



GRADO EN COMERCIO

TRABAJO FIN DE GRADO

**“LA TELÉFONIA MÓVIL: ESTUDIO DE SU DESARROLLO E
IMPACTO EN LA VIDA ACADÉMICA DE ESTUDIANTES DE
LA UVa”**

JOSE LUIS CAMPO GARCÍA

FACULTAD DE COMERCIO

VALLADOLID, junio 2020



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

GRADO EN COMERCIO

AÑO 2019 / 2020

TRABAJO FIN DE GRADO

**“LA TELÉFONIA MÓVIL: ESTUDIO DE SU DESARROLLO E
IMPACTO EN LA VIDA ACADÉMICA DE ESTUDIANTES DE
LA UVa”**

Trabajo presentado por: JOSE LUIS CAMPO GARCÍA

Firma:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'J. Campo', with a large, sweeping flourish extending to the right.

Tutor: OSCAR M. GONZÁLEZ RODRÍGUEZ

Firma:

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Oscar M.', with a large, sweeping flourish extending to the right.

Índice

| | |
|---|----|
| 1. Introducción..... | 1 |
| Agradecimientos..... | 3 |
| Resumen..... | 3 |
| Palabras clave..... | 3 |
| 2. Marco conceptual. | 4 |
| 2.1. Historia de los teléfonos móviles..... | 4 |
| 2.2. Generaciones de la telefonía móvil..... | 6 |
| 2.3. Evolución en el tiempo de los teléfonos móviles..... | 8 |
| 3. Aplicaciones, funciones y utilidades de los teléfonos móviles..... | 12 |
| 3.1. Funciones principales de los teléfonos móviles..... | 12 |
| 3.2. Gama de aplicaciones móviles..... | 13 |
| 3.2.1. Aparición y evolución de las aplicaciones móviles..... | 13 |
| 3.2.2. Uso original, actual y evolución previsible..... | 15 |
| 3.2.3. Apps y tipos de apps más relevantes..... | 16 |
| 4. Impacto sobre la población y el mundo laboral..... | 21 |
| 4.1. Repercusión a nivel global..... | 21 |
| 4.2. Ventajas de los teléfonos móviles..... | 22 |
| 4.3. Desventajas de los teléfonos móviles..... | 23 |
| 5. Influencia de los teléfonos móviles en la UVa..... | 25 |
| 5.1. Servicios y aplicaciones de la UVa..... | 26 |
| 5.2. Otras aplicaciones..... | 29 |
| 5.3. Encuesta sobre empleo del teléfono y aplicaciones móviles a estudiantes de la UVa..... | 34 |
| 5.3.1. Análisis de resultados..... | 37 |
| 5.3.2. Conclusiones y propuesta de mejora..... | 49 |
| 6. Conclusiones finales..... | 52 |
| 7. Referencias..... | 54 |
| 8. Anexo: Respuestas del cuestionario a 13/04/2020..... | 57 |

Tabla de Ilustraciones

| | |
|--|----|
| Ilustración 1: Evolución de los teléfonos móviles..... | 5 |
| Ilustración 2: Nokia66110 y el Juego de la serpiente..... | 14 |
| Ilustración 3: Aplicaciones más descargadas en enero de 2020. | 18 |
| Ilustración 4: Perfil personal en la red social LinkedIn. | 29 |
| Ilustración 5: Aplicaciones útiles para el desempeño académico. | 33 |

1. INTRODUCCIÓN.

El desarrollo actual de las telecomunicaciones junto con el avance de la informática y de la tecnología constituye una base esencial que consolida la sociedad de la información (Ros, 2009). La importancia que el ser humano ha dotado a la fluidez de la comunicación y a la transmisión de información ha contribuido a su propio desarrollo.

La forma en la que interactuamos con nuestro entorno ha experimentado un drástico cambio que se ha visto impulsado por el avance, generalización y adopción de las nuevas tecnologías.

Podríamos decir que es complicado y casi inevitable no disponer actualmente en nuestros hogares de estos avances tecnológicos, puesto que las nuevas tecnologías incluyen el internet, la televisión, dispositivos móviles y ordenadores. Esto ha generado un nuevo estilo de vida en el que las personas sin duda dedicamos gran parte de nuestro tiempo a estos dispositivos electrónicos.

Casi sin darnos cuenta, el proceso evolutivo que ha experimentado la tecnología ha logrado transformar nuestra forma de vivir incluyendo también nuestra forma de comprar bienes y disfrutar de servicios.

La llegada de los teléfonos móviles ha supuesto un impacto radical para los hábitos sociales en cuanto a interacción, organización diaria del tiempo, dinámicas de grupo, ocio y trabajo.

Las ventajas son notables tanto en el mundo laboral y profesional como en el académico, pero sin embargo han desencadenado ciertas repercusiones con un carácter más negativo que trataremos en este trabajo.

De esta forma las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TICS) que constituyen programas y medios requeridos para llevar a cabo la transmisión de información a través de soportes y plataformas de carácter tecnológico, han generado una revolución desde los años 80 y recopilan información que perdurará a lo largo del tiempo. Este fenómeno es conocido con el nombre huella a digital (Hidalgo, 2015).

Las telecomunicaciones han pasado a ser una pieza fundamental para el desarrollo económico y también un aspecto clave e indispensable para conocer y entender la sociedad en la que vivimos hoy en día.

El proceso de globalización mundial ha acompañado estas transformaciones adaptándose a las necesidades de los ciudadanos con el objetivo de garantizar su satisfacción.

El crecimiento y progreso de estos servicios ha evolucionado con gran rapidez generando una competitividad empresarial elevada en el mercado y constituyendo un instrumento vital para muchos negocios.

Es así como el desarrollo de la telefonía móvil ha resultado ser imparable en un sector tan convergente como es el de las telecomunicaciones. En él, la telefonía ha experimentado importantes variaciones como son la implantación de un mercado totalmente abierto y competitivo y la eliminación del régimen monopolista.

Los nuevos descubrimientos en este ámbito han hecho que el teléfono móvil se convierta en una herramienta exclusiva e innovadora a nivel social y es por ello que supone una parte fundamental de las relaciones interpersonales.

Los teléfonos móviles han ido incorporando avances y modificaciones en sus utilidades, asimismo las aplicaciones móviles rápidamente adquirieron un importante protagonismo como parte esencial de estas herramientas, entre las que encontramos las redes sociales que han hecho posible la conexión online entre personas desde diferentes lugares del mundo (Flores, 2015).

Por lo tanto, la evolución de la telefonía móvil constituye un fenómeno dotado de gran relevancia en los últimos tiempos y ha sido capaz de posicionarse como un gran generador de ingresos dentro del sector de las telecomunicaciones.

A día de hoy un teléfono móvil es capaz de ofrecer a los consumidores un amplio abanico de nuevas posibilidades y en gran medida acomodar la vida de los mismos agilizando muchos aspectos cotidianos.

Los modelos que podemos encontrar en el mercado actual tienen sus orígenes en la satisfacción de la necesidad de comunicación, pero sin embargo hoy en día el teléfono móvil constituye un objeto personal e imprescindible para la socialización que nos aporta mucho más que eso.

Agradecimientos.

En un primer lugar me gustaría agradecer a mi familia por el apoyo que he recibido durante este tiempo de confinamiento. En especial a mis hermanas por el cariño y paciencia que me han transmitido.

A mi abuelo por ser siempre un ejemplo de superación y enseñarme a esforzarme en todo lo que hago.

A Tallin por darme la oportunidad de conocer gente inolvidable y motivarme en las siguientes etapas académicas.

Por último, agradecer a mi tutor Oscar por asesorarme durante todo el trabajo, hacer tan ágil y cómoda la comunicación para la tutoría y así alcanzar lograr un buen resultado en el trabajo.

Resumen.

Mediante este trabajo vamos a poder observar el proceso histórico y evolutivo que ha experimentado la telefonía móvil, los acontecimientos más relevantes de estas herramientas, sus utilidades y funciones básicas. Veremos como para el ser humano la comunicación y transmisión de información resulta primordial, así como otras aportaciones del desarrollo tecnológico son actualmente muy necesarias.

Analizaremos la variedad y la clasificación existente de aplicaciones móviles que desde su aparición han supuesto la llegada de muchas posibilidades tecnológicas y funcionales para los consumidores de estos productos.

También estudiaremos las ventajas e inconvenientes que han generado estos aspectos a nivel global, laboral y profesional, es decir su impacto sobre la sociedad. En concreto trataremos su repercusión sobre los estudiantes de la Universidad de Valladolid desde el punto de vista académico en el año 2020.

Palabras clave.

Aplicación, Comunicación, Desarrollo tecnológico, Sociedad de información, Satisfacción, Teléfono móvil, Utilidades.

2. MARCO CONCEPTUAL.

Los teléfonos móviles son dispositivos electrónicos que se componen principalmente por un emisor y un receptor de señal, emplean las redes de telefonía móvil que ofrecen las diversas compañías que hoy en día existen, con objeto de emitir y percibir información, contenido visual y auditivo, mensajes y datos.

Constituyen sin duda alguna un elemento revolucionario para la tecnología que hace posible la comunicación entre dos o más individuos a distancia. En algunos países reciben el nombre de celular como consecuencia del uso de una red de celdas empleada como medio para hacer posible su utilidad.

Estos aparatos son una consecuencia directa de la globalización y del avance de las tecnologías y al mismo tiempo son el resultado de un proceso compuesto por fases caracterizadas por innovación, descubrimiento, ciencia, progreso tecnológico, desarrollo y creación.

Es interesante tener en cuenta que, al hablar en el ámbito de la telefonía móvil, estamos habitualmente imaginando un mecanismo de dos partes, es decir, de un punto concreto a otro.

A día de hoy resulta difícil creer que podríamos vivir sin estos productos debido a la cantidad de opciones funcionales que presentan. En la actualidad permiten un acceso inmediato a internet acompañado de múltiples funciones digitales y contenido multimedia, en cambio hace unos años la situación no tenía nada que ver.

2.1. HISTORIA DE LOS TELÉFONOS MÓVILES.

Estas herramientas intervienen en la telecomunicación de manera independiente, desde su aparición y el periodo previo a ella a finales del siglo XIX, han generado una fuerte competencia en el mercado. Quizás esto mismo es lo que ha producido su desarrollo, el cual muestra un notable contraste entre el primer dispositivo y el último.

Podemos hablar de un terminal inicial móvil que salió a la luz en la ciudad de Nueva York en el año 1973, Martin Cooper¹ fue quien realizó la llamada de prueba que tenía como receptor a Laboratorios Bell y demostraría el buen estado del teléfono prototipo propuesto (Ranchal, 2014).

¹ Estadounidense pionero en la historia de la telefonía móvil, ingeniero e inventor electrónico.
Campo García, José Luis

En la década de los 60 las compañías de telefonía móvil más importantes jugaban en el mercado en torno a una misma noción, puesto que la finalidad de crear un teléfono móvil ya estaba presente y se competía por alcanzar esta idea y lograr este producto.

El protagonista de esta innovación recibía el nombre de Motorola DynaTAX 8000X, aunque era conocido también como el “teléfono ladrillo”. Su aparición constituyó una innovación relevante para la tecnología (Otero,2018).

En la primera llamada tuvo como destinatario a un gran competidor de este ámbito, Joel Engel², que pertenecía a los laboratorios Bell.

Aunque su aparición fue en 1973 no se puso a la venta hasta el año 1984 y rápidamente y con gran facilidad avanzó en su comercialización. Tenía unas dimensiones de 4.5 cm× 33 cm × 8.4 cm y su peso se aproximaba al kilo, en torno a unos de 800 gramos. Es importante destacar que la capacidad de su batería era limitada, necesitaba bastantes horas de carga y apenas proporcionaba una hora de conversación. Su precio era muy elevado e incluso alarmante, se situaba alrededor de los 4000 dólares (Ranchal, 2014).

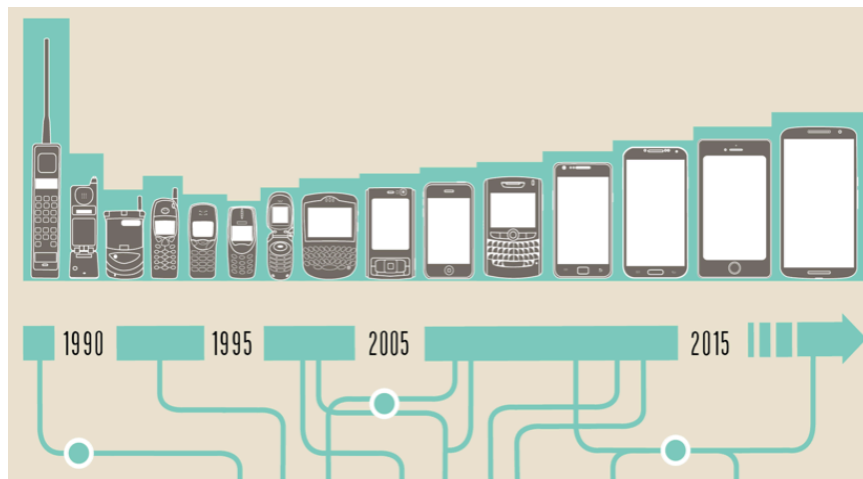


Ilustración 1: Evolución de los teléfonos móviles. Fuente: (Fariñas, 2015)

Los primeros terminales móviles que se comenzaron a comercializar en 1983 estaban enfocados para su utilización en el vehículo y trataban sobretodo de acortar distancias en comunicación. El tamaño, pero sobre todo el peso han sido características decisivas desde el punto de vista del consumidor para llevar a cabo su adquisición, es por eso que con el paso del tiempo este factor tan determinante ha ido reduciéndose.

² Ingeniero estadounidense reconocido por sus grandes aportaciones al progreso y evolución de la red telefónica.
Campo García, José Luis
LA TELÉFONIA MÓVIL: ESTUDIO DE SU DESARROLLO E IMPACTO EN LA VIDA ACADÉMICA DE ESTUDIANTES DE LA Uva

La gran diferencia en la historia de los teléfonos móviles es que en sus inicios la función de estos productos era única y consistía en hacer posible la comunicación, en cambio a día de hoy los móviles cuentan con una gran variedad de atributos y aplicaciones que se adaptan al cliente, ofrecen mucho más que una llamada telefónica o un mensaje de texto.

Al mismo tiempo, el dominio del producto junto con el progreso tecnológico, han facilitado que en este mercado el número de operadores promotores de este servicio se haya visto incrementado. Esto ha influenciado directamente en el ágil reemplazamiento de unos modelos por otros y también en la bajada de precios.

2.2. GENERACIONES DE LA TELEFONÍA MÓVIL.

Podríamos hablar de seis etapas en base a la evolución y los acontecimientos más referentes en las que han existido numerosos y diferentes modelos (Máxima, 2019).

- Primera generación o generación analógica:

Esta primera generación resultaría de escasa utilidad a día de hoy, ya que empleaba los canales analógicos, fue experimentando su desarrollo y crecimiento en la década de los 80. En esta etapa destacaba la marca Ericsson con nuevos lanzamientos al mercado que fueron importantes avances a nivel tecnológico, pero no dejaban de resultar pesados y aparatosos.

