



UNIVERSIDAD DEL SURESTE

# HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

**NOMBRE DEL ALUMNO: LEONARDO DANIEL MORALES JONAPA**

**FECHA DE ENTREGA: 12/03/21**

**MATERIA: COMPUTACIÓN II**

**CARRERA: MEDICO VETERINARIO ZOOTECNISTA**

# INDICE



1.1-Los inicios

1.2-1970-1979: La eclosión de los videojuegos

1.3 -1980-1989: La década de los 8 bits

1.4-1990-1999: La revolución de las 3D

1.5-Desde el 2000: El comienzo del nuevo siglo

1.6- Videojuegos en la modernidad

1.7- La octava y actual generación de videojuegos

1.8-Gears of war

1.9-Halo

1.10-fifa

1.11-Conclusiones

# LOS INICIOS



Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones de este que se han ido estableciendo, pero se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. El juego era una versión computerizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina.



[VOLVER AL INDICE](#)



## 1970-1979: LA ECLOSION DE LOS VIDEOJUEGOS

Un hito importante en el inicio de los videojuegos tuvo lugar en 1971 cuando Nolan Bushnell comenzó a comercializar Computer Space, una versión de Space War, aunque otra versión recreativa de Space War como fue Galaxy War puede que se le adelantara a principios de los 70 en el campus de la universidad de Standford.

El juego se presentó en 1972 y fue la piedra angular del videojuego como industria.



[VOLVER AL INDICE](#)

## 1980-1989: La década de los 8 bits

Los años 80 comenzaron con un fuerte crecimiento en el sector del videojuego alentado por la popularidad de los salones de máquinas recreativas y de las primeras videoconsolas aparecidas durante la década de los 70.

Japón apostó por el mundo de las consolas con el éxito de la Famicom (llamada en occidente como Nintendo Entertainment System), lanzada por Nintendo en 1983 mientras en Europa se decantaba por los microordenadores como el Commodore 64 o el Spectrum

[VOLVER AL INDICE](#)





## 1990-1999: La revolución de las 3D

A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada "generación de 16 bits" compuesta por la Mega Drive, la Súper Nintendo Entertainment de Nintendo, la PC Engine de NEC, conocida como Turbografx en occidente y la CPS Changer de (Capcom).

Junto a ellas también apareció la Neo Geo (SNK) una consola que igualaba las prestaciones técnicas de un arcade pero demasiado cara para llegar de forma masiva a los hogares.

[VOLVER AL INDICE](#)



## Desde el 2000: El comienzo del nuevo siglo

En el 2000 Sony lanzó la anticipada PlayStation 2 y Sega lanzó otra consola con las mismas características técnicas de la Dreamcast, nada más que venía con un monitor de 14 pulgadas, un teclado, altavoces y los mismos mandos llamados Dreamcast Drivers 2000 Series CX-1.

Microsoft entra en la industria de las consolas creando la Xbox en 2001.

Nintendo lanzó el sucesor de la Nintendo 64, la Gamecube, y la primera Game Boy completamente nueva desde la creación de la compañía, la Game Boy Advance.



[VOLVER AL INDICE](#)



## Videjuegos en la modernidad

En 2005 y 2006, la Xbox 360 de Microsoft, la Playstation 3 de Sony y la Wii de Nintendo dieron inicio a la era moderna de los juegos de alta definición.

La Xbox 360, que tenía capacidades gráficas similares a las de la Playstation 3, fue alabada por su sistema de juegos en línea y por su sistema de captura de movimiento de última generación.

[VOLVER AL INDICE](#)





## La octava y actual generación de videojuegos

La generación actual de los videojuegos tal y como los conocemos hoy nació con el lanzamiento de la Wii U de Nintendo en 2012, seguida de la Playstation 4 y la Xbox One en 2013.

Podemos afirmar que los grandes del mercado, Sony y Microsoft, continúan trabajando en nuevas formas de realidad virtual que cautiven a los jugadores y les aporten nuevas formas de experimentar los videojuegos.

