobile-Phone-Phobia" que es el miedo a no tener el teléfono celular consigo.*

*\*\*Significa "cambio a mejor" o "mejora" en japonés, su traducción al castellano, significa "mejora continua" o "mejoramiento continuo", y su metodología de aplicación es conocida como la MCCT: La Mejora Continua hasta la Calidad Total. El método Kai Zen se basa en repeticiones cortas de alguna acción durante un espacio de tiempo corto, éstas acciones se deben realizar diariamente y en el mismo momento del día para generar un hábito.*

saber si alguien trató de comunicarse conmigo.

15. Me sentiría ansioso si mi conexión constante con mi familia y amigos se viera interrumpida.

16. Me sentiría nervioso por estar desconectado de mi identidad online.

17. Me sentiría incómodo por no poder estar al día con las redes sociales.

18. Me sentiría incómodo si no puedo chequear las notificaciones de actualización de mis contactos y en mis redes.

19. Me sentiría ansioso si no puedo chequear mis mails.

20. Me sentiría raro porque no sabría qué hacer.

#### Grado de nomofobia:

Entre 20 y 60 puntos tu grado de Nomofobia es leve, entre 60 y 100 puntos es moderado y de 100 puntos en adelante el grado de Nomofobia es severo.

7. Luego de realizar el test de Nomofobia y medir los resultados pediremos a los estudiantes que obtengan mayor puntaje en el test y a los demás que deseen participar, que continuen en el programa realizando mediante el método de "KAI ZEN" \*\* a una desconexión diaria, voluntaria y consciente de su smartphone la cual se trata de dejar a un lado su teléfono celular en horarios que consideren que son de más regularidad en su uso.

Se puede empezar con un minuto al día de tal forma que se convierta en un hábito, ésto apoyado por la teoría de William James la cual sugiere que para lograr que alguna acción que queramos

convertir en hábito debemos realizarla por 21 días.

Luego podemos aumentar a cinco, a diez, a media hora, a dos horas, etc. Siempre con constancia y realizando el método a conciencia.

8. Hacer seguimiento de las personas que decidieron continuar con el programa para poder medir los resultados de su desconexión al smartphone, y conocer cómo fue su experiencia con el método KAI ZEN.

## 9. SMART ON

Es un punto intermedio entre las respuestas al test de los estudiantes y/o voluntarios y la propuesta del método Kai Zen, donde se dará un corto mensaje reflexivo acerca del uso excesivo del smartphone y lo que ésto conlleva.

Luego proponemos pasar del modo Smart Off al modo "Smart On", lo que significa una reconexión pero con otras cosas, con la lectura, con el baile, el deporte, los amigos, el juego etc, dejando de lado el smartphone.

Para ello ofrecemos una serie de incentivos, souvenirs, merchandising y/o recordatorios didácticos con el fin de que las personas disfruten de otras actividades y se vinculen al programa como son:

- Balones, Fuchi's, Fribies
- Separadores de Libros
- Manillas, Cachuchas
- Botones
- Esferos

# RESULTADOS

Los resultados del programa *Smart Off* se componen de varias partes:

## 1. Resultados Gráficos:

Se elaboraron diferentes piezas para uso del programa (Logotipo, Tropezón, separador de libros, camiseta, y revista), las cuales tienen una línea gráfica definida y clara que maneja un lenguaje de ironía y sarcasmo como se ha mencionado anteriormente, con una paleta de colores definida la cual es resultado de varios meses de estudio por parte del tutor y el alumno. Se hicieron bocetos para generar una idea gráfica y se tuvieron en cuenta varios referentes para su elaboración.

## 2. Resultados Estadísticos.

Los resultados estadísticos son los resultados que se pueden medir y obtener un dato exacto en números, por ejemplo los resultados del test de Nomofobia. Con éstos datos vamos a saber que tan dependientes del

smartphone son los estudiantes de Uniminuto que aceptan participar en el programa.

## 3. Otros Resultados

Dentro de ésta categoría están los resultados que se dan a futuro. Saber si funciona el método KAIZEN aplicado a la desconexión del smartphone, saber si se pueda lograr un cambio o una mejora en el uso del smartphone y si éstos se pueden aplicar a otros campos.

Otros resultados que podremos conocer pero que lamentablemente no se pueden medir con números pero si dar a conocer en un informe son los que tienen que ver con la reacción de los estudiantes al entrar al programa, saber si se sienten identificados con los videos que se proyectan durante la ejecución de éste y con las piezas gráficas para luego conocer sus opiniones acerca del mismo.