La primera y segunda generación en la historia de la telefonía móvil tenían la finalidad esencial de asentar una base a la transmisión de información por voz, también aumentaron el consumo de estos productos y lograron grandes mejoras en temas de calidad y seguridad.

- Segunda generación también conocida como 2G:

Esta segunda generación se remonta en la década de los 90, el coste de fabricar estos productos electrónicos se vio reducido y por lo tanto el objetivo de producción resultaba más fácil y accesible.

Los sistemas empleados eran conocidos como sistemas de acceso digital y daban solución a problemas de la generación analógica aportando una gama superior de servicios. La calidad respecto a seguridad y transmisión del sonido fue considerable y con esta generación fue posible dar un paso más en el mundo de las comunicaciones desde el punto de vista digital.

El vínculo se creaba entre el consumidor y el operador telefónico mediante la llamada tarjeta SIM, que permitía emitir y recibir llamadas desde el dispositivo. Contaba con un número de seguridad PIN que una vez introducido permitía el acceso a la red de forma personal.

Los precios en este sector cada vez eran más competitivos, el producto resultaba más óptimo, las baterías y su duración mejoraron y el avance en la innovación tecnológica parecía imparable.

El roaming como concepto que hace referencia a la itinerancia surgió en esta época, además junto con el acceso a internet mediante la conexión WAP la era de los teléfonos móviles quedó oficialmente inaugurada.

- Generación 2,5

La novedad de esta fase consistió principalmente en la aparición de nuevas técnicas que aumentaron la velocidad en la comunicación. Destaca el envío de contenido multimedia a través de los móviles ya creados.

Existían notables limitaciones de la etapa anterior y en este momento el progreso tecnológico requería necesariamente un impulso evolutivo paralelo, especialmente en la transmisión de datos, en cuanto a su eficacia y velocidad.

- Tercera generación o generación 3G.

El inicio de esta generación fue sobre todo muy progresivo y pausado. Nos situamos a comienzos del siglo XXI, donde nacen los primeros teléfonos móviles inteligentes también denominados smartphones, capaces de realizar sus funciones con una calidad óptima y nunca vista anteriormente en mensajería y comunicación.

Surgen las primeras aplicaciones de mensajería electrónica por correo y con ello también la realización de compras mediante estos terminales.

Este periodo se caracterizó por la llegada del Internet a los dispositivos móviles que abre un amplio abanico de posibilidades multimedia con transmisión simultánea de audio e imagen como pueden ser conexión mediante videollamadas, visualización de películas, acceso a televisión y a gran cantidad de información de forma sencilla.

La personalización del servicio por parte del usuario adquirió relevancia y la fiabilidad en los consumidores era cada vez mayor.

- Cuarta generación o generación 4G

Es el periodo donde los smartphones o teléfonos inteligentes son los protagonistas gracias a la conexión a internet y el progreso de la definición de las pantallas en HD, que eran indispensables para el entretenimiento de los consumidores, más allá de la simple mensajería.

Esta generación cobra relevancia por los dispositivos con una gama mayor, con importantes funciones y elevadas capacidades.

- Quinta generación o 5G

Es en el momento en el que nos situamos actualmente (año 2020) y por ello no es una generación que haya finalizado ni concretado, es decir el progreso y avance continúa luchando por incrementar las velocidades de conexión y de descarga de contenido, así como de transferencia de datos de un teléfono móvil a otro.

La autonomía de los teléfonos móviles hoy en día se cree que es uno de los aspectos que más puede mejorarse, o lo que es lo mismo, aspecto que presenta y donde resulta interesante invertir. De esta forma no será difícil que en un futuro no muy lejano se comercialicen en el mercado productos con un tiempo de uso y duración considerablemente mayor.

2.3. EVOLUCIÓN EN EL TIEMPO DE LOS TELÉFONOS MÓVILES.

A continuación, mediante una secuencia temporal se muestra el proceso de evolución tecnológico que ha experimentado la telefonía móvil junto con los modelos que más han destacado por su innovación y creatividad (Mojica, 2015).

1973 – Fabricación del primer teléfono móvil en el mundo que es considerado de la llamada generación 0. La capacidad de duración de una llamada era de 30 minutos requiriendo 10 horas de carga.

1982 – Comienzo del comercio de los dispositivos de la primera generación. Cobra relevancia el auge del servicio internacional.

1984 – Motorola DynaTAX 8000X. Dispositivo que era capaz de almacenar 30 contactos con números diferentes.

1989 – la marca Motorola se convierte es la más importante como consecuencia de la invención de un teléfono de bolsillo, el tamaño se reduce considerablemente gracias al uso de bisagras.

1990 – Comercialización de dispositivos de segunda generación.

1992 – Envío por primera vez de un mensaje sms en la historia de la telefonía móvil. El modelo Motorola International 3200 constituye el primer teléfono móvil con un carácter digital que empleó la tecnología 2G.

1996 – La marca Motorola lanza al mercado el Motorola StarTAC y destaca también el Nokia modelo 2146.

1997 – Por primera vez se crea un celular con cámara integrada de fotos instantáneas. Ese mismo año la marca Nokia comenzó la comercialización del modelo 3110, que en aquel momento fue el dispositivo más compacto existente en el mercado.

1998 – Nokia progresa en sus modelos prestando atención a la ergonomía y comodidad.

1999 – Es creada la capacidad de reproducción mp3 que permite la transmisión rápida de archivos de audio y vídeo a través de Internet.

2001 – Comienzan a comercializarse los dispositivos de la tercera generación y en este mismo nace el Bluetooth de la mano del modelo Sony Ericsson T688.

2004 – Destaca el Motorola RazrV3 puesto que transformó el diseño de los dispositivos móviles.

2005 – Es creada la posibilidad de vincularse a una red Wi-fi con el móvil Nokia 91.

2007– El iPhone de la marca Apple aparece y adquiere un importante éxito con tecnología 3G incorporada y su excelente pantalla táctil.

2008 – La marca Apple lanza su modelo y quedan inaugurados los teléfonos inteligentes. Este mismo año llega al mercado el sistema operativo de Android (Linux).

Destaca el modelo BlackBerry Bold 9000.

2009 – Despegue y desarrollo de las aplicaciones en los teléfonos inteligentes.

2010 – Comienzo del comercio de los dispositivos de cuarta generación.

Destaca el modelo Samsung Galaxy Note.

2017 – Primer teléfono inteligente de la marca Alcatel que dispone de cámara frontal.

Destaca el modelo Samsung GalaxyS8.

2018 – Lanzamiento del iPhone Xs.

2019 – Relevancia de firmas asiáticas como Huawei y Xiaomi.

2020 – Lanzamiento del Iphone SE.

Cabe destacar que desde la aparición de los teléfonos inteligentes la innovación en particularidades específicas de estos productos ha sido constante, tratando de buscar la diferenciación entre la competencia.

Prestando atención podemos ver como de la mano de diferentes marcas hay un continuo reemplazo en la oferta del producto, lo que conlleva a un reemplazo también por parte de los consumidores en sus dispositivos móviles asignado a unas razones u otras.

Según los estudios realizados por Deloitte³, el porcentaje de penetración entre los consumidores de los teléfonos móviles en el año 2017 creció de forma continuada. Además, a través de esa investigación sabemos que en ese momento los teléfonos inteligentes alcanzaron el 92 % de la cuota de mercado, muy por encima de la media de los países europeos (Deloitte, 2017).

Mediante dicho estudio sobre “El consumo móvil en España” y gracias al informe “Global consumer survey” podemos apreciar la generalización del uso de estos dispositivos, puesto que el 94 % de respuestas en dicho informe afirmó haber utilizado un smartphone en sus últimas 24 horas (Deloitte, 2017).

Desde el año 2014 en el mercado de la telefonía destacan como grandes competidores: Samsung, Apple, Huawei y BQ. Con carácter general estas cuatro marcas comercializan sus teléfonos móviles mediante tiendas físicas acompañándolo también de ventas por Internet y canales en la red (Deloitte, 2017).

También sabemos que la vida útil de estos productos no suele alcanzar los dos años y que la principal causa suele estar vinculada a deterioros técnicos, los propios clientes son quienes tienden a reemplazar su teléfono por uno nuevo.

En este punto entra en juego la obsolescencia programada, que no podemos perder de vista a la hora de analizar cualquier aspecto del sector de la telefonía móvil.

De esta forma dicho fenómeno constituye la vida útil que una fábrica o una empresa trata de asignar a su producto en su fabricación, con objeto de reducir su durabilidad y

³ Firma española de servicios de auditoria y reestructuración de organizaciones de carácter profesional.

tratando de que el cliente adquiera un producto similar en un determinado tiempo, asegurándose de esta forma ventas en el futuro y viabilidad para el negocio (Estévez, 2014).

Según este autor existen varios tipos de obsolescencia programada que resulta interesante diferenciar:

- De deseo: se da cuando no existe un sustitutivo mejor que el actual, pero por otros aspectos el cliente decide cambiar el producto, como puede ser la estética.
- De función: tiene lugar cuando el producto es sustituido por otro que ofrece una funcionalidad mayor.
- De programada de calidad: este tipo se relaciona a fallos técnicos y deterioro en el funcionamiento del producto.

Una vez estudiado el proceso histórico que han experimentado los teléfonos móviles a lo largo de diferentes generaciones trataremos a continuación más detalladamente el desarrollo evolutivo de las aplicaciones de los mismos.

3. APLICACIONES, FUNCIONES Y UTILIDADES DE LOS TELÉFONOS MÓVILES

Los móviles han penetrado fuertemente en la vida de los seres humanos como productos de consumo habitual diario. Esto se debe a que cumplen con una función básica que es la de mantenernos interconectados en todo momento, y al mismo tiempo tenemos la opción de estar completamente informados de lo que ocurre a nuestro alrededor en cualquier parte del mundo.

A día de hoy las funciones que estos aparatos electrónicos ofrecen son muy variadas y abarcan todos los aspectos que nos podamos imaginar, siempre tratando de satisfacer y favorecer al cliente. El uso adecuado y coherente de estas utilidades queda en manos de cada uno y es responsabilidad propia.

3.1. FUNCIONES PRINCIPALES DE LOS TELÉFONOS MÓVILES.

Es necesario e indispensable para desempeñar de forma correcta su tarea que estos aparatos cuenten con una capacidad de almacenamiento de datos. De esta forma el propio dispositivo podrá acudir a esta información cuando sea necesario y será capaz de ejecutar una misma actividad repetidas veces. Es así como permiten guardar de un modo seguro los contactos que un usuario requiere con los correspondientes números de teléfono.

Desde la incorporación del Internet podemos recibir y enviar emails de manera eficaz e instantánea, pudiendo realizar cualquier trámite que necesitemos de forma online. Con el auge de las redes sociales resulta evidente que el uso de estos productos se haya visto incrementado.

Muchas de las funciones que ofrecen estas herramientas se relacionan con el ámbito laboral pero también son un claro ejemplo de entretenimiento, como consecuencia de la amplia gama de opciones y plataformas que hacen del ocio algo muy accesible.

Aportan una función de organización al llevar integrado un calendario que ayuda a registrar anotaciones y recordar eventos importantes. Igualmente son capaces de darnos un acceso inmediato a nuestras cuentas bancarias, pudiendo observar y llevar un control de nuestros movimientos monetarios y gastos del mes.

A día de hoy la mayoría de actividades o acontecimientos que vivimos están vinculados de una forma u otra al dinero, y que sea posible la gestión tan fácil de tu economía supone un claro y útil avance tanto a nivel tecnológico como social.

3.2. GAMA DE APLICACIONES MÓVILES.

Las aplicaciones que podemos encontrar en los teléfonos móviles son programas que han sido diseñados cuidadosamente de forma tecnológica y que cuentan con una serie de características muy concretas y especializadas para los usuarios finales.

Generalmente para su uso es necesario la instalación o descarga en el dispositivo, a través de una tienda de aplicaciones que suele venir de fábrica incorporada. Además, estos programas también reciben la denominación común de “apps” que procede de su abreviatura de la misma palabra “application” en inglés.

Es importante tener en cuenta que aunque hay una gran cantidad de aplicaciones gratuitas existen otras muchas de pago que por lo general suelen ofrecer diferentes precios en función del tiempo que contrates la propia aplicación, acompañando esto de un período de prueba habitualmente generoso, de unos 7 días.

Como tiendas de aplicaciones más conocidas podemos destacar la de Google Play en dispositivos Android, la de App Store en dispositivos Apple, Opera Móvil Store, Microsoft Store y otras.

- Google Play: plataforma distribuidora de aplicaciones que nació en el mes de octubre de 2008, fue creada de la mano de Google.
- App Store: plataforma que distribuye aplicaciones para el iPhone, iPad y otros dispositivos del desarrollador Apple. Su primer lanzamiento fue en el mes de julio de 2008 por la propia marca.

3.2.1. APARICIÓN Y EVOLUCIÓN DE LAS APLICACIONES MÓVILES.

Debido a que diferentes versiones nacieron en el mismo periodo de tiempo, resulta difícil establecer cuando exactamente y cual fue aplicación inicial como tal creada en la historia de la tecnología telefónica. Sin embargo, no hay duda de que durante todo su desarrollo han constituido herramientas de ayuda o de diversión esenciales en nuestra vida cotidiana.

La base histórica de las aplicaciones se sitúa en la PDA Psion (Escribano, 2018), en los años 80 fue un dispositivo que destacó sobre muchas otras innovaciones del momento, llegó al mercado de la mano de una empresa británica y su capacidad de software hacía posible diversas funciones. Entre ellas, tomar notas, organizar eventos,

realizar cuentas en una calculadora sencilla, registrar eventos y recordatorios en un calendario y otras opciones sencillas.

Posteriormente en el año 1997, de la mano del Nokia6110, apareció para el mundo del entretenimiento el conocido juego de la serpiente (Escribano, 2018).



Ilustración 2: Nokia66110 y el Juego de la serpiente. Fuente (El Economista,2015)

Este pasatiempo venía ya instalado en el teléfono móvil, su utilidad era básicamente añadir una nueva función relacionando con el ocio al producto y entretener mediante un simple juego al consumidor. Resultó sin duda un paso innovador que gozó de un asombroso éxito, consistía en dirigir la serpiente hacia los pedazos de comida utilizando las teclas más básicas del teléfono, evitando morderse así misma al tiempo que iba incrementando su tamaño.

Con el paso de los años la opción de descarga melodías, sonidos, y otro tipo de contenido en los teléfonos móviles comenzó a ser usual.

Los smartphones continuaban progresando y fue en el mes de junio de 2007 cuando la llegada del iPhone generó un giro trascendental para las aplicaciones móviles.

Esta misma marca fue la que pronto lanzó teniendo en cuenta la variedad existente entre sus consumidores alrededor de unas 500 apps. Su instalación en el dispositivo se llevaba a cabo mediante un gestor de aplicaciones denominado App Store, que ofrecía de proveedores ajenos estos programas, buscando la comercialización económica mediante una forma nunca antes conocida.