[VOLVER AL INDICE](#)

PS4



XBOX



Wii U



## GEARS OF WAR

Es un videojuego de disparos en tercera persona, del género acción-aventura y estrategia, desarrollado por Epic Games utilizando el motor de videojuego Unreal Engine 3. Gears of War fue publicado por Microsoft Game Studios para la consola Xbox 360 el 1 de noviembre de 2006 en América del Norte, el 5 de noviembre en Europa, el 6 de noviembre en Australia y el 10 de enero de 2007 en Japón.

[VOLVER AL INDICE](#)





# HALO

Es una franquicia de videojuegos de ciencia ficción creada y desarrollada por Bungie Studios hasta Halo: Reach, y gestionada ahora por 343 Industries, propiedad de Microsoft Studios. La serie se centra en una guerra interestelar entre la humanidad y una alianza teocrática de alienígenas conocidos como Covenant o Pacto, y más tarde, se encontrarán más amenazas como los Floods y los Prometeos.

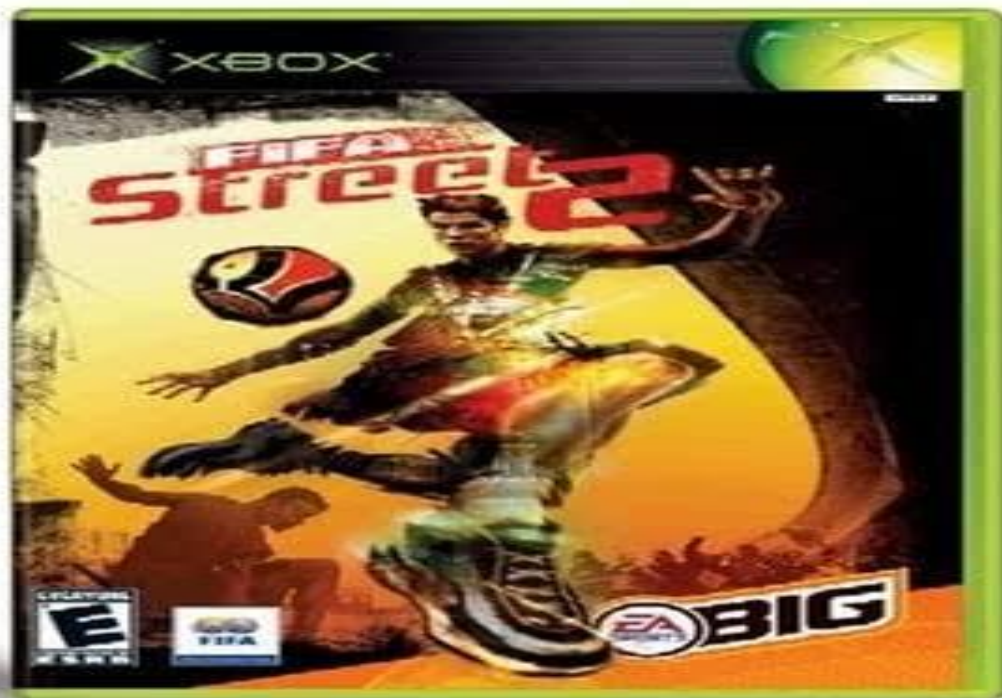
[VOLVER AL INDICE](#)



# FIFA

FIFA es una saga de videojuegos de fútbol publicados anualmente por Electronic Arts bajo el sello de EA Sports creado en Japón

Cuando la saga comenzó a finales de 1993 se destacó por ser el primero en tener una licencia oficial de la FIFA. Las últimas ediciones de la saga contienen muchas licencias exclusivas y los equipos de ligas de todo el mundo, como la Premier League y la Football League inglesa, Serie A italiana, Bundesliga alemana, La Liga Primera División de España, Selecciones Nacionales, entre otras ligas más que han ido agregando a lo largo de estos últimos años, lo que permite el uso real de los estadios, cánticos del público, nombres reales de los jugadores y sus semejanzas en cómo juegan dentro del campo, etc.



[VOLVER AL INDICE](#)



# CONCLUSIONES

Pues mi conclusión de este trabajo es de que logre aprender mucho de las funciones que se utiliza en este formato de power point y de los diversos trabajos que se puede hacer en power point

Nombre del profesor: Andrés Alejandro Reyes Molina

Carrera: ISC

Maestría: Educación Basada en competencias profesionales

[VOLVER AL INDICE](#)