Logotipo principal de la revista One Minute la cual se elaboró específicamente para la presentación del texto del trabajo de grado

Fuente One Minute: *Karmatic Arcade Regular*

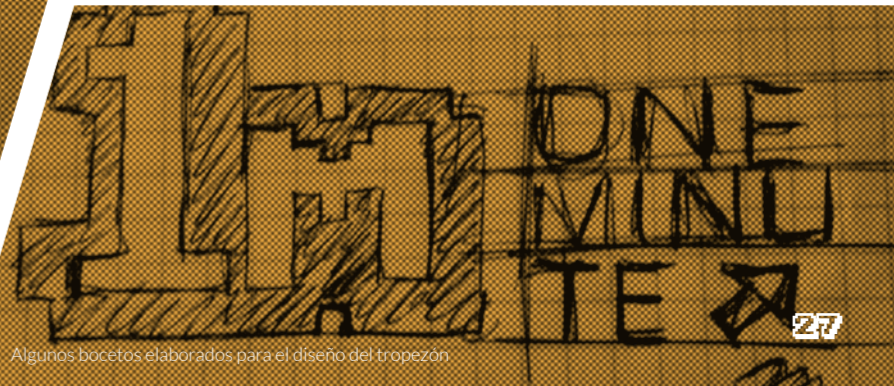
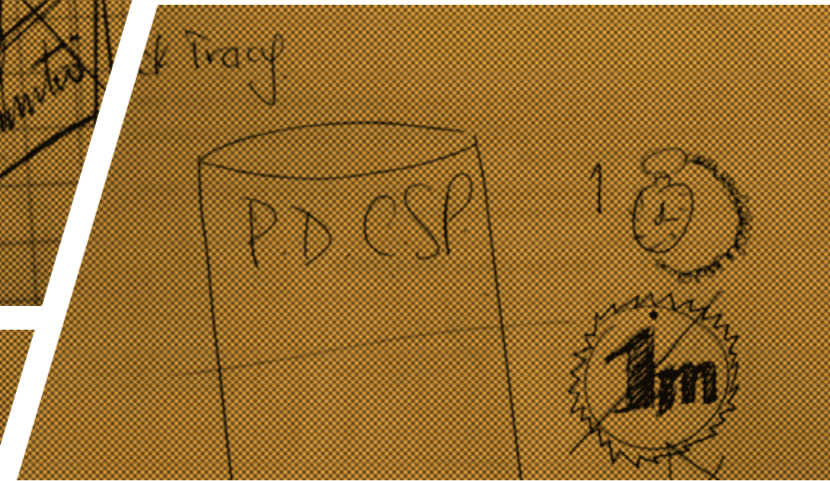
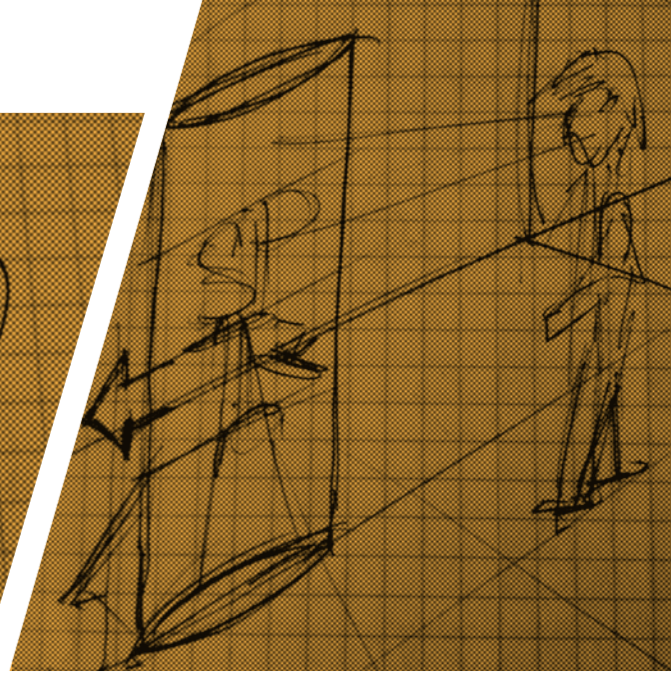
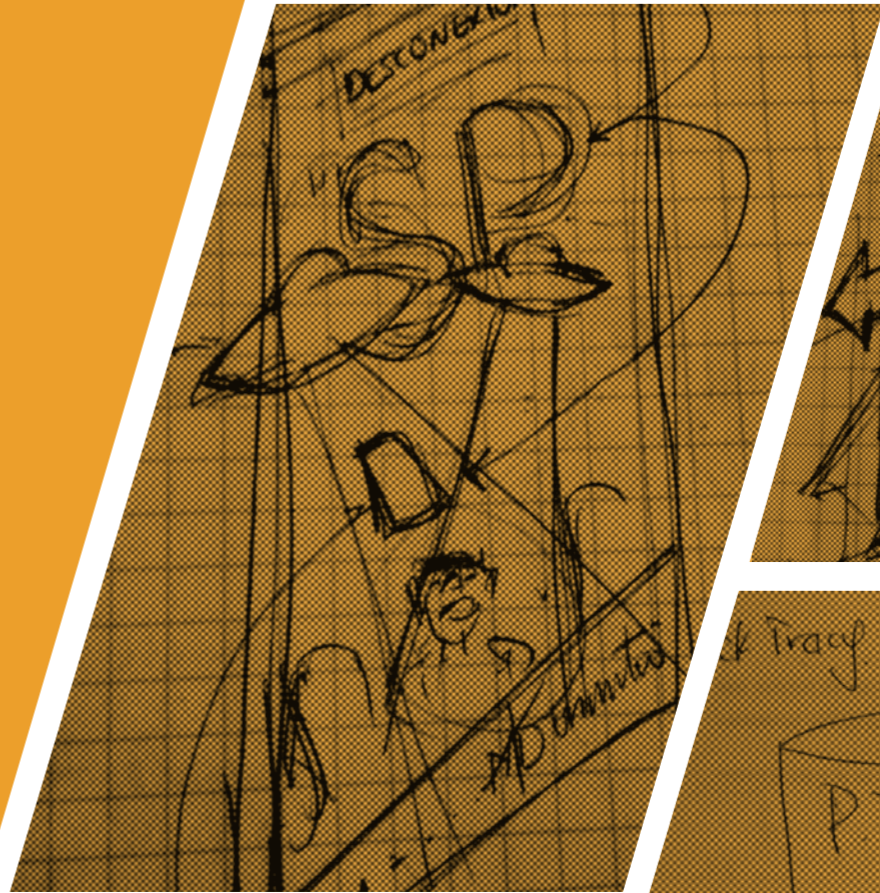
Texto principal del programa el cual fue desarrollado con una fuente de tipo "Pixel" apoyada con una de tipo "Puntos" para darle más significancia a las piezas gráficas ya que denota tecnología que es el tema que estamos tratando.