La competencia tecnológica se encontraba en su máximo esplendor y fue cuando Google aprovechó el avance técnico y lanzó el sistema Market Android (Escribano, 2018).

En aquel momento era posible disfrutar de muchas aplicaciones con finalidades muy dispersas como pueden ser, los juegos de entretenimiento, gestión de tareas, apps que mantenían informado de noticias relevantes y de actualidad, aplicaciones multimedia, navegación en internet e innumerables opciones en la red.

3.2.2. USO ORIGINAL, ACTUAL Y EVOLUCIÓN PREVISIBLE.

En los inicios de la era de las aplicaciones móviles el objetivo estaba íntimamente relacionado con la vida laboral, trataban de constituirse programas que lograran facilitar las tareas profesionales diarias de muchos empleos, capaces de organizar la actividad de los trabajadores.

Rápidamente el entretenimiento fue cobrando una importancia cada vez mayor, de manera que hoy en día es uno de los usos más comunes del teléfono móvil por parte de la población. El uso de carácter social de los móviles es el predominante en la actualidad.

La incorporación de utilidades se vio motivada por la competencia existente en el mercado entre los diferentes ofertantes y acabó dando lugar a una transformación de estos dispositivos en reales herramientas con gran similitud a los ordenadores.

El gran cambio es el paso de un uso en el mundo laboral que se ve fuertemente acompañado por la utilidad social que mayoritariamente hacemos de las aplicaciones móviles. A día de hoy las aplicaciones móviles son verdaderas soluciones de muchos problemas.

De cara al futuro, las aplicaciones deberían enfocarse sobre todo en la rapidez del servicio, en recoger información sobre el consumidor y en ser lo más intuitivas posibles (Itos, 2019). Es por eso que las aplicaciones de carácter instantáneo probablemente se vean popularizadas por su sencillez de uso.

Los clientes buscan agilidad en el manejo del dispositivo y por lo tanto cuanto más se reduzca el tiempo de apertura de una app y los tiempos muertos o de espera más atractivas resultaran. Además, muchas no requieren tan si quiera instalación.

La sociedad actual cada vez vive de una manera más cómoda y esto también queda reflejado en este ámbito. Las aplicaciones que permiten adquirir lo que uno desea y poder disponer de ello en un tiempo reducido van a ser reales protagonistas de ahora en adelante.

La generación 5G de la telefonía móvil supone un gran impulso respecto a la generación 4G y da lugar a una velocidad y desarrollo de aplicaciones móviles excelente. Influenciando en gran medida el ámbito empresarial y expandiendo conceptos de actualidad, como por ejemplo la tecnología de realidad aumentada.

Las tendencias para los siguientes años y en especial para las empresas estarán ligadas a la inteligencia artificial, aplicaciones que permiten almacenar documentos, archivos y datos en la nube y a la realidad aumentada.

3.2.3. APPS Y TIPOS DE APPS MÁS RELEVANTES.

Existe una clasificación de las aplicaciones móviles que es importante para el usuario en el momento que este desea adquirirlas o descargarlas, de esta forma podemos encontrarnos con apps gratuitas o de pago. Pero lo que realmente diferencia a unas aplicaciones de otras son otras características.

Empresas y particulares apuestan por el empleo de estas herramientas, pero en ocasiones no conocen con exactitud cuál es el tipo de aplicación que más les puede interesar de cara a su cartera de clientes y negocio.

De esta forma diferenciamos atendiendo a su **arquitectura** entre: Aplicaciones nativas, Web App y Web App nativa (Pimienta, 2014).

- **Aplicaciones nativas:** se desarrollan de una forma muy determinada mediante un sistema operativo concreto. No requieren conexión a internet para su utilización, pero si para su instalación a través de las tiendas de aplicaciones.

Se adaptan con gran facilidad a las características del teléfono móvil proporcionando rapidez y fluidez en el funcionamiento, pero es el tipo de aplicación que necesita una inversión económica mayor debido a su coste. Además, para ponerlas en marcha en el mercado a nivel digital es imprescindible una aprobación.

- **Web App:** este tipo de aplicaciones son un conjunto de programas que se caracterizan porque necesariamente dependen de una conexión sostenible y directa a internet para hacer eficaz su función.

Su ejecución se lleva a cabo en el mismo navegador de internet del teléfono móvil, en muchas ocasiones no hace falta instalarlas y basta con establecer un enlace URL que proporciona un acceso directo, de esta forma el cliente siempre adquiere la última y actualizada versión de la aplicación.

Su programación no depende del sistema operativo por lo que pueden ser utilizadas en varios dispositivos, presentan un coste más accesible y esto genera una clara ventaja para su lanzamiento al mercado, pero a diferencia de las aplicaciones nativas la conexión a internet es estrictamente necesaria y la adaptación a las características del teléfono móvil es bastante reducida.

Podemos destacar en esta clasificación a aplicaciones como Gmail, de envío y recibo de mensajes, Google Maps, como aplicación de geolocalización y YouTube, esencialmente de contenido audiovisual.

- Web App nativas: también reciben el nombre de aplicaciones interpretadas o híbridas. Son aplicaciones que cuentan con las mejores características de las dos anteriores, es decir, surgen de la combinación de las aplicaciones nativas con las Web.

Su instalación se realiza desde la tienda de aplicaciones al igual que las aplicaciones nativas, su uso es posible desde diversas plataformas y su adaptación al dispositivo es buena.

A la hora de decantarse por una de estas tres posibilidades el coste juega un importante papel, así como el público al que está orientada la aplicación influye fuertemente. Analizados estos aspectos la elección del diseño y funciones, junto con posibles modificaciones del futuro son vitales para el buen desarrollo de la aplicación.

Si prestamos atención a la funcionalidad de estos programas nos encontramos con otra clasificación (Critza, 2016):

- Aplicaciones del sistema: forman parte de este tipo de aplicaciones aquellas que están vinculadas al correspondiente funcionamiento del sistema y hacen posible tareas como la organización de contactos, gestión de archivos, almacenamiento de multimedia, distribución de recursos, etc.
- Aplicaciones ofimáticas: son el conjunto de programas que permiten diferentes y útiles funciones, entre ellas la manipulación de archivos con texto, hojas de Excel y otros documentos. Su uso es muy extenso, no solo en el ámbito laboral si no también a nivel particular.
- Aplicaciones especializadas en accesibilidad: están constituidas por aquellas que tienen como finalidad agilizar y facilitar la utilización del dispositivo para las personas que presentan algún porcentaje de discapacidad. Su finalidad es

fundamentalmente hacer más cómodo la lectura de posibles textos, la transmisión de sonido y el reconocimiento del mismo.

- Aplicaciones para la organización: como su nombre indica son aquellas aplicaciones que tratan de aportar orden al teléfono móvil, en cuanto a anotaciones eventos, recordatorios, contactos, imágenes y claridad en los datos.
- Aplicaciones basadas en juegos: conjunto de aplicaciones que elevan el tiempo libre y el ocio del cliente a otro nivel, buscando en todo momento la satisfacción y el entretenimiento del consumidor.

Definido el tipo de aplicación podemos hablar de otras clasificaciones y sin duda una forma segura de verificar que el uso social es el más empleado por los ciudadanos es conociendo las aplicaciones más descargadas por los mismos en las tiendas de aplicaciones digitales que se sitúan en las primeras posiciones. Estas son ordenadas de mayor a menor:

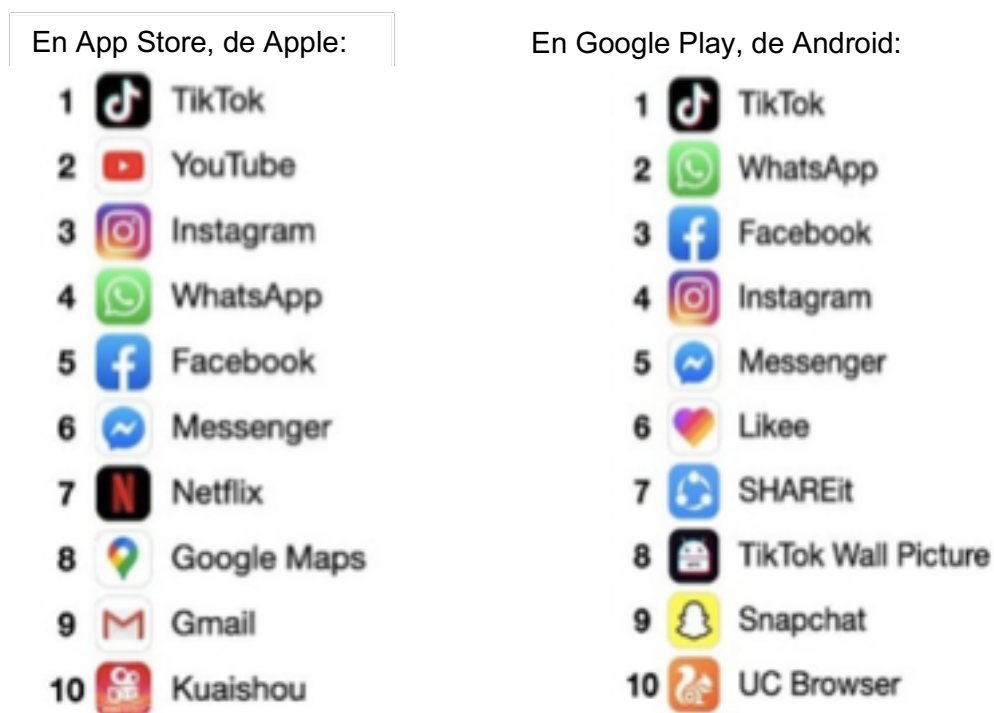


Ilustración 3: Aplicaciones más descargadas en enero de 2020. Fuente: (Fortuna, 2020)

Como podemos ver en ambos sistemas operativos las primeras posiciones son ocupadas por redes sociales y en general estas son predominantes en cuanto a número de descargas.

TikTok es la más reciente y ha adquirido gran éxito especialmente entre los jóvenes, tiene su origen en China donde fue lanzada al mercado a finales de 2016 con gran confianza y seguridad, ha superado el número de descargas de WhatsApp y Facebook en los últimos años y simplemente consiste en la elaboración y publicación de vídeos musicales de unos 15 segundos de duración. Ofrece al usuario con la finalidad de conseguir resultados más elaborados, la posibilidad de poder incluir efectos llamativos en sus clips y la grabación por tomas o secciones de los mismos (Cardona, 2020).

YouTube nació en Estados Unidos, funciona como una plataforma que ofrece el servicio de almacenamiento y difusión de vídeos, es una aplicación muy visual al igual que Instagram, que se basa principalmente en compartir fotografías y vídeos.

Cada una cuenta con sus particularidades, puesto que YouTube organiza apartados como pueden ser música, deportes, juegos, canales en directo y noticias. **Instagram** mientras ofrece la característica opción de emisión de videos en directo de una o varias personas al mismo tiempo, y se ha convertido en una fuente generadora de ingresos para muchos usuarios, tanto es así que podemos encontrar cursos con carácter profesional para formarte en esta red social.

La red social **Facebook** desde su invención en el año 2004 ha sido de las más descargadas. Permite desde el punto de vista de la empresa, promocionar el servicio o producto, y dar a conocer la marca mediante pasos sencillos y a bajo coste. A nivel social conecta a las personas facilitándolas chats y chats en grupo, ofrece la opción de publicación de contenido multimedia, creación de páginas y planificación de eventos.

WhatsApp es una aplicación de mensajería instantánea, con ella podemos compartir audios, imágenes, vídeos e incluso nuestra ubicación actualizada entre los usuarios que hayan descargado la aplicación y tengan sus correspondientes números de teléfono. Presenta una configuración de ajustes muy elemental, ofrece la posibilidad de crear grupos para poder interactuar a la vez varias personas, personalizar tu perfil con un nombre y una fotografía y también permite bloquear contactos.

Google Maps es un servicio de la mano de Google que proporciona mapas y la posibilidad de buscar ubicaciones muy concretas. Ofrece una vez instalada, la opción de crear rutas personalizadas y conocer de forma rápida los sitios más relevantes de un lugar. En un primer momento necesita una clara conexión a internet para el acceso a todos los datos, pero una gran ventaja de esta aplicación para viajes en el extranjero por ejemplo, es que permite descargar previamente el contenido que consideres oportuno y que creas que vas a necesitar, así como la ruta planificada que tienes pensado realizar.

Gmail a día de hoy es el programa de mensajería que ofrece Google de forma gratuita, supone una mezcla entre el correo antiguo y los avances electrónicos actuales. Además de enviar y recibir correos cuenta con una capacidad de almacenamiento de 15 GB que facilita acceder a mensajes anteriores cuando el usuario lo desee sin necesidad de eliminar información.

En esta aplicación encontramos subcarpetas que organizan los mensajes en: recibidos, destacados, pospuestos, enviados, borradores y otras categorías necesarias como pueden ser promociones o spam.

Netflix es una plataforma que ofrece a sus clientes contenido exclusivo, en ella podemos encontrar una gran variedad de películas, series y documentales, además de mostrar al cliente una clasificación general como pueden ser las tendencias del momento y una clasificación más personalizada en el apartado de sugerencias para el usuario. Ofrece la opción de descarga de archivos para poderlos visualizar en condiciones donde la conexión a internet quizás pueda ser más inestable.

Teniendo claras las diferencias que existen entre los distintos tipos de aplicaciones posibles analizaremos en el siguiente capítulo el impacto de la telefonía móvil desde un punto de vista global y también concretaremos los aspectos positivos y negativos que estos dispositivos nos aportan en nuestra vida cotidiana.

4. IMPACTO SOBRE LA POBLACIÓN Y EL MUNDO LABORAL.

En los últimos años la incorporación y la evolución de las nuevas tecnologías de la comunicación ha impactado en nuestro día a día, de tal forma que ha conseguido transformar el modo de relacionarse en la sociedad.

Los teléfonos móviles son terminales que constituyen una base esencial para hacer posible el crecimiento y dan lugar a la existencia de un mercado eficiente caracterizado por la libre circulación de información (García, 2013).

4.1. REPERCUSIÓN A NIVEL GLOBAL.

El mundo laboral no solo se ha visto afectado, sino que también ha aprovechado la llegada de todos estos avances.

Las empresas han sido capaces de crecer de forma más rápida y acercarse a bajo coste y sin dificultades a sus consumidores. Éstos últimos pueden encontrar con sencillos pasos el punto de venta de un producto que necesiten, agilizándose notablemente su adquisición.

Al mismo tiempo los demandantes de trabajo pueden acceder a plataformas donde son publicadas ofertas laborales con los requisitos correspondientes y una ubicación para depositar el currículum.

Si nos centramos en la telefonía móvil, vemos como esta influye directamente sobre la cultura, actitudes, comportamientos, conductas y en definitiva la forma en la que los seres humanos vivimos. De esta forma dicha influencia ha desencadenado indiscutiblemente una serie de ventajas y desventajas.

Los medios para crear vínculos sociales que existen actualmente no son los mismos que los que existían hace unos años, el cambio que podemos observar es muy contrastado y podríamos afirmar que el teléfono móvil supone una necesidad a nivel interpersonal y social.

A pesar de que estos dispositivos han logrado aportar una gran cantidad de beneficios para la realización de multitud de actividades, han generado por otro lado aspectos negativos que inevitablemente condicionan nuestro estilo de vida.

En sus inicios, nos proporcionaban tan solo una red de llamadas, pero actualmente hacemos un uso cotidiano de estas herramientas casi sin darnos cuenta y los teléfonos móviles se han convertido en reales objetos personales.

4.2. VENTAJAS DE LOS TELÉFONOS MÓVILES.

Los teléfonos móviles como productos el mercado tecnológico satisfacen como hemos visto una función básica para el consumidor y aportan una serie de beneficios, entre ellos podemos destacar:

- Principalmente ponen a nuestro alcance el canal que proporciona la relación de unos individuos con otros, mediante una forma instantánea de transmisión de información y comunicación desde cualquier lugar del mundo.
- Los teléfonos móviles pueden ser empleados para dar alertas o alarmas en situaciones emergencia como pueden ser, situaciones médicas graves, delitos o accidentes climáticos. Gracias a ello se agiliza el contacto inmediato con la ayuda más próxima, favoreciendo de tal manera el proceso de solventar el incidente cuánto antes.
- Empresarios y la industria se han beneficiado de estas herramientas a medida que se progresaba hacia la alta tecnología. La promoción hacia al mercado y la difusión de la propia marca es posible con estos dispositivos, de manera que la cartera de clientes recibe información novedosa al visualizar al momento lo que la empresa desea y esta misma puede conocer lo que despierta el interés del consumidor.
- Comunicación sin necesidad de emplear la voz, es decir mediante mensajería instantánea de texto y comunicación inalámbrica.
- Creación y difusión de conocimiento. Noción a alta velocidad de los últimos acontecimientos más importantes de actualidad, noticias a nivel nacional y mundial.
- Acceso a multitud de información en cuestión de segundos, gracias a la existencia de aplicaciones especializadas en noticias y acontecimientos relevantes, así como al acceso a internet.
- Conocimiento de diferentes lugares y culturas sin necesidad desplazamiento debido a la creación de plataformas y aplicaciones de contenido visual.

4.3. DESVENTAJAS DE LOS TELÉFONOS MÓVILES.

A pesar de aportarnos importantes ventajas se ha comprobado con el paso del tiempo y su utilización que generan también ciertos inconvenientes sobre los usuarios finales:

Que afectan sobre la salud y bienestar de las personas: (Santalucía, 2018).

- Disminución y deterioro de la audición como consecuencia de los elevados volúmenes de sonido que son capaces de alcanzar estos dispositivos.
- Dolores en la parte de la espalda generados por malos hábitos de postura corporal a la hora de utilizar el teléfono móvil.
- Ojos secos como consecuencia de mirar a la pantalla que desprende fuerte luz y brillo.
- Los móviles cuando reciben una notificación suelen encender la pantalla, realizar un sonido, vibración o cualquier otra señal. Esto sobretodo entre los más jóvenes genera la ruptura del sueño y del descanso.
- Dependencia de esta herramienta y que esto ocasione incluso situaciones de ansiedad cuando no se dispone del teléfono móvil.
- Causa muy común en los accidentes de tráfico. Esto además de suponer un riesgo para uno mismo lo es para los demás.
- Al ofrecernos tantas utilidades y formas de ocio pueden establecer en algunas personas unos estilos de vida muy sedentarios y poco interpersonales físicamente.

Que impactan directamente sobre la salud mental de las personas:

- Problemas reales para comunicarse, importantes obstáculos para expresar verbalmente lo que uno quiere transmitir.
- Pérdida de lenguaje y empobrecimiento del mismo.
- La interacción social y familiar puede verse muy perjudicada, como consecuencia de un uso constante de estas herramientas.
- Adicción a estos dispositivos, dedicándoles un tiempo excesivo en nuestra rutina diaria, lo cual genera con el paso del tiempo una pérdida de interés en

actividades y responsabilidades que realmente son favorables para nosotros en el mundo real.

- Actitudes exageradas e incluso alteradas repentinas que proceden de la obcecación de revisar constantemente posibles notificaciones.
- Generación de un hábito de uso del teléfono móvil inconsciente e incluso involuntario
- Desconocimiento inevitable e inseguridad ante quien encontrarse detrás de cada pantalla y posibilidad de crear vínculos con contactos de riesgo no deseados por error.
- Aumento de la sensibilidad hacia las opiniones ajenas y comentarios de terceras personas, junto con una posible pérdida de inseguridad personal y emocional.
- Disminución de la capacidad de concentración para ejercer determinadas tareas académicas o laborales.

Anteriormente ya hemos hablado sobre las aplicaciones que recientemente han sido las más descargadas en 2020, y a continuación estudiaremos aquellas aplicaciones que han sido creadas enfocándose en las necesidades y tareas de los estudiantes de la Universidad de Valladolid, así como otras aplicaciones complementarias a nivel académico.

5. INFLUENCIA DE LOS TELÉFONOS MÓVILES EN LA UVA

Las universidades como centros académicos de una forma u otra han recibido la influencia de la evolución tecnológica que hemos podido observar en la sociedad a lo largo de los últimos años. En Valladolid, nuestra ciudad, también podemos apreciar cómo se han adaptado la incorporación de estos avances a nivel docente.

En el caso de nuestra universidad (Uva), el desarrollo tecnológico acompañado de la invención del internet quedó reflejado en la aparición de algunas páginas web, estas cumplen una función básica sobre todo de información y facilitan la realización con sencillez de ciertos trámites, que cualquier estudiante podría necesitar a lo largo de su trayecto académico.

Con nuestro teléfono móvil y también con otros dispositivos electrónicos ya sean tablets u ordenadores portátiles podemos adquirir datos de interés para el alumno.

Desde la página web principal de la Universidad de Valladolid (**www.uva.es**) disponemos con claridad de la oferta educativa existente, grados, doctorados, títulos propios y matriculación de manera online de los mismos.

Además, pone al alcance del visitante de la página una sección de noticias de actualidad relacionadas con la propia universidad y también un apartado donde aparecen propuestas actividades culturales, jornadas especiales y eventos concretos. Tan solo pinchando en donde deseamos obtenemos la opción de inscripción, el lugar, la hora y la organización exacta del acontecimiento.

El usuario tiene la posibilidad de consulta de información relevante acerca de gerencia, evaluación docente, salas de estudio, departamentos de la comunidad universitaria, calendario académico y otros aspectos.

A través de Internet, el estudiante puede utilizar otra página online que resulta fundamental para llevar a cabo la gestión académica del propio alumno (**www.alumnos.sigma.uva.es**), en esta dirección es posible el acceso al expediente académico, revisar y modificar en el plazo establecido de matrícula, informarse y solicitar becas propias del vicerrectorado de estudiantes y llevar a cabo tanto la gestión de la movilidad de intercambio Erasmus como de las prácticas en empresa.

Por último, cada facultad dispone de una página individual web que presenta un acceso directo tanto al portal uva como al campus virtual y lógicamente contiene toda la

información imprescindible para el desempeño docente. En mi caso (www.facultaddecomercio.uva.es).

5.1. SERVICIOS Y APLICACIONES DE LA UVA.

Uno de los aspectos quizás más relevantes fue en el año 2008 (Norte de Castilla, 2008), cuando se incorporó el **Campus Virtual**. Una plataforma diseñada para llevar a cabo la docencia universitaria y favorecerla, en ella los estudiantes tienen un acceso personal a información, temario y documentación que el profesorado establece previamente.

Con esta novedad se hizo posible la conexión en línea entre el alumno y el profesor, pudiendo interactuar entre sí, aclarar dudas, consultar tareas y gestionar cada asignatura. También permite una evaluación del rendimiento y trabajo del estudiante más íntima y personal pudiendo generar foros donde debatir de ciertos temas.

La educación universitaria adquiere un carácter online gracias a internet, que derivara rápidamente en el nacimiento de aplicaciones móviles enfocadas a agilizar ciertas gestiones como veremos a continuación.

Hace aproximadamente diez años las aplicaciones móviles parecían propias de una tecnología ligada a satisfacción, juegos y entretenimiento, pero lo cierto es que han ido desarrollándose lo suficiente como para aportar utilidad en otros campos.

En el año 2012, la Universidad de Valladolid con la colaboración de la gestión universitaria Sigma, lanzó una aplicación orientada a teléfonos móviles que recibió el nombre de **Pizarra Uva**.

Su función era hacer posible la comunicación entre unos y profesores a través de los teléfonos móviles, es decir era una aplicación de mensajería instantánea.

Utilizaba un mecanismo sencillo puesto que al iniciar la aplicación puedes encontrar a tu disposición una “pizarra” por cada asignatura en la que estás matriculado y en ella los profesores podían notificar los conocimientos que consideraban relevantes de la misma asignatura.

En versiones posteriores los estudiantes tenían la posibilidad de enviar mensajes comentando la información del profesor o incluso mensajes de otros alumnos, además mediante la función de mensajería previa se lograba poder abrir un debate sobre un tema concreto y crear una especie de hilo informativo.

El profesor tenía la opción de enviar mensajes de forma masiva a sus alumnos y estar vinculado a ellos en cualquier momento y en cualquier lugar. Consistía en un sistema innovador en la docencia universitaria y al mismo tiempo se conseguía difusión y puesta en marcha de las nuevas tecnologías en el ámbito académico.

Fue en el 2014, dos años más tarde, cuando apareció la aplicación **Biblio Uva** (Paz, 2014).

Como su nombre indica procedía de la biblioteca de la Universidad de Valladolid, que dirigiéndose a dispositivos Android ofrecía al usuario de la aplicación una serie de apartados, como son: información global y conocimientos del servicio de bibliotecas, opción de búsqueda y noción de disponibilidad en el catálogo de la Universidad de Valladolid, localización, dirección, correo electrónico de contacto y teléfono de cada una de las bibliotecas que constituyen dicho servicio y también un espacio reservado para noticias.

En el momento en el que los estudiantes decidimos acceder al mundo universitario para formarnos en aquello que nos gusta, a día de hoy encontramos en los dos sistemas operativos más populares que son iOS y Android, algunas aplicaciones móviles que tratan de favorecer y facilitar el acceso a información muy concreta.

Podemos destacar en este ámbito la aplicación **EBAU UVA**, que ofrece la consulta de las calificaciones de las pruebas de acceso a la universidad. Con un sencillo registro notifican a los alumnos cuando los resultados finales se encuentren disponibles.

En segundo lugar, resulta importante mencionar a la aplicación **ACADEMIC MOBILE UVA**, que ofrece la consulta mediante el móvil y de forma muy personalizada a una serie de servicios que resultan de gran utilidad en tu día a día como alumno. Entre ellos, acceder a calificaciones en el mismo momento de publicación, información relacionada con los créditos y su reconocimiento, fecha y lugar de las revisiones de los exámenes y también ofrece filtros muy personalizados.

Por último, destacar la aplicación **UVA APP U. Valladolid**, que consiste en la aplicación oficial de la Universidad de Valladolid para mantener a los alumnos y a todos los participantes siempre conectados. En ella podemos encontrar información pública, oferta educativa, consejos ubicación y noticias.

Su funcionamiento es sencillo, disponemos de un perfil privado con datos personales, datos de matrícula, calificaciones y asignaturas. También nos ofrece un calendario universitario actualizado con la opción de activar las notificaciones y así poder

ser alertados de eventos importantes, favoreciendo al alumno a la hora de recordarlos con facilidad.

Además de estas aplicaciones es interesante conocer que desde que el alumno ingresa en la universidad dispone de un correo uva personal en (**webmail.alumnos.uva.es**), con un usuario y una clave para garantizar la conexión con el mismo. Es posible y muy común redireccionar esta dirección de correo a otro email más personal que reciba una consulta mayor de forma habitual.

Junto con estos aspectos concretos de la Universidad de Valladolid, también existe una aplicación que podría relacionarse estrechamente con el final del trayecto universitario y aunque no es estrictamente un servicio de la Universidad de Valladolid resulta de gran ayuda para cualquier tipo de estudiante, como consecuencia de su variedad en cuanto a utilidad y servicio. Es el caso de **LinkedIn** (López, 2019), una red de negocios y noticias que nos acompaña en nuestro desarrollo profesional.

Esta herramienta constituye algo más que un sencillo curriculum vitae en internet, es la mayor red social con carácter profesional existente en el mundo ya que cuenta con 150 millones de usuarios.

Te permite mantenerte al día de noticias relacionadas con el sector que despierta tu interés y con tus contactos, ofrece la opción de búsqueda de empleo y al mismo tiempo el usuario es notificado de posibles ofertas adecuadas para el.

Cuando el usuario desea realizar una búsqueda tiene a su disposición una serie de filtros para agudizar los resultados y obtener directamente ofertas de empleo de una empresa concreta, en un periodo determinado o con un nivel de experiencia.

También es posible acceder rápidamente a demandantes de alumnos en prácticas, lo cual es de gran ayuda para el estudiante.

LinkedIn por lo tanto utiliza un enfoque orientado en mayor medida a las relaciones laborales y comerciales que a las relaciones personales, es por eso que con sencillos pasos podemos encontrarnos con una gran cantidad de empresas y contactos profesionales que buscan afianzar su negocio y utilizar las nuevas tecnologías de la información para promocionarse.

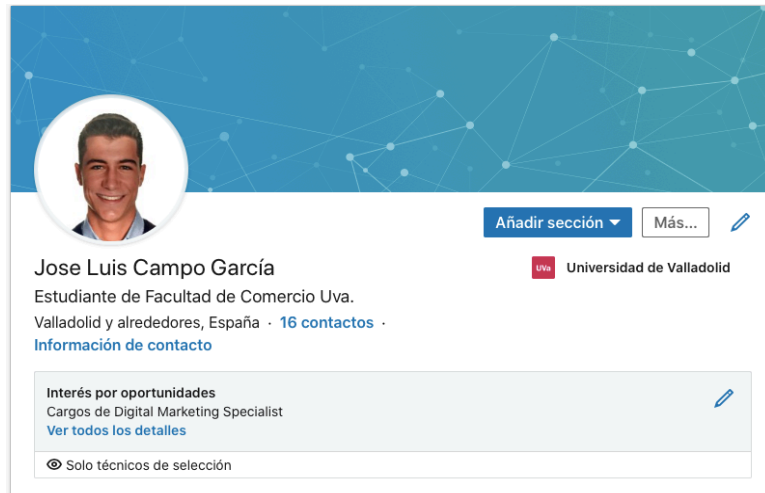


Ilustración 4: Perfil personal en la red social LinkedIn. Fuente: (LinkedIn, 2020)

5.2. OTRAS APLICACIONES.

Para el desempeño académico y la realización de ciertas tareas, en el mundo de la telefonía móvil y sobre todo en el de las aplicaciones móviles tenemos a nuestro alcance una gran multitud de estos programas (Mora, 2020).