Fuente Smart: *Karmatic Arcade Regular*  
Fuente Off: *V5 Prophit Fading*





Tomados de la Red social  
Pinterest o pinterest.com

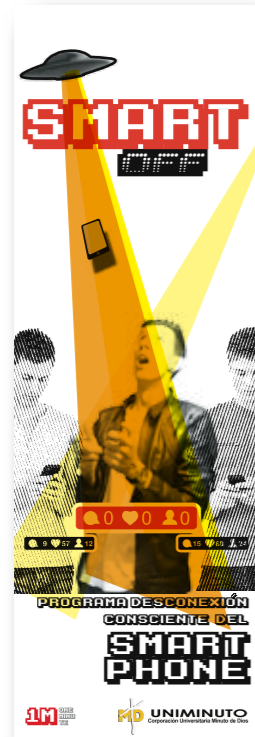




ATRÁS

FRENTE

Camiseta



La revista no hace parte de la campaña, se trabajó de esa forma para presentar el proyecto escrito de tal forma que concordara con las demás piezas gráficas demostrando habilidades y destrezas adquiridas durante la carrera.



Revista One Minute\*





Manillas



Gorras



Esferos



Llaveros



Balones



Balones



Botones



Invitación al Programa Smart Off





# REFERENCIAS

- **En el Enjambre**, Byung-Chul Han, ISBN 978-84-254-3368-9. 2013.
- **Amor Líquido**, Zygmunt Bauman, Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos. ISBN 950-557-648-X. Dic, 2006.
- **Revista Nómadas**, Zygmunt Bauman, Y la fragilidad Humana. Universidad Complutense de Madrid. ISSN 1578-6730. Jul-Dic, 2000
- **Portal GSMA** (Organización mundial de Operadores Móviles). [www.gsma.com](http://www.gsma.com)
- **MINTIC** (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones)
- **DANE** (Departamento Administrativo Nacional de Estadística)
- **Pinterest**
- [www.youtube.com](http://www.youtube.com)
- [www.google.com/fonts](http://www.google.com/fonts)
- [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)
- [www.dafont.com](http://www.dafont.com)

# CONCLUSIONES

Dentro de la investigación del programa hemos sacado varias conclusiones preliminares acerca del uso del Smartphone.

Lo primero que concluimos es que el uso excesivo del smartphone cada día va en aumento, cada año a más temprana edad los jóvenes adquieren un teléfono móvil y abren una cuenta en redes sociales.

Con la puesta en marcha de éste plan creemos que puede ser muy viable para que pueda ser implementado en otras universidades o empresas, y así mejorarían considerablemente no sólo las relaciones interpersonales sino los ambientes educativo y laboral ya que muchas veces ésto puede llegar a ser molesto para docentes jefes pareja y familias.

Existen más conclusiones de tipo cuantitativo y cualitativo que requieren la implementación y puesta en marcha del programa de desconexión consciente del Smartphone.