La descarga y posterior empleo de estos servicios afecta sobre el rendimiento de los alumnos y ofrece utilidades muy diversas, como pueden ser: Aplicaciones para adquirir nuevos conocimientos, para tomar notas y redactar apuntes, para administrar tu tiempo, para almacenar contenido y para aprender nuevos idiomas.

Aplicaciones para adquirir nuevos conocimientos:

Este tipo de aplicaciones son de gran utilidad para la búsqueda de nueva información, por lo general ofrecen resultados de forma rápida y un acceso sencillo.

1. **Coursera:** es un programa de carácter educativo en el que podemos encontrar información sobre diversos temas, esta aplicación nos ofrece cursos de carácter gratuito y de forma online.
2. **Feedly:** nos permite archivar contenido que despertan nuestro interés por lo que muestra un carácter personal y es capaz de almacenar páginas y mantenernos actualizados de las novedades más recientes.
3. **Khan Academy:** es una aplicación que se basa sobre todo en la oferta de vídeos en los cuales hay un objetivo común, tutorizar ciertos temas y

enseñar visualmente gracias un proceso secuencial y asequible para el usuario.

4. **Audible:** es una herramienta muy específica destinada a aquellos que no encuentren el gusto a la lectura ya que ofrece la posibilidad de escuchar libros de forma auditiva en el momento que desees.
5. **WolframAlpha:** este programa nos permite la búsqueda de una gran variedad de información, está pensada para estudiantes principalmente de ciencias puesto que en ella podemos encontrar contenido gráfico, material, y conocimientos útiles y que benefician el desarrollo académico.

Aplicaciones para tomar notas y redactar apuntes:

El objetivo general de este tipo de aplicaciones es proporcionar un método que consiga agilizar la realización de algunas tareas y la organización del contenido que el usuario desee.

1. **Squid:** esta aplicación resulta de gran utilidad a la hora de firmar algún documento, rellenar encuestas u otros archivos, de esta forma nos ahorramos imprimir en papel y posteriormente utilizar el escáner. Con Squid podemos tomar anotaciones desde nuestro teléfono móvil mediante nuestros dedos y a través teclado.
2. **Evernote:** principalmente ofrece al usuario una manera fácil de priorizar ideas, trabajos y proyectos. Ofrece una serie de plantillas para tomar mejores notas y permite el escaneo de documentos.
3. **Simplemind:** está orientada a la creación de mapas esquemáticos que nos pueden ayudar a organizar nuestros trabajos y proyectos. Son de gran utilidad para la organización de ideas y aclaración de conceptos relevantes, podríamos decir que conviene utilizarla de forma previa a la realización de una tarea.
4. **Noteshelf:** el nombre de esta aplicación en inglés hace referencia a su propia utilidad, la cual sería la anotación por cuenta propia. En ella podemos dibujar escribir y esquematizar tan solo con un mecanismo intuitivo y simple.
5. **Paper:** consiste en una herramienta muy similar a la anterior, su utilización es sencilla y con ella podemos bocetar, apuntar y dibujar lo que necesitemos.

6. **Office Lens, Microsoft:** es una herramienta que permite transformar un papel mediante la cámara en un documento Word como archivo PDF o el formato deseado.

Aplicaciones para administrar tu tiempo:

Esta clasificación está constituida por aquellos programas que tratan de ejercer un control sobre nuestro tiempo. La finalidad de estas aplicaciones está enfocada a aportar beneficio en la organización y aclaración temporal del propio consumidor.

1. **My Study Life:** con esta herramienta podemos llevar a cabo la organización de nuestro calendario para conocer el tiempo disponible que puede ser dedicado al estudio. Podemos también fijar trabajos que tenemos pendientes y exámenes próximos.
2. **Todoist:** nos ayuda sobre todo a la creación con claridad de listados con objetivos propios y nos permite compartir con facilidad esta información con gente cercana.
3. **Sleep Cycle Alarm Clock:** como su propio nombre indica en inglés, es una muy buena opción para cuando existen problemas de conciliación del sueño, nos muestra cuánto tiempo sería lo ideal que descansáramos, así como la hora de acostarse y despertarse, tratando de ofrecer un resultado óptimo.
4. **Wunderlist:** programa que permite de manera visual y con un carácter intuitivo la planificación de eventos, organización de actividades, registro de horarios, etc.

Aplicaciones de almacenamiento de contenido:

Hoy en día mediante diferentes dispositivos intercambiamos documentos archivos multimedia y otros datos de manera frecuente, es por ello que necesitamos de este tipo de aplicaciones para el archivo del contenido que más nos interese.

1. **Google Drive:** herramienta de la mano de Google que ofrece 15 GB de almacenamiento junto con Gmail y Google fotos para guardar contenido multimedia, archivos y poderlos compartir a otros usuarios. Posibilita la creación de carpetas y subcarpetas para que el usuario pueda organizar y al mismo tiempo acceder fácilmente a sus archivos
2. **Dropbox:** es una herramienta muy conocida entre las aplicaciones móviles de almacenamiento y con ella puedes subir a tu cuenta cualquier tipo de

documento o archivo. En esta aplicación puedes generar copias de seguridad y sincronizar tus documentos con otros dispositivos móviles.

Aplicaciones especializadas en el aprendizaje de idiomas:

Los idiomas cada vez cobran más importancia y la tecnología móvil también ha pensado a través de este tipo de aplicaciones en cómo contribuir a su estudio y aprendizaje.

1. **Babel y Duolingo**: son dos de las aplicaciones más conocidas a la hora de aprender una lengua, presentan grandes similitudes y utilizan un enfoque lúdico y un sistema diseñado para los teléfonos móviles pensado para la comodidad del aprendizaje.
2. **Google translate**: es también muy popular, na característica que hace especial esta aplicación es que mediante la cámara de los teléfonos móviles permite capturar texto y traducirlo en cuestión de segundos. Podemos encontrar en ella 103 idiomas y además una vez traducido el texto que necesitamos podemos escucharlo gracias a la opción de audio que ofrece.
3. **Diccionario RAE**: consiste en la aplicación oficial de la Real Academia Española y puede ser muy útil en diversas situaciones. Puede ser empleada tanto a nivel universitario como en otros ámbitos de nuestra vida, a través de un mecanismo sencillo y un buscador accedemos a la definición que requiramos en ese momento.

Las aplicaciones anteriormente mencionadas en este punto, son tan solo un número muy pequeño de todas las existentes, pero como podemos comprobar a día de hoy hay una gran variedad en diferentes campos.

Muchas de estas aplicaciones nos aportan funciones muy similares y esto se debe a que como ya sabemos la competencia en este sector tecnológico es muy alta.

De esta forma adquiere gran importancia que los proveedores de estos servicios, como beneficiarios económicos de negocio se esfuercen por luchar en el perfeccionamiento de ciertos detalles.

La accesibilidad y la rapidez de funcionamiento de una aplicación es primordial, o lo que sería lo mismo su complejidad a la hora de utilizarla. También cobra gran relevancia el tiempo que tarda en cargar la propia aplicación cuando un cliente usuario desea abrirla por primera vez y otros aspectos como los colores utilizados, la estructura empleada en

pantalla, la resolución y nitidez gráfica constituyen factores que pueden transmitir al consumidor mayor seguridad y confianza con el servicio que está utilizando.

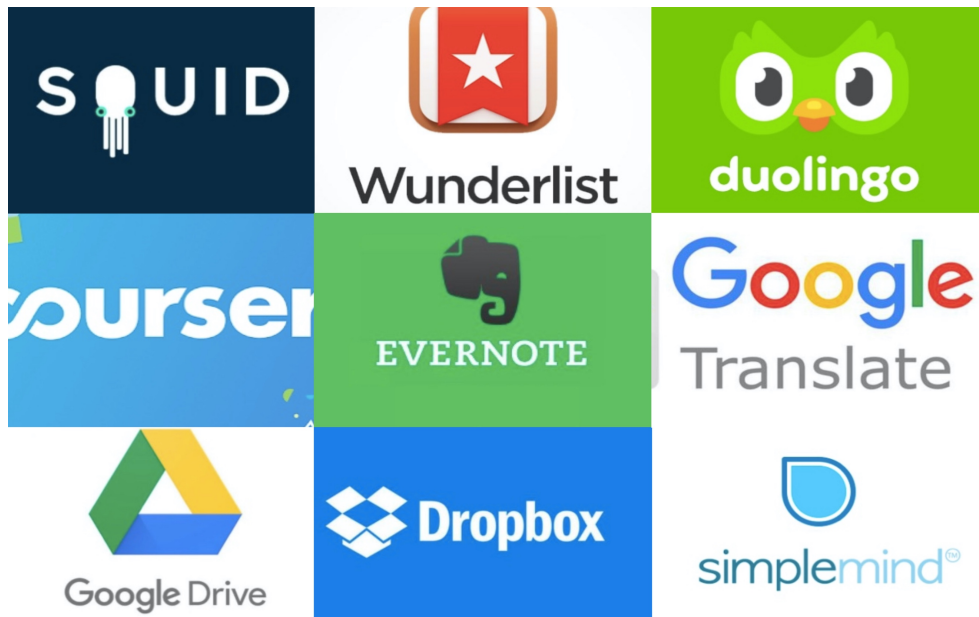


Ilustración 6: Aplicaciones útiles para el desempeño académico. Fuente: Elaboración propia

5.3. ENCUESTA SOBRE EMPLEO DEL TELÉFONO Y APLICACIONES MÓVILES A ESTUDIANTES DE LA UVA.

A lo largo de todo este trabajo de investigación hemos ido tratando diversos temas íntimamente relacionados con la telefonía móvil, como su historia, sus funciones, tipología y repercusiones. Además, las aplicaciones móviles que complementan dichos dispositivos también han recibido un gran protagonismo.

Habiendo analizado dichos aspectos, nos encontramos con un desconocimiento a cerca de su influencia en los estudiantes de la Universidad de Valladolid. La tecnología desde su aparición se ha desarrollado a gran velocidad, ofreciendo el mercado un amplio abanico de posibilidades y es por eso que en muchas ocasiones podemos apreciar cierta ignorancia hacia algunas utilidades.

Mediante la encuesta realizada y gracias a un sistema de preguntas de respuesta corta, sencilla y concreta trato sobretodo de analizar los conocimientos en esta materia y el uso realizado de los teléfonos y de las aplicaciones móviles. El **resultado** es información actualizada y datos verídicos muy concretos a nivel académico y social.

Entre ellos podemos destacar:

- El tiempo que cada individuo dedica a su teléfono móvil y como considera que afecta a su rendimiento académico.
- La utilidad de estas herramientas a la hora de estudiar, realizar tareas o trabajos.
- La forma en que los estudiantes disponen de su teléfono móvil durante su tiempo de estudio.
- El sistema operativo más predominante entre los teléfonos móviles de los alumnos de la universidad.
- El empleo por parte de los estudiantes del teléfono móvil para consultar información o realizar trámites estrechamente relacionados con la universidad.
- Las aplicaciones móviles que más importancia cobran en el día a día de los universitarios.
- Las aplicaciones móviles que conocen y cuáles de ellas disponen instaladas.

- Al mismo tiempo, abarco el desconocimiento por parte de los estudiantes de aquellas aplicaciones que están creadas y enfocadas exclusivamente para ellos.
- Los aspectos que ellos contemplan como beneficiosos de estos teléfonos móviles y aquellos que no lo son tanto.

El estudio realizado tiene un carácter aleatorio y se ha llevado a cabo en el mes de marzo de 2020 mediante la herramienta de “Formularios” de Google con las siguientes catorce **preguntas**.

Contenido de la encuesta

P1. Selecciona tu género:

- Masculino
- Femenino
- Otro

P2. Indica el rango de edad al que perteneces:

- Entre 18 y 20 años.
- Entre 21 y 23 años
- Más de 25 años.

P3. ¿Dispones de un teléfono inteligente o "smartphone"?

- Sí.
- No.

P4. Señala que sistema operativo utiliza tu móvil.

- Android.
- iOS.
- Otro.

P5. ¿Cuántas horas al día dedicadas a tu teléfono móvil?

- Dos horas o menos.
- Entre dos y cinco horas.
- Entre cinco y siete horas.
- Más de 7 horas.

P6. ¿En tu tiempo de estudio o durante la realización de tareas académicas tienes a mano tu móvil?

- Siempre.
- Nunca, así evito distracciones.
- Solo en algunas ocasiones estudio sin el móvil cerca.

P7. ¿Consideras que el uso realizado de tu dispositivo móvil perjudica tu rendimiento académico?

- Si.
- No.

P8. ¿Utilizas el móvil para consultar información o realizar algunos aspectos relacionados con tu universidad?

- Si.
- No

P9. Señala cuál de las siguientes aplicaciones CONOCES.

- Facebook
- Instagram
- Tiktok
- Evernote
- Dropbox
- Simplemind
- Academic mobile Uva. Sigma
- Uva App U.Valladolid
- WhatsApp
- Wolframalpha
- Coursera
- Jobtoday
- Pizarra Uva
- LinkedIn
- Spotify

P10. Ahora señala cuál de las siguientes aplicaciones tienes INSTALADAS en tu móvil.

- Facebook
- Instagram
- Tiktok
- Evernote
- Dropbox
- Simplemind
- Academic mobile Uva. Sigma
- Uva App U.Valladolid
- WhatsApp
- Wolframalpha

- Coursera
- Jobtoday
- Pizarra Uva
- LinkedIn
- Spotify

P11. De las anteriores 14 aplicaciones menciona en orden a que dos de ellas dedicas más tiempo.

P12. ¿Cuántas aplicaciones de pago tienes instaladas?

- Ninguna
- Una
- Más de una

P13. Menciona una ventaja que consideres que estos dispositivos ofrecen a los estudiantes.

P14. Menciona una desventaja de estos dispositivos para los estudiantes.

5.3.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS.

Para comenzar con el análisis debemos contemplar el perfil de cada uno de los participantes que han sido encuestados al azar. El cuestionario ha sido respondido por **150 personas** y de ellas el 70,9% son mujeres y el 28,4% hombres. El rango de edad predominante corresponde con un 68,9 % a individuos de edad entre 21 y 23 años. El 20,9 % se encuentran en el rango de edad entre 18 y 20 años y por último el 10,2 % restante pertenece a aquellos que superan los 23 años de edad.

Todos los participantes de este cuestionario en la pregunta tres han respondido que disponen a día de hoy de un teléfono inteligente o smartphone, es decir que el 100 % de la muestra seleccionó la respuesta "Sí".

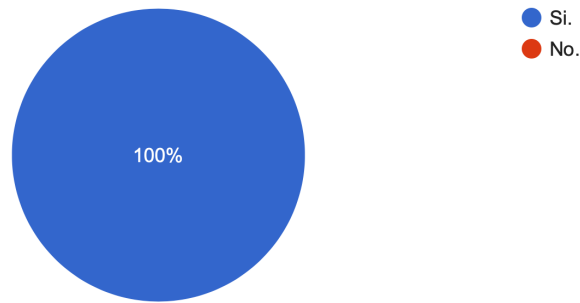


Gráfico P3: "¿Dispones de un teléfono inteligente o "smartphone"?" Fuente: Elaboración propia.

INTERPRETACIÓN: este resultado no es de extrañar si tenemos en cuenta que llevamos conviviendo con los teléfonos inteligentes en el mercado más de diez años y además el desarrollo tecnológico en ningún momento a perdido interés en la sociedad, si no todo lo contrario.

En cuanto al sistema operativo con el que trabajan estos teléfonos móviles sabemos que el 52,4 % utiliza el sistema Android, el 46,3 % emplea el sistema iOS de Apple.

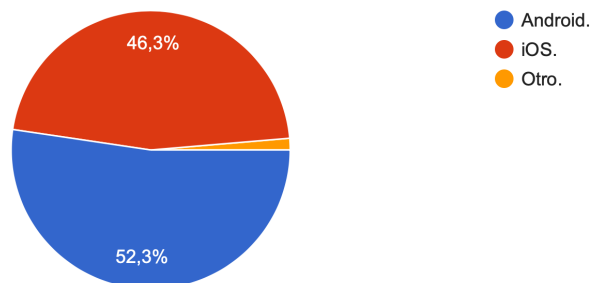


Gráfico P4: "Señala que sistema operativo utiliza tu móvil". Fuente: Elaboración propia.

INTERPRETACIÓN: sin olvidar que el sistema Android es adoptado por más de una sola marca y que iOS es exclusivo de la marca Apple, podemos ver como la situación entre ambas opciones resulta muy competitiva en el mercado, además tan solo un 1,3 % emplea otro sistema operativo diferente a los dos anteriores.

A la pregunta que hace referencia a las horas dedicadas a nuestro teléfono móvil (P5) solo el 6,7 % de los estudiantes han respondido que utilizan su teléfono móvil dos horas o menos al día, el 47 % utiliza el teléfono móvil entre las dos y las cinco horas diarias.

Corresponde a la franja de entre cinco y siete horas diarias de utilización del teléfono móvil el 30,9 % de los encuestados y por último el 15,4 % han respondido que dedican más de siete horas diarias a su dispositivo.

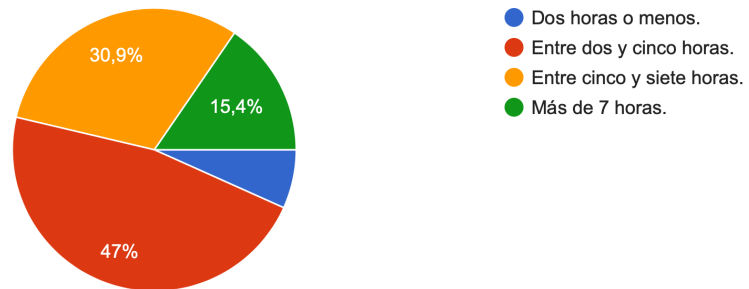


Gráfico P5: “¿Cuántas horas al día dedicadas a tu teléfono móvil?”.
Fuente: Elaboración propia.

INTERPRETACIÓN: por lo tanto, en mayor o menor medida es cierto que los teléfonos móviles son considerados como necesarios en el día a día de los encuestados dedicándoles un tiempo notable.

Mediante la pregunta 6 del cuestionario realizado, hemos constatado que durante la realización de las tareas académicas el 47 % de los estudiantes encuestados solo en alguna ocasión estudian sin teléfono móvil a mano, sin embargo, el 42,3 % ha respondido que siempre dispone de teléfono móvil cerca y solo el 10,7 % ha afirmado que nunca trabaja de tal forma para evitar distracciones.

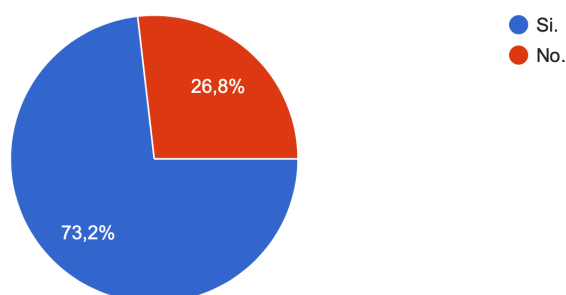


Gráfico P6: “¿En tu tiempo de estudio o durante la realización de tareas académicas tienes a mano tu móvil??”. Fuente: elaboración propia.

INTERPRETACIÓN: Podemos concluir por lo tanto que es una minoría la que es capaz de prescindir del móvil durante su tiempo de estudio.

De los 150 estudiantes universitarios el 73,2 % considera que el uso que realiza de su propio teléfono móvil sí que perjudica su rendimiento académico y corresponde al 26,8 % el porcentaje de aquellos que consideran que el uso realizado no repercute en sus resultados. Datos obtenidos mediante la pregunta siete.

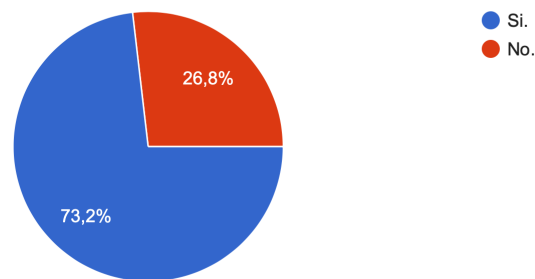


Gráfico P7: “¿Consideras que el uso realizado de tu dispositivo móvil perjudica tu rendimiento académico?”. Fuente: elaboración propia.

INTERPRETACIÓN: si relacionamos estas dos últimas preguntas, se constata algo que si bien es predecible queda claramente constatado; aunque la mayoría de los estudiantes consideran que el teléfono móvil es perjudicial para sus estudios académicos siempre (o en muchas ocasiones) disponen de su teléfono móvil a mano cuando están estudiando o durante el tiempo dedicado a realizar tareas académicas.

Esto se debe a que utilizamos esta herramienta a lo largo de todo nuestro día para comunicarnos con quienes lo necesitamos y deseamos hacerlo, por lo tanto, resulta complicado prescindir del teléfono móvil en determinados momentos. Podríamos decir que sin darnos cuenta nos acostumbramos a estar acompañados por este producto.

Con la pregunta 8 conocemos que la mayor parte de los estudiantes emplean el teléfono móvil para consultar información y realizar aspectos relacionados con la universidad, y en cambio son pocos los que no lo utilizan de tal forma, 93,9 % y 6,1 % respectivamente.

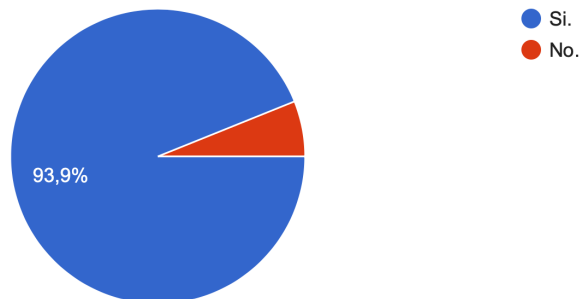


Gráfico P8: “¿Utilizas el móvil para consultar información o realizar algunos aspectos relacionados con tu universidad?”. Fuente: Elaboración

INTERPRETACIÓN: esto implica que los teléfonos móviles además de ofrecer una grande variedad de funciones al consumidor también constituyen una herramienta esencial para todo estudiante como fuente de información y vínculo con la propia universidad.

La segunda parte del cuestionario realizado está enfocada mayormente en las aplicaciones móviles.

Se decidió generar un listado compuesto por un conjunto de aplicaciones en el que poder encontrar dos aspectos respecto a la utilidad de la aplicación, es decir, se plantearon 15 aplicaciones entre las cuales podemos observar redes sociales y ocio por un lado y por otro, aplicaciones orientadas hacia el mundo académico y laboral.

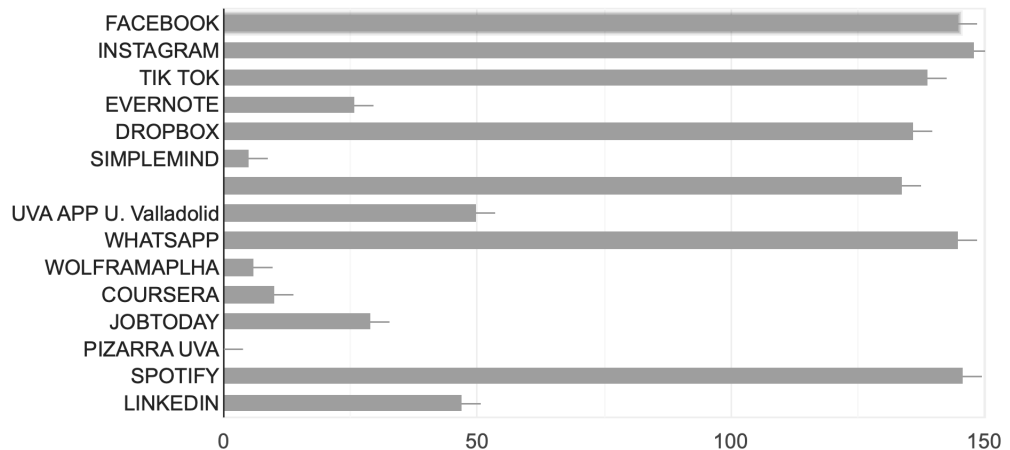
El primer grupo, el **social**, está compuesto por **Facebook**, **Instagram**, **TikTok**, **WhatsApp** y **Spotify**. Sin duda existen una gran cantidad de este tipo de aplicaciones y podría mencionar muchas más, pero decidí seleccionar estas porque considero que son de actualidad y la idea ya no es tanto averiguar el análisis y conocimiento de cada aplicación en concreto, sino también poder comparar el interés que los estudiantes prestan a un aspecto y a otro (social y académico).

De esta forma se opta por realizar sobre el mismo listado dos preguntas muy parecidas en cuanto a contenido pero diferentes a la hora de aportarme resultados, es decir

una estaba orientada a conocer el caso de conocimiento de las aplicaciones y otra me permitiría conocer cuál de ellas se encuentran instaladas en los teléfonos móviles de los estudiantes.

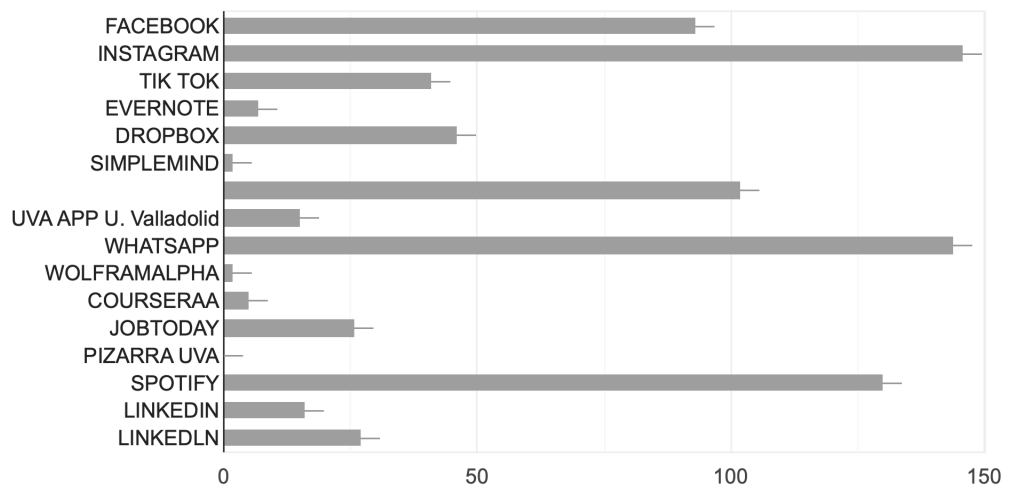
9. Señala cual de las siguientes aplicaciones CONOCES.

148 respuestas



10. Ahora señala cual de las siguientes aplicaciones tienes INSTALADAS en tu móvil.

148 respuestas



Gráficos de barras P9 y P10. Fuente: elaboración propia.

Observando las respuestas, en el primer grupo que abarca el aspecto social, todas las aplicaciones son fuertemente conocidas por los encuestados, puesto que **Instagram** es conocido por el 100 % de los participantes, **Facebook** por el 98 %, **TikTok** por el 93,9 %, **WhatsApp** por el 98% y **Spotify** por el 98,6 %.

A mayores, sobre estas mismas aplicaciones sabemos que, en los teléfonos móviles de los participantes de este cuestionario, la red social **Facebook** está instalada en el 62,8 % de los sistemas, **Instagram** que presentaba el porcentaje más elevado en cuanto a conocimiento también lo hace con el de instalación con un 98,6 %, **TikTok** se encuentra instalado en el 27,7 % de los dispositivos de los encuestados, **WhatsApp** en el 97,3 % y por último **Spotify** con un 87,8 % de instalación.

El segundo grupo que incluye las aplicaciones vinculadas al ámbito académico está compuesto por **Evernote**, **Dropbox**, **Simplemind**, **Wolframalpha**, **Coursera**, **JobToday** y **LinkedIn**. También se compone por otras aplicaciones concretas de la Universidad de Valladolid como son **SIGMA**, **Uva App U. Valladolid** y **Pizarra Uva**.

De entre todas ellas **Pizarra Uva**, de la que ya hemos hablado anteriormente ha resultado ser la más desconocida a día de hoy por el alumnado de la universidad, puesto que ninguno de los participantes en este cuestionario le han seleccionado como conocida.

INTERPRETACIÓN: aunque **Pizarra Uva** se lanzó en el año 2012 con altas expectativas y futuras ideas de desarrollo su éxito no ha logrado llegar a nuestros días.

Después de **Pizarra Uva**, las aplicaciones menos conocidas de menor a mayor son **Simplemind** con un 3,4 %, **Wolframalpha** con un 4,1 %, **Coursera** con un 6,8 %, **Evernote** con un 17,6%, **JobToday** con un 19,6 %, **LinkedIn** con un 31,8 % y **Uva App U. Valladolid** con un 33,8 %.

INTERPRETACIÓN: en general vemos como en este grupo de aplicaciones los porcentajes de conocimiento son significativamente inferiores que en el primer grupo mencionado.

En cambio, contemplamos como en el mismo ámbito las aplicaciones **Academic Mobile Uva (SIGMA)** y **Dropbox** han alcanzado los porcentajes más elevados, 90,5 % y 91,9 % respectivamente:

INTERPRETACIÓN: de estos resultados obtenidos, deducimos que la primera alcanza un porcentaje alto ya que constituye una de los métodos de acceder a las calificaciones y notas académicas finales del alumno en cada cuatrimestre, por lo que adquiere un carácter indispensable y de gran interés. La segunda, aunque es una aplicación que aporta utilidad a la hora de trabajar, también puede ser una aplicación muy utilizada de forma social porque permite el almacenamiento de contenido multimedia y al mismo tiempo ofrece la posibilidad de compartirlo con amigos y conocidos.

De estas mismas aplicaciones conocemos como es lógico el porcentaje más bajo en cuanto a la instalación de la aplicación lo ha recibido **Pizarra Uva** por su nulo conocimiento, 0%.

A continuación, la aplicación menos instalada en los teléfonos móviles de los encuestados ha sido **Simplemind** con 1,4 % que empata en porcentaje con **Wolframalpha**. Después prestando atención a los porcentajes, situaríamos a **Coursera** con un 3,4% junto con **Evernote**, aplicación de anotaciones que se encuentra instalada en un 4,7 % de los teléfonos móviles y le sigue con un 10,1% **Uva App U. Valladolid**.

Es curioso como **Dropbox** que ha sido una de las aplicaciones más conocidas en las respuestas del cuestionario, también ha resultado ser una de las menos instaladas con un 31,1 %.

INTERPRETACIÓN: quizás esto sucede porque en el mercado actual existen otras aplicaciones muy reconocidas que ofrecen un servicio similar. Incluso de la mano de Apple existe la denominada nube de iCloud de almacenamiento de archivos, que permite llevar a cabo el sistema de copia de seguridad de la misma marca.

El porcentaje de instalación de la aplicación de ofertas de trabajo **JobToday** coincide aproximadamente con el de su conocimiento y corresponde a un 17,6 %, lo cual constituye un porcentaje bastante reducido.

INTERPRETACIÓN: esto puede estar relacionado con la existencia de otras muchas formas de publicación de ofertas de trabajo y de acceso a las mismas como demandante de empleo, también otras aplicaciones que ofrecen un servicio prácticamente idéntico e incluso en la conocida página web de mil anuncios (www.milanuncios.com) podemos encontrar tanto a oferentes como a quienes desean encontrar un trabajo.

Además, aunque muchos estudiantes trabajan al mismo tiempo que estudian, el acceso a los puestos de trabajo sin experiencia que no requieren formación previa en muchos casos enfocados a alumnos estudiantes resulta bastante accesible contactando por correo electrónico o acudiendo al propio establecimiento.

LinkedIn se encuentra instalada en el 29 % de los teléfonos móviles, porcentaje también muy similar al anterior porcentaje de conocimiento. Desde mi punto de vista estos valores son bajos relacionándonos con la importancia de esta red social, ya que pone a nuestra disposición una red de contactos clara y al mismo tiempo fiable.

Para iniciarnos en el mundo profesional considero que en una gran parte de los grados universitarios podría ser una aplicación de gran ayuda.

En mi caso conocí esta red social de carácter profesional a través de la propia facultad, se me enseñó a registrarme como usuario de LinkedIn y a mejorar mi perfil. Además, conozco mediante cuatro amigos cercanos que estudian en la Universidad de Valladolid grados diferentes y que son de confianza que esto no se realiza en todos los centros y en mi opinión sería adecuado hacerlo así.

Una vez que sabemos lo conocidas o desconocidas que son las 15 aplicaciones móviles propuestas y su porcentaje de instalación en los teléfonos de los estudiantes, mediante la pregunta “De las anteriores 14 aplicaciones menciona en orden a que dos de ellas dedicas más tiempo” obtenemos las dos aplicaciones que más tiempo son utilizadas en un día por cada encuestado.

De este modo concluimos que en orden de mayor a menor las aplicaciones que reciben cada día un mayor tiempo de uso son **Instagram, WhatsApp, Spotify y Facebook.**

INTERPRETACIÓN: estas cuatro aplicaciones pertenecen al aspecto social, lo cual encaja a la perfección ya que como hemos comentado previamente en este trabajo de investigación el uso social de los teléfonos móviles es el predominante en la actualidad.

Estos resultados a mi personalmente como estudiante no me han sorprendido porque conozco esta realidad que estamos contemplando y analizando a cerca de los teléfonos móviles y su utilización.

Gracias a la pregunta “¿Cuántas aplicaciones de pago tienes instaladas?” he tratado de conocer un dato que despierta mi curiosidad y que no deja de ser un condicionante ya no solo para los estudiantes de la Universidad de Valladolid, sino para cualquier tipo de consumidor potencial que en este campo desee realizar la adquisición o instalación de una aplicación móvil. El precio del dinero esta muy presente en nuestra vida cotidiana, tanto es así que desde el momento que aceptamos su pago supone un coste para que el adquirente pueda comenzar a disfrutar de un producto o servicio.

De tal forma que para este caso concreto los resultados nos informan que un 61,6 % de los encuestados no dispone de ninguna aplicación instalada en el sistema por la cual hayan tenido que pagar un precio, un 21,9 % han contestado que disponen de una sola aplicación de pago y el porcentaje restante corresponde con un 16,4 % de aquellos estudiantes (24) que disponen de más de una aplicación móvil de pago.

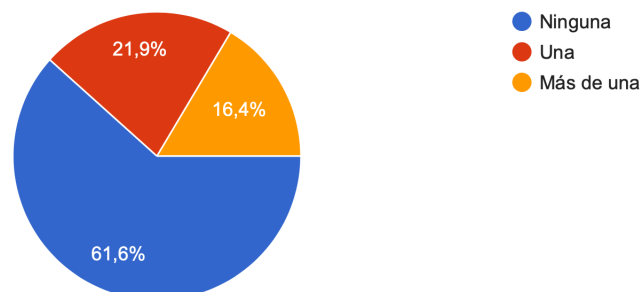


Gráfico P12: “¿Cuántas aplicaciones de pago tienes instaladas?”.
Fuente: Elaboración propia.

INTERPRETACIÓN: así podemos concretar que la descarga de aplicaciones de pago entre los estudiantes es baja, esto mantiene una relación directa con los dos sistemas operativos más populares de los smartphones, ya que en ellos podemos encontrar una gran mayoría de aplicaciones gratuitas, aunque esto suponga asumir en ocasiones anuncios o posibles servicios no accesibles que requieran realizar compras dentro de la aplicación.

En el caso de iOS (Apple Store, 2020) existen 1,84 millones de aplicaciones y el 84 % de ellas son gratuitas, en cambio en el sistema operativo Android (Clement, 2020) el porcentaje de aplicaciones gratuitas es aun mayor porque de 2,57 millones de aplicaciones existentes tan solo el 4,3% son de pago, es decir el 95,7% son aplicaciones gratuitas.

Por lo tanto, teniendo en cuenta que, disponiendo a nuestro alcance de toda esta oferta, sabiendo que muchas aplicaciones pueden ser utilizadas para un objetivo similar o incluso ser sustitutivas y que como es lógico ahorrarnos un coste nos beneficia, las aplicaciones de pago logran un éxito reducido en los participantes de este cuestionario que no supera el 38,3 % de los 150 encuestados.

Finalmente, las dos últimas preguntas del cuestionario nos facilitan la obtención de información acerca de las consideraciones por parte de los estudiantes como posibles ventajas y desventajas de estos dispositivos.

Entre las **ventajas** obtenidas de las respuestas podemos concretar los siguientes aspectos:

1. Los teléfonos móviles constituyen una fuente rápida de información muy variada e ilimitada que permiten la sencilla búsqueda de conocimientos.
2. Hacen que sea posible la comunicación instantánea y son de gran utilidad para la realización de trabajos en grupo y adquisición de contactos.
3. Ofrecen acceso a Internet estés donde estés y en el aula cuando no dispones de ordenador son de gran ayuda.
4. La plataforma Spotify, esencialmente de reproducción de todo tipo de música puede a hacer más llevadero el tiempo de estudio y WhatsApp es muy útil para compartir ejercicios o apuntes con otros compañeros.

5. Los teléfonos móviles facilitan la comunicación con el profesorado, y la resolución de dudas que pueden surgir. Además, generan cercanía entre el resto de estudiantes.
6. Con nuestros teléfonos móviles podemos obtener información inmediata y de actualidad en cualquier momento y en cualquier lugar y compartirla de forma rápida.
7. Estos dispositivos nos aportan entre otros aspectos accesibilidad, inmediatez, socialización, comodidad y disponibilidad.
8. Permiten el acceso a recursos educativos gratuitos que complementan la formación de los estudiantes.

Las **desventajas** consideradas por los encuestados han sido:

1. Distracción innecesaria y pérdida de tiempo.
2. Dependencia del teléfono móvil y obsesión a raíz del uso excesivo por sentirnos enganchados a estos dispositivos.
3. Abuso del móvil durante el tiempo de ocio e incluso aparición de una adicción incontrolable.
4. Pérdida de concentración y dificultad para la gestión de tu tiempo.
5. En época de exámenes la necesidad de consultar el móvil de forma continua, ante posibles aclaraciones con compañeros. Además, la convivencia en un mismo dispositivo de aplicaciones de ocio y aplicaciones útiles para el rendimiento académico hace que durante el tiempo de trabajo podamos distraernos con facilidad.
6. Acceso a información falsa.
7. Creación de una actitud y un comportamiento antisocial que perjudique a los estudios junto con una posible abstracción de responsabilidades.
8. Fatiga ocular en cuanto a salud.
9. Disminución progresiva y a largo plazo de la autoestima desde un punto de vista psicológico.

Como hemos podido ver en la interpretación de los resultados de la encuesta podemos apreciar como los productos que están a la venta en el mercado pueden generar sobre los consumidores finales una notable influencia.

Los usuarios durante el periodo previo a la adquisición del producto desarrollan una serie de ideas y pensamientos sobre el mismo, y en el caso del teléfono móvil es considerado un producto a nivel general como básico y esencial. Nos parecería raro escuchar a alguien decir que en la actualidad no dispone de teléfono móvil.

De manera involuntaria llegamos a generar un cambio en nuestras conductas y hábitos que en algunas ocasiones pueden ser consideradas como adicción y por lo tanto el consumo del producto que nace por la necesidad de satisfacer una necesidad inicial acaba transformando por completo y alterando el comportamiento del consumidor. Esto sucede a pesar de conocer gran parte de las desventajas e inconvenientes que el producto genera, por lo que podríamos decir que es un suceso difícil de controlar por nuestra cuenta.

En el caso de los estudiantes hemos visto como son pocos los que pueden prescindir de teléfono móvil cuando requieren concentración para trabajar, esto puede deberse a diferentes causas de carácter sociológico ya que en cierto modo cuando no estamos físicamente con los demás el teléfono móvil es una herramienta que nos mantiene conectados y unidos gracias al desarrollo de tecnología y al progreso de aplicaciones móviles que ya hemos podido tratar previamente.

5.3.2. CONCLUSIONES Y PROPUESTA DE MEJORA.

Una vez analizados todas las respuestas de los estudiantes que han participado, podemos concluir diciendo que resulta evidente el beneficio que los teléfonos móviles como herramientas son capaces de aportar a nivel académico.

Entre estos aspectos positivos, destacamos la fácil conexión que generan con el profesorado y la posibilidad de disponer de una fuente de información muy accesible, que sin embargo también constituye una fuente de distracción para gran parte de los universitarios, generando un uso irresponsable y desencadenando consecuencias negativas tanto en la salud como en el ámbito social de cada individuo.

Con las respuestas obtenidas he percibido la conciencia que existe acerca de la capacidad real de distracción que generan los teléfonos móviles en las estudiantes, ha quedado claro que pueden suponer un problema cuando dificultan el hábito de estudio, pero en mi opinión este suceso puede ser controlado por el propio consumidor del producto.

Con esto quiero decir que desde mi punto de vista somos nosotros quienes permitimos también que esto ocurra y una parte de responsabilidad es nuestra, pero está

claro que si fuera tan fácil, la distracción de estos dispositivos no hubiera sido una respuesta tan común como desventaja en la última pregunta del cuestionario.

Desde la aparición de las tecnologías de la información y de la comunicación, los avances y descubrimientos que han ido naciendo en el mercado han sido capaces de alcanzar innovaciones en una gran multitud de ámbitos y aspectos.

Este desarrollo tecnológico nunca ha perdido de vista al consumidor, lo cuál es indispensable para cualquier tipo de negocio y el objetivo ha sido siempre beneficiar al destinatario del producto o servicio, favoreciendo la vida del mismo y en la medida de lo posible haciéndola más cómoda y sencilla.

De esta forma considero que, en el caso de la tecnología de los teléfonos móviles, igual que a día de hoy presentan algunas funciones para situaciones muy específicas podrían también contemplar este problema, ya que afecta a gran parte de su cartera de clientes.

Con esto mi **propuesta** sería: de la misma forma que los sistemas actuales ofrecen en nuestro móvil el modo avión para los viajes, a través del cual te desconectas completamente de la red telefónica, el modo noche que puedes activar en muchos dispositivos que se comercializan en el mercado actual y que es iniciado a partir de una determinada hora, regulando el brillo de la pantalla y otros ajustes para tratar de perjudicar lo menos posible la vista, la tecnología quizás podría evolucionar de tal forma que ofrezca al consumidor un “modo estudio” o “modo trabajo” aplicable a cualquier circunstancia que requiera un alto nivel de concentración.

Esto significa que el usuario podrá decidir en qué momento desea activar dicha innovación para ser el mismo el que decida evitar distraerse en el momento que él lo quiera. Es así como la tecnología estaría beneficiando y aportando nuevos avances optativos para el consumidor final una vez más.

Esta propuesta anularía totalmente la utilización y las notificaciones de una serie de aplicaciones, también anularía parcialmente otro conjunto de aplicaciones permitiendo el recibimiento de mensajes y alertas que pueden resultar de interés o favorecer al usuario en ese momento.

Obviamente mensajes de emergencia o urgencia serían admitidos y otras aplicaciones que muchas de ellas podrían ser las mencionadas en el punto 3.2.2 de este trabajo serían de uso opcional y libre.

La posibilidad de activar dicho modo dependería única y exclusivamente del consumidor y mientras esté esta activado podría resultar interesante que de una forma innovadora la red de contactos más cercana al usuario pudiera saber qué este mismo está conectado a este “modo” y por lo tanto trabajando o realizando algún aspecto para el que el considere que necesita estar concentrado.

Es una propuesta que realizó sin conocimientos tecnológicos, pero imaginando que es viable llevar esta idea a cabo, considero que la utilización de los teléfonos móviles a nivel académico mejoraría, junto con el propio rendimiento del trabajo y la eficacia de las aplicaciones móviles.

6. CONCLUSIONES FINALES.

Aunque el origen de los teléfonos móviles pudo ser muy concreto en su idea inicial, estos dispositivos rápidamente se transformaron en un producto social vinculado a la vida cotidiana de las personas.

En un primer momento constituyó un servicio exclusivo para quienes podían permitirse disfrutarlo, pero su evolución histórica ha facilitado una diversidad actual de estos productos que se adapta a la capacidad económica de un elevado porcentaje de la población mundial.

Han sido muchos los avances que se han ido solapando e incorporándose a estas herramientas, así como también han sido muchos los oferentes de estos bienes en el mercado digital y tecnológico. Con el paso del tiempo, el consumidor de la telefonía móvil se ha encontrado con mayores necesidades que surgen al mismo tiempo del propio desarrollo del producto.

En muchos aspectos la sociedad actual se manifiesta con un carácter inconformista, y esto sucede también en el sector de la telefonía donde los clientes son cada vez más exigentes con el resultado final del bien que desean adquirir. Lo cierto es que la tecnología móvil ha estado a la altura de todo este proceso repleto de constantes y grandes innovaciones.

Estos dispositivos no solo han conseguido satisfacer a los demandantes de este mercado, si no que en rasgos generales y gracias a la fuerte competencia y a sus promotores lo ha hecho de la mejor forma posible.

Hay características que han resultado ser invariables como puede ser la utilización de la tarjeta sim, pero hay otros aspectos que durante toda la evolución de los teléfonos móviles han sido modificados tratando de superar la tecnología existente y sin necesidad de innovar en una idea nueva o funcionalidad.

Una de las grandes aportaciones podríamos decir que se ha visto reflejada en el ámbito profesional, ya que estas herramientas ofrecen un acceso inmediato e innegable a multitud de contactos que una empresa o negocio puede necesitar. Lo que significa que cualquier empleado puede recurrir a documentación importante ya recibida en cualquier momento y también enviar el contenido que desee a sus distribuidores, socios, proveedores y otros trabajadores mediante pocos y muy sencillos pasos.

En lo que respecta a la población objeto de estudio (miembros de la comunidad universitaria de la UVa), hemos podido verificar que suponen un obvio elemento de distracción. Esto se debe entre otras cosas porque si quisiéramos podríamos utilizar las aplicaciones móviles disponibles para ayudarnos en la realización de muchas tareas de nuestro día a día, lo que hace que de una forma u otra estemos pendientes de nuestro teléfono y acudamos a él en varias ocasiones. Por lo que podemos concluir diciendo que las aplicaciones móviles han realizado una exitosa y consolidada penetración adaptada a nuestro estilo de vida.

Con esto quiero decir que el desarrollo tecnológico ha sido tal que podemos disponer de funcionalidades que se amoldan a cualquier acto cotidiano, lo que hace que resulte complicado separarnos de ellos en nuestro tiempo de estudio.

De la misma forma que las aplicaciones móviles son posteriores a estos dispositivos y que estas experimentaron un desarrollo algo más lento, a día de hoy constituyen un aspecto clave para estos productos. También la competencia entre los desarrolladores de las aplicaciones ha resultado ser muy elevada, de tal forma que los consumidores disponen de una oferta variada donde también pueden encontrar muchos de estos programas con grandes similitudes entre sí.

Por lo que deducimos que el mundo de la telefonía móvil, los smartphones y sus aplicaciones ha mostrado desde sus orígenes una fuerte competencia en el mercado.

Desde mi punto de vista dicha competencia continuará estando presente a nivel tecnológico, por lo que considero que aunque parecen muchos los cambios que ha experimentado este producto y servicio a lo largo de su extensa historia aún están por descubrir muchos avances que irán mejorando de cara a los consumidores finales como lo han venido haciendo hasta ahora. Por lo tanto y como ya hemos tratado en este trabajo el teléfono móvil es una herramienta personal en periodo continuo de innovación y desarrollo que difícilmente podrá convertirse en un bien obsoleto o ser sustituido por otro que no derive del mismo.

7. REFERENCIAS.

- **Apple Store (2020)**, APPLE.COM., recuperado de <https://apple.co/2VpW27D> en abril de 2020.
- **Critza (2016)**., “Clasificación de las aplicaciones móviles” recuperado de <https://bit.ly/2x8Sm14> en marzo de 2020.
- **Cardona, L. (2020)**, CYBERCLICK., “Tiktok: qué es y cómo funciona esta red social” recuperado de <https://bit.ly/2xOUHhw> en abril de 2020.
- **Clement (2020)**, STASISTA.COM., “Number of apps available in leading app stores” recuperado de <https://bit.ly/2RVIBvq> en abril de 2020.
- **Deloitte (2017)**, GLOBAL MOBILE CONSUMER SURVERY., “España consolida la digitalización con una clara predilección por el Smartphone” recuperado de <https://bit.ly/2WFIPhk> en mayo de 2020.
- **Deusto, F. (2014)**, EQUIPO DE TUTORES DEUSTO FORMACIÓN., “Los nuevos usos de las aplicaciones móviles” recuperado de <https://bit.ly/3dYXXrd> en marzo de 2020.
- **Escribano, D. (2018)**, SKYSCANNER NOTICIAS., “Esta es la historia de las aplicaciones móviles” recuperado de <https://bit.ly/3e6rT4S> en marzo de 2020.
- **El Economista (2015)**., “El clásico juego de la serpiente vuelve para plantar cara a Candy Crush” recuperado de <https://bit.ly/2Rg4iVq> en abril de 2020.
- **Estévez, R. (2014)**, ECOINTELIGENCIA.COM., “Obsolescencia programada: Tipos y formas.” Recuperado de <https://bit.ly/2SNeMfO> en mayo de 2020.

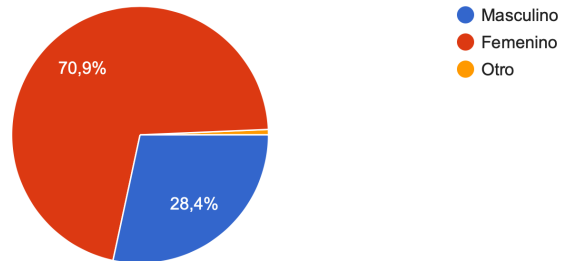
- **Fariñas, A. (2015)**, ANDRO4ALL., "Desde los 80 hasta 2015, así ha sido la impresionante evolución de los móviles" recuperado de <https://bit.ly/3bRJyLx> en marzo de 2020.
- **Flores, E. (2015)**, Contribuciones a las ciencias sociales., "La influencia del celular y redes sociales en la vida actual" recuperado de <https://bit.ly/2Wg8bvk> en abril de 2020.
- **Fortuna (2020)**, SENSO TOWER., "Las diez aplicaciones más descargadas del mundo" recuperado de <https://bit.ly/2UMUswz> en marzo de 2020.
- **García, L. (2013)**, PREZI., "El uso de los celulares y su impacto en la sociedad" recuperado de <https://bit.ly/2V9OIBe> en abril de 2020.
- **Hidalgo, M. (2015)**, PEDRIATIAINTEGRAL., "Las nuevas tecnologías de la información y comunicación" recuperado de <https://bit.ly/3b0T7ao> en abril de 2020.
- **Itos Consulting (2019)**., "¿Cómo será el futuro de las apps en las empresas?" recuperado de <https://bit.ly/34cEzm8> en marzo de 2020.
- **LinkedIn (2020)**, LINKEDIN., recuperado de <https://bit.ly/39ZTEZw> en abril de 2020.
- **López, B. (2016)**, CIUDADANO2.O., "Que es LinkedIn, para que sirve y como funciona" recuperado de <https://bit.ly/2xj0fkl> en abril de 2020.
- **Máxima, J. (2019)**, CARACTERÍSTICAS., "Historia del celular" recuperado de <https://bit.ly/2V22OPL> en marzo de 2020.
- **Mojica, J. (2015)**, PREZI., "Línea del tiempo de la evolución de los celulares" recuperado de <https://bit.ly/2RdHi9L> en marzo de 2020.
- **Mora, A. (2020)**, PCWORLD., "Las mejores apps para estudiantes del 2020" recuperado de <https://bit.ly/2Xn5Nox> en abril de 2020.

- **Murillo, A. (2017)**, OBSERVATORIO INNOVACIÓN EDUCATIVA., “Las apps móviles combaten el desaliento de los estudiantes de nuevo ingreso e impulsan su permanencia en la universidad” recuperado <https://bit.ly/3aJekGi> en abril de 2020.
- **Norte de Castilla (2008)**., “La uva implanta el Campus Virtual” recuperado de <https://bit.ly/39SdvtH> en abril de 2020.
- **Otero, C. (2018)**, AS., ”Los teléfonos móviles cumplen 45 años, así fue la primera llamada” recuperado de <https://bit.ly/2X8VxQQ> en marzo de 2020.
- **Pimienta, P. (2014)**, ZENVA ACADEMY., “Tipos de aplicaciones móviles y sus características” recuperado de <https://bit.ly/39GNEVv>, en marzo de 2020.
- **Paz (2014)**, BLOGUVAP., “Blog de la Biblioteca de la Universidad de Valladolid” recuperado de <https://bit.ly/2XHBk4L> en abril de 2020.
- **Ranchal, J. (2014)**, MUYCANAL., ”Inicios, evolución y futuro del teléfono móvil” recuperado de <https://bit.ly/2RfwR5v> en marzo de 2020.
- **Ros, F. (2009)**, COMPUTERWORLD., “El papel de las telecomunicaciones en el desarrollo de la Sociedad de la Información” recuperado de <https://bit.ly/3aTDp0s> en abril de 2020.
- **SANTALUCIA (2018)**., “Como afecta el teléfono móvil a nuestra salud” recuperado de <https://bit.ly/2Xliikv> en abril de 2020.

8. ANEXO: RESPUESTAS DEL CUESTIONARIO A 13/04/2020.

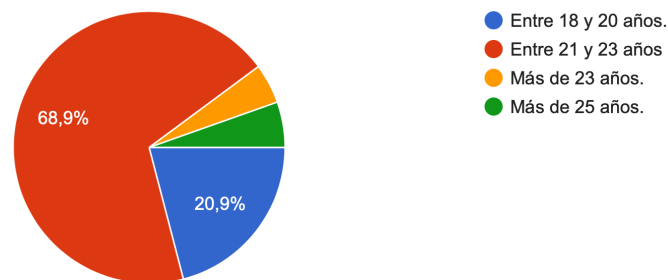
1. Selecciona tu género.

148 respuestas



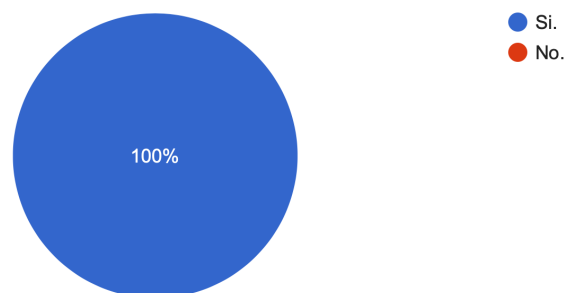
2. Indica el rango de edad al que perteneces:

148 respuestas



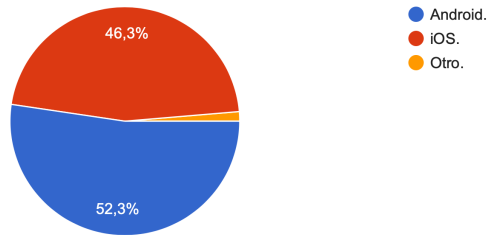
3. ¿Dispones de un teléfono inteligente o "smartphone"?

148 respuestas



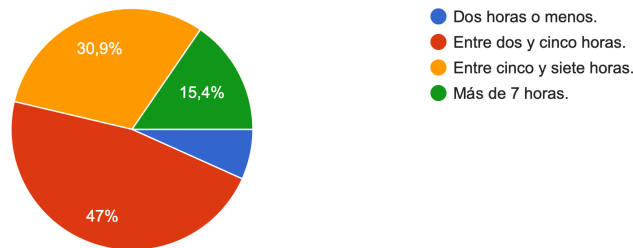
4. Señala que sistema operativo utilizas en tu móvil.

149 respuestas



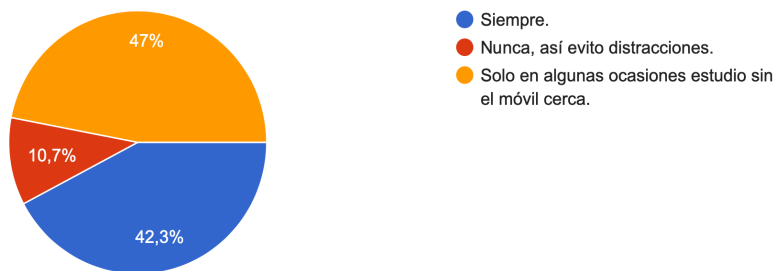
5. ¿Cuántas horas al día dedicas a tu teléfono móvil ?

149 respuestas



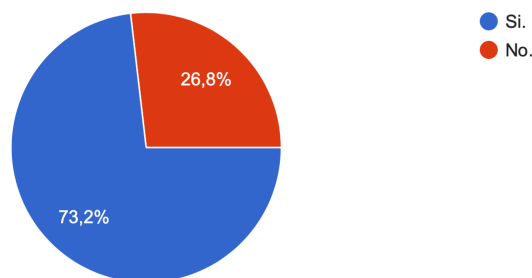
6. ¿En tu tiempo de estudio o durante la realización de tareas académicas tienes a mano tu móvil?

149 respuestas



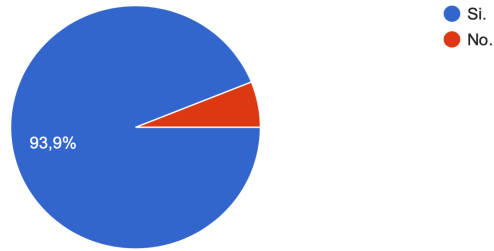
7. ¿Consideras que el uso realizado de tu teléfono móvil perjudica tu rendimiento académico?

149 respuestas



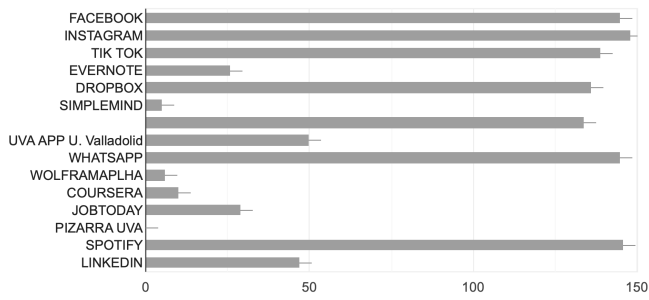
8. ¿Utilizas el móvil para consultar información o realizar algunos aspectos relacionados con tu universidad?

148 respuestas



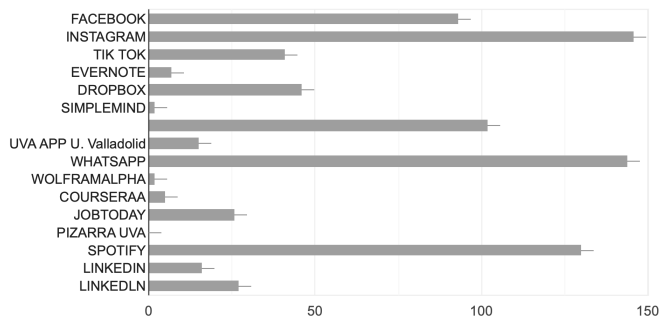
9. Señala cual de las siguientes aplicaciones CONOCES.

148 respuestas



10. Ahora señala cual de las siguientes aplicaciones tienes INSTALADAS en tu móvil.

148 respuestas



12. ¿Cuántas aplicaciones de pago tienes instaladas?

146 respuestas